

FEDERACIÓN ARGENTINA DE CANOAS

REGLAMENTO DE KAYAK-POLO

Reglamento de Kayak-Polo

Aprobado por el Consejo Directivo de la F.A.C. en su reunión del 14/07/07

En vigencia desde 14/07/07

Ajustado al Reglamento de la ICF adoptado por el Congreso de la ICF realizado en Madrid 2002 (Reglas Generales)

y por el Consejo Directivo de la ICF en su reunión realizada en Madrid 2002 (Reglas Técnicas). En vigencia desde el 1º de enero, 2003

COMITÉ DE KAYAK POLO

Si el lector tuviera alguna duda sobre este documento se podrá poner en contacto con:

Sr. Arce Miguel Angel

Presidente, Comisión de Kayak Polo de la F.A.C.

Teléfono: 11-4-2813036

Fax: 11-4-281-3036

E-mail: miguel@arce.net.ar

REGLAMENTO DE KAYAK-POLO DE LA ICF

Índice

CAPÍTULO 1, REGLAS GENERALES

- 1. Objetivo (RG)
- 2. Competiciones Internacionales (RG)
- 3. Competidores (RG)
- 4. Calendario de Competiciones Internacionales (RG)

CAPÍTULO 2, ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

- 1. Forma de las comunicaciones
- 2. Invitaciones (RG)
- 3. Inscripciones
- 4. Determinación de categorías
- 5. Selección de inscripciones
- 6. Aviso de aceptación
- 7. Limitaciones del sistema, programa y cronograma
- 8. Sistema de competición
- 9. Selección de sistema de competición
- 10. Puntos y posiciones en cada liga
- 11. Pasaje a rondas siguientes
- 12. Desempate
- 13. Cronograma y programa
- 14. Áreas de competición
- 15. Control de equipamiento
- 16. Juego honorable
- 17. Ayuda o interferencia externa
- 18. Finalización del partido
- 19. Resultados
- 20. Informes
- 21. Delegaciones participantes
- 22. Oficiales (RG)
- 23. Comité Organizador
- 24. Comité de Competición (RG)
- 25. Jurado
- 26. Designación de Oficiales
- 27. Deberes del Comité Organizador
- 28. Deberes del Comité de Competición
- 29. Deberes del Jurado

- 30. Deberes de los Árbitros
- 31. Árbitros Internacionales de Kayak Polo (RG)
- 32. Referís Internacionales de Kayak Polo (RG)

CAPÍTULO 3, REGLAS DEL JUEGO

- 1. Área de juego
- 2. Límites y marcación del área de juego
- 3. Arcos
- 4. La pelota
- 5. Árbitros del partido
- 6. Réferis
- 7. Jueces de Línea de Gol
- 8. Controlador
- 9. Cronometrista
- 10. Planillero
- 11. Cantidad de jugadores
- 12. Anti-doping (RG)
- 13. Identificación
- 14. Kayaks
- 15. Palas
- 16. Equipamiento personal
- 17. Marcas registradas y símbolos publicitarios (RG)
- 18. Intercambio de equipamiento
- 19. Control de equipamiento
- 20. Tiempo de juego
- 21. Tiempo fuera de juego
- 22. Elección de lado
- 23. Comienzo del juego
- 24. Pelota fuera de juego
- 25. Anotación de un gol
- 26. Reanudación luego de un gol
- 27. Jugador volcado
- 28. Ingreso al área de juego, reingreso y reemplazo
- 29. Reemplazo y reingreso ilegal al área de juego
- 30. Uso ilegal de la pala
- 31. Posesión ilegal
- 32. Ataque ilegal con la mano
- 33. Ataque ilegal con el kayak
- 34. Empujón ilegal
- 35. Cortina ilegal

- 36. Retención ilegal
- 37. Comportamiento antideportivo
- 38. Defensa del arco
- 39. Pelota de referí
- 40. Ventaja
- 41. Sanciones
- 42. Realización de lanzamientos
- 43. Realización de tiro penal al arco
- 44. Terminación del partido
- 45. Tiempo extra para “gol de oro”
- 46. Desempate por penales
- 47. Realización de penal de desempate
- 48. Protesta al Comité de Competición (RG)
- 49. Acción disciplinaria del Comité de Competición
- 50. Apelación al Jurado (RG)
- 51. Apelación al Consejo Directivo de la ICF (ICF Board of Directors)

CAPÍTULO 4, REGLAS ESPECIALES PARA CAMPEONATOS DEL MUNDO

- 1. Organización (RG)
- 2. Jurado y Árbitros (RG)
- 3. Designación
- 4. Inscripciones
- 5. Sistema, limitaciones de programa y programación
- 6. Selección del sistema de competición
- 7. Área de juego
- 8. La pelota
- 9. Identificación
- 10. Tiempo de juego
- 11. Protesta (RG)
- 12. Apelación (RG)
- 13. Premios (RG)
- 14. Anti-doping (RG)
- 15. Resultados e informes (RG)

APÉNDICE, SEÑALES DE MANO DEL RÉFERI

- 1. Señales de mano del Réferi

APÉNDICE, CONTROL DE EQUIPAMIENTO

- 1. Kayak
- 2. Calibres para kayak

3. Protecciones elásticas
4. Pala
5. Calibre para pala
6. Casco
7. Protección facial
8. Protección corporal

APÉNDICE, ÁREA DE JUEGO

1. Área de juego

APÉNDICE, SISTEMAS DE PARTIDOS

1. Tablas y diagramas de sistemas de competición
2. Sistema de piletas
3. Sistema de ligas

INTRODUCCION

El propósito de este documento es proveer la información que gobierna la realización de competencias de Kayak-Polo de la Federación Argentina de Canoas.

REFERENCIAS

Este Reglamento de Kayak-Polo de la F.A.C. tiene validez desde el 01 de Enero del 2003.

Apéndices: Señales de mano de los referís; Control de equipamiento; Área de juego; Sistema de partidos.

DEFINICIONES

En el presente documento se usan las siguientes palabras, acrónimos y abreviaturas:

F.A.C.	Federación Argentina de Canoas
ICF Canoas)	International Canoe Federation (Federación Internacional de Canoas)
CPC	Comité de Kayak Polo
[RG] ICF)	Regla general (sólo puede ser modificada por el Congreso de la ICF)
[RT]	Regla técnica (puede ser modificada por el Consejo de Directores de la ICF - ICF Board of Directors)
Competiciones	Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo, y competencias internacionales
Categorías	Hombres, Mujeres, Señor Hombres Sub-21, Mujeres Sub-21
Clases	Kayak

IDIOMA

El idioma castellano escrito es el único idioma aceptable para todas las comunicaciones oficiales relacionadas con este reglamento y la conducción de todas las competencias de Kayak Polo de la F.A.C.

CAPÍTULO 1 REGLAS GENERALES

1. OBJETIVO

- 1.1. El objetivo de Kayak Polo es un partido de pelota competitivo entre dos equipos, de cinco jugadores cada uno. Los jugadores impulsan paleando sus kayaks polo sobre una superficie de agua bien definida, intentando anotar goles contra sus oponentes. El equipo ganador de un partido será aquél que anote más goles.

2. COMPETICIONES

- 2.1 Todas las competiciones oficiales de Kayak Polo organizadas, fiscalizadas, patrocinadas o auspiciadas por la Federación Argentina de Canoas, se registrarán por los presentes Reglamentos de Competición de Kayak Polo de la misma.
- 2.2 Todas las instituciones afiliadas a la Federación Argentina de Canoas (F.A.C.), según el inc. a) del Art. 50º de sus Estatutos, se obligan a cumplir con lo establecido por estos Reglamentos en las competiciones que organicen y / o intervengan, las que deberán contar con la organización, fiscalización, patrocinio o auspicio de esta Federación, según lo especifica el inc. e) del Art. 50º de los mencionados Estatutos.
- 2.3 Dichas competiciones se clasificarán en Nacionales, Zonales, Provinciales o Internas.
- 2.4 Las competiciones Nacionales serán aquellas a las que se invite a participar a competidores de todas las afiliadas de la F.A.C.
- 2.5 Las competiciones Zonales serán aquellas en las que estén invitados a participar competidores de todas las afiliadas de la F.A.C. de la Zona correspondiente, respectivamente.
- 2.6 Las competiciones Provinciales serán aquellas en las que estén invitados a participar competidores de todas las afiliadas de la F.A.C. de la Provincia correspondiente y, cuando exista Federación Provincial adherida a la F.A.C., todas las afiliadas de esa Federación Provincial. En este último caso, los organizadores deberán establecer categorías diferenciadas para atletas federados nacionales y provinciales
- 2.7 Las regatas Internas serán aquellas en las que compitan competidores de una misma afiliada o de un grupo de ellas y no figurarán en el Calendario Oficial de la Federación Argentina de Canoas.
- 2.8 Las Competiciones Nacionales, Zonales y Provinciales, deberán estar controladas por un Comité de Competición integrado por Árbitros Nacionales acreditados en posesión del carnet oficial válido, para ser autorizadas por la F.A.C. Las regatas Internas deberán estar controladas por un Arbitro Nacional en posesión del carnet oficial válido para ser autorizadas por la F.A.C.
- 2.9 Los clubes afiliados a la F.A.C., con autorización de la misma, podrán organizar regatas internacionales que deberán desarrollarse según el Reglamento de Competición de Kayak Polo de la ICF. Estas competiciones serán consideradas como internacionales si se invita a participar a competidores de países extranjeros.
- 2.10 Estas competiciones deberán estar controladas por lo menos por un árbitro acreditado en posesión de una credencial válida de Arbitro Internacional de Kayak Polo de la International Canoe Federation.

3. COMPETIDORES

3.1 Ámbito Internacional

Ver Reglamento de Kayak-Polo de la ICF.

3.2 Ámbito Nacional

- 3.2.1 Sólo los miembros de clubes afiliados a la Federación Argentina de Canoas pueden tomar parte en competiciones Nacionales, Zonales y Provinciales, salvo expresa disposición en contrario de la Federación Argentina de Canoas.
- 3.2.2 Para certificar tal condición de sus palistas, las instituciones deberán tramitar la credencial correspondiente para cada uno de ellos ante la Secretaría de la F.A.C.. En los casos en que la institución integre una Federación Provincial adherida a la F.A.C. o Comisión de Regatas de Canotaje Zonal, el trámite deberá iniciarse ante la misma, la cual lo elevará luego a la Secretaría de la F.A.C..
- 3.2.3 Se adjuntará a la solicitud de credencial, la fotocopia del documento de identidad de cada palista y dos (2) fotos carnet. Esta solicitud deberá estar firmada por las autoridades del Club (presidente y secretario) y también deberá adjuntarse la tasa correspondiente por cada credencial. Posteriormente, estas credenciales serán revalidadas anualmente por la Comisión de Regatas (ver Art. 12, inciso 1a, de este Reglamento y Art. V del Reglamento General de la F.A.C.).

3.3 Cambio de Club

- 3.3.1 Los pases de los palistas de una institución afiliada a otra sólo podrán ser realizados entre el 1º de junio y el 31 de julio de cada año.
- 3.3.2 El Club que solicite el pase deberá presentar al Consejo Directivo de la F.A.C. la siguiente documentación:
 - a) Nota donde conste su conformidad para que el palista en cuestión integre sus equipos;
 - b) Nota firmada por el palista que desea cambiar de Club prestando su expresa conformidad al pase;
 - c) Copia de la nota solicitando el pase dirigida a la institución a la cual pertenece el palista. Esa solicitud deberá ser efectuada previamente al Club al que se pide el pase.
- 3.3.3 La institución a la cual se le solicita el pase de un palista deberá expresar su consentimiento u oposición al Consejo Directivo de la Federación, dentro del plazo de quince (15) días de recibida la solicitud en tal sentido. La recepción de la mencionada solicitud deberá acreditarse por medio fehaciente, a los fines del cómputo del plazo establecido precedentemente.
- 3.3.4 La falta de contestación en el plazo antedicho, significará su tácita conformidad con el pase pedido.
- 3.3.5 Ninguna Institución podrá negar el pase de un palista a otra Institución que lo solicitara, sin que medien causas reglamentarias y / o estatutarias para ello. En caso de oposición, el Consejo Directivo de la Federación constatará la existencia de los impedimentos reglamentarios alegados y decidirá de conformidad con lo que reglamentariamente corresponda, otorgando o denegando el pase. El Consejo Directivo de la F.A.C. se expedirá en la primera reunión ordinaria

siguiente a la expiración del plazo correspondiente o de la presentación del Club al cual se le solicita el pase.

- 3.3.6 El Consejo Directivo de la F.A.C. podrá exigir al palista que desea cambiar de Club comprobación de no adeudar suma alguna al Club al que perteneció hasta el momento de la solicitud.
- 3.3.7 Si un palista se encontrara cumpliendo una sanción disciplinaria, deberá cumplimentar íntegramente la misma antes de poder representar al nuevo Club.
- 3.3.8 Un palista no podrá efectuar más de un pase de Club dentro del período indicado. Mientras se gestiona su pase, un palista no puede participar en regatas representando a ninguna Institución afiliada.
- 3.3.9 El palista perteneciente a una Institución que deje de practicar Canotaje, podrá solicitar el pase ante el Consejo Directivo de la F.A.C. elevando su solicitud por escrito, refrendada por las autoridades del Club en que milita en dicha fecha.
- 3.3.10 Todo palista que sea dado de baja por su Club o que certifique fehacientemente su no-participación durante dos años en el Club al cual estaba afiliado, podrá obtener su pase automáticamente.

3.4. *Categorías nacionales:*

- a) Para las competiciones Nacionales, Zonales y Provinciales e Internas, organizadas, fiscalizadas patrocinadas o auspiciadas por la Federación Argentina de Canoas, según el **Art. 1 - Competiciones** de este Reglamento, los competidores se clasificarán para su inscripción en las siguientes categorías:

Varones: / Senior / Sub-21

Damas: / Senior / Sub-21

- b) La Comisión de Regatas certificará anualmente la categoría que corresponda a cada uno de los representantes de las instituciones afiliadas mediante listas que las mismas deberán actualizar con las altas y bajas correspondientes y el pago de la tasa anual. De esta forma, se extenderá la validez de las credenciales para los palistas que continúen en actividad y caducará la validez de las credenciales de los palistas que se den de baja, credenciales que se adjuntarán a la lista actualizada. Los nuevos palistas recibirán sus credenciales, que se tramitarán según se indica en el Art. 2 a).
- c) La clasificación de los palistas en las categorías se determinará por la edad calculada por la diferencia entre el año en curso y el año de nacimiento. De esta manera, la permanencia en la categoría correspondiente será por año calendario, es decir, del 1º de enero al 31 de diciembre.

Los clubes serán responsables de la corrección de las edades de los competidores que inscriban, particularmente de los que tienen su credencial en trámite. A esos efectos deberán exhibir la documentación pertinente en el momento de serle requerida la misma por la F.A.C. y / o instituciones organizadoras. Si un competidor fuese inscripto en una categoría inferior a la que por edad le corresponde, el mismo será automáticamente eliminado de las competiciones del día, apercibiéndose severamente a la institución que haya efectuado la inscripción. De reiterarse la anomalía con otro participante de la misma, se cancelará la inscripción de todas las tripulaciones del club a la regata en cuestión, sin perjuicio de sanciones posteriores.

d) *Definición de categorías:*

Senior: Los palistas deberán inscribirse en esta categoría, a partir del 1º de enero del año en que cumplan los 22 años (ver Tabla I anexa e inciso 1b).

Sub-21: Los palistas deberán inscribirse en esta categoría desde el 1º de enero del año en que cumplan los 15 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan los 21 años (ver Tabla I anexa e inciso 1b).

La International Canoe Federation contempla las siguientes categorías para Varones y Mujeres:

Hombres (Senior), Mujeres (Senior), Hombres Sub-21, Mujeres Sub-21, Hombres Masters, Mujeres Masters.

Para mayor claridad, puede consultarse la Tabla II anexa.

4. CALENDARIO DE COMPETICIONES INTERNACIONALES

- 4.1. Antes del 1º de agosto de cada año, todas las Federaciones Nacionales deberán enviar a la ICF y al Comité de Kayak Polo su programa de competencias internacionales propuesto para el año siguiente, para su inclusión en el Calendario de la ICF
- 4.2. Las Federaciones podrán introducir modificaciones en este Calendario hasta el 30 de setiembre de cada año. Después de esta fecha el Calendario se considerará completo y se publicará.

Tabla I - Determinación de categorías de palistas según Reglamentos de la Federación Argentina de Canoas

Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2001	2002	2003	2004
1982	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1983	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1984	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21

1985	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1986	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1987	Cadete	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1988	Cadete	Cadete	Sub-21	Sub-21
1989	Cadete	Cadete	Cadete	Sub-21
Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2005	2006	2007	2008
1986	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1987	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1988	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1989	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1990	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1991	Cadete	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1992	Cadete	Cadete	Sub-21	Sub-21
1993	Cadete	Cadete	Cadete	Sub-21
Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2009	2010	2011	2012
1990	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1991	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1992	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1993	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1994	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1995	Cadete	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1996	Cadete	Cadete	Sub-21	Sub-21
1997	Cadete	Cadete	Cadete	Sub-21

NOTA: Para determinar las Categorías Internacionales de acuerdo a los Reglamentos de la International Canoe Federation, ver Tabla II. Las Categorías Promocionales de la F.A.C. y características de sus competiciones están detalladas en el Apéndice III.

Tabla II - Determinación de categorías de palistas según Reglamentos de la International Canoe Federation

Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2001	2002	2003	2004
1982	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1983	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1984	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1985	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1986	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1987	---	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1988	---	---	Sub-21	Sub-21
1989	---	---	---	Sub-21
Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2005	2006	2007	2008
1986	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1987	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1988	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1989	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1990	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1991	---	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1992	---	---	Sub-21	Sub-21
1993	---	---	---	Sub-21
Nacidos en	Categorías en las que competirán en los siguientes años calendario (desde enero hasta diciembre).			
	2009	2010	2011	2012
1990	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Senior
1991	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1992	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1993	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1994	Sub-21	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1995	---	Sub-21	Sub-21	Sub-21
1996	---	---	Sub-21	Sub-21
1997	---	---	---	Sub-21

NOTA: Para determinar las Categorías Senior, Sub-21 y Cadete de acuerdo a los Reglamentos de la Federación Argentina de Canoas, ver Tabla I.

CAPITULO 2 ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1. FORMA DE LAS COMUNICACIONES

- 1.1. Todas las comunicaciones deberán ser por escrito (Carta, Fax, E-mail, Telegrama, Télex, etc.). Cuando se use comunicación verbal, la misma deberá ser confirmada por escrito antes de la fecha límite (medianoche de la fecha dada). En la eventualidad de informaciones conflictivas, se dará preferencia a la información escrita en papel con membrete y/o firmas.

2. INVITACIONES

- 2.1. Una invitación a una competición internacional se deberá enviar con un mínimo de 12 semanas de anticipación con respecto a la competición y deberá contener la siguiente información:

- 2.1.1. Tipo de competición;

Categorías de Competición;

Programa de competición propuesto o sistema de cuadro de competición o cantidad mínima de partidos por equipo;

Los Clubes o Asociaciones invitadas a enviar equipos;

El número de equipos invitados de cada Club o Asociación en cada categoría;

El proceso de eliminación o selección que será usado para reducir el número de equipos en la Competición, al número requerido si la competición tiene una inscripción excesiva;

Fecha y lugar de la competición;

Detalles del escenario de juego - por ejemplo, Interior o Exterior;

Monto de la cuota de inscripción (si la hubiera);

- 2.1.2. La invitación deberá contener un formulario de inscripción preliminar con:

La dirección a la cual deben enviarse las inscripciones y los detalles de las delegaciones de competidores;

Las fechas y horarios finales para las inscripciones, para la declaración de los detalles de las delegaciones, para la declaración de las listas finales de equipos, para la declaración de listas de jugadores.

- 2.2. La información sobre alojamientos deberá enviarse con la invitación siempre que sea posible.

- 2.3. La información sobre publicidad, progresos, y detalles de inscripciones recibidas o indicadas, etc., debe ser suministrada en caso de ser requerida.

3. INSCRIPCIONES

- 3.1. Las Federaciones Provinciales deben avalar las solicitudes preliminares de Inscripción de los equipos provinciales. Los Clubes deberán avalar las solicitudes preliminares de inscripción de equipos de clubes.

- 3.2. El Comité Organizador deberá recibir las solicitudes preliminares de inscripción por lo menos 8 semanas antes de la competición. No se aceptarán Solicitudes de Inscripción que lleguen fuera de término.
- 3.3. Una solicitud Preliminar de Inscripción deberá contener como mínimo los siguientes detalles de la delegación de competidores y de todos los equipos inscriptos en la delegación:
 - El nombre del Club o Federación representado por la delegación de competidores;
 - El nombre completo y detalles de contacto del jefe de la delegación;
 - El nombre de cada equipo;
 - La categoría en la que cada equipo desea competir;Cuando la inscripción de un equipo está condicionada a la aceptación de la inscripción de otro equipo, esto deberá estar claramente especificado en la Solicitud de Inscripción.
- 3.4. La Federación provincial deberá avalar las Solicitudes Definitivas de Inscripción de los equipos provinciales. Las Solicitudes Definitivas de Inscripción de clubes deberán ser avaladas por los clubes.
- 3.5. El Comité Organizador deberá recibir las solicitudes definitivas de inscripción por lo menos 4 semanas antes de la competición. No se podrán aceptar Solicitudes de Inscripción que lleguen fuera de término.
- 3.6. Una Solicitud Definitiva de Inscripción deberá contener, por lo menos, los siguientes detalles sobre la delegación y todos los equipos que la compongan.
 - 3.6.1. El nombre completo y detalles de contacto del jefe de delegación;
 - Detalles de los Jefes de Equipo y otros Oficiales de Equipo, apellido, nombre y función;
 - Detalles de los Jugadores, apellido, nombre, fecha de nacimiento, sexo, número de jugador;
 - Detalles de la identificación del equipo, colores;
 - Los nombres y calificaciones de los referís que acompañan la delegación.
- 3.7. El Comité de Organización deberá acusar recibo de las solicitudes definitivas de Inscripción dentro de las 48 horas de recibidas. Cualquier problema con la solicitud Definitiva de Inscripción deberá notificarse en esta oportunidad.
- 3.8. El retiro de una inscripción o Solicitud de Inscripción en cualquier momento luego del cierre de recepción de Solicitudes de Inscripción será definitiva.
- 3.9. El Comité Organizador podrá cambiar la tarifa de inscripción. Las tarifas de inscripción no son reembolsables una vez que la Solicitud de Inscripción ha sido aceptada. Si los equipos no pueden ser incluidos en la competición, su Solicitud de Inscripción será rechazada y se le reembolsará la tarifa de inscripción.
- 3.10. El comité de competición deberá recibir los cambios que puedan requerirse en la solicitud definitiva de inscripción por lo menos una hora antes del comienzo de la competición.

4. DETERMINACION DE CATEGORÍAS

- 4.1. Si una categoría tiene muy pocas solicitudes de inscripción de equipos, las solicitudes de Inscripción recibidas podrán ser transferidas a otra categoría.

Esto sólo puede hacerse de acuerdo a las instrucciones de la Solicitud de Inscripción y sujetas a la elegibilidad de los jugadores para la nueva categoría.

- 4.2. Si aún con este método, hay equipos que no pueden ser incluidos en la competición, sus Solicitudes de Inscripción serán rechazadas

5. SELECCION DE INSCRIPCIONES

- 5.1. Si hubiera más equipos inscriptos en una competición que los que la misma puede recibir, debido a las categorías que intervengan y al número máximo de partidos, el Comité Organizador usará un sistema equitativo para determinar el número de equipos que se aceptará en cada categoría.

6. AVISO DE ACEPTACION

- 6.1. La aceptación o rechazo definitivo de una inscripción deberá informarse dentro de las 48 horas de la toma de decisión, y en ningún caso después de 10 días del cierre de inscripciones, por el Comité Organizador.
- 6.2. Todos los que remiten una Solicitud de Inscripción serán informados de los equipos cuyas inscripciones han sido aceptadas y de los que pudieran haber sido rechazados, con una explicación del proceso de selección.

7. LIMITACIONES DEL SISTEMA, PROGRAMA Y CRONOGRAMA

- 7.1. Una competición nacional no deberá extenderse por más de cuatro (4) días sucesivos.
- 7.2. Se puede usar más de un escenario para las primeras partes de una competencia. Los partidos dentro de cualquier grupo preliminar o intermedio deben realizarse en el mismo campo de juego.
- 7.3. Los partidos de la ronda final deberán realizarse en el mismo campo de juego.
- 7.4. No podrá exigirse a un equipo que juegue en más de un escenario en cualquiera de los días de competición.
- 7.5. No podrá exigirse a un equipo que juegue partidos a distribuídos en un lapso de más de 9 horas en un solo día.
- 7.6. No podrá exigirse a un equipo que juegue su primer partido del día a menos de 12 horas de haber jugado el último partido del día previo.
- 7.7. No podrá exigirse a un equipo a jugar más de seis (6) partidos en un mismo día.
- 7.8. No podrá exigirse a un equipo que juegue más de tres (3) partidos en cualquier lapso de 4 horas.
- 7.9. No se podrá exigir a un equipo que juegue un partido sin que haya transcurrido por lo menos media hora de la finalización de su partido previo.
- 7.10. Un equipo deberá jugar por lo menos un partido en el mismo día de la Gran Final y antes de participar en la misma.

8. SISTEMA DE COMPETICION

- 8.1. Una competición nacional en cada categoría podrá realizarse en una o varias rondas.

- 8.2. Para la ronda preliminar, los equipos inscriptos en cada categoría deberán estar divididos en grupos con la misma cantidad de equipos cada uno o con cantidades casi iguales.
- 8.3. Los equipos se asignarán a los distintos Grupos de la Ronda Preliminar de la siguiente manera:
 - 8.3.1. Basándose en una lista de ranking provista por el Comité de Kayak Polo de la F.A.C. u **organización regional (donde la hubiera)**, en base a la capacidad relativa de los equipos;
 - 8.3.2. Garantizando que los equipos más fuertes y los más débiles estén distribuidos en forma pareja en todos los grupos;
 - 8.3.3. Garantizando que los equipos del mismo Club o Federación no se eliminen entre sí en las primeras etapas de la competición.
- 8.4. En una competición con más de una ronda, todos los equipos de un grupo deberán jugar entre sí por lo menos una vez, en base a un sistema de liga. Cuando esta ronda se complete, los equipos se ordenarán en cada grupo de acuerdo a sus resultados. Los dos (2) primeros o más equipos de cada grupo pasarán a la segunda o subsiguiente Ronda de Competición.
- 8.5. La segunda ronda, o Ronda Intermedia, no será necesaria en todas las competiciones. Sólo se usará cuando haya una gran cantidad de equipos en una categoría relativa a la cantidad de partidos que pueden asignarse a la categoría. En la Ronda Intermedia, los equipos que se han clasificado en la Ronda Preliminar pueden dividirse en grupos, y cada grupo jugará en base a un sistema de liga o knock-out para determinar el pase a la tercera ronda.
- 8.6. En la tercera ronda, o Finales Eliminatorias, los equipos juegan entre sí en base a un sistema knock-out, de acuerdo a los sistemas de series finales descriptos en el Apéndice. Los equipos son progresivamente eliminados hasta que los dos últimos equipos juegan entre sí en una Gran Final para decidir el ganador.

9. SELECCIÓN DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN

- 9.1. Las competiciones se realizarán por medio de un sistema adecuado a la cantidad de equipos participantes. Los Sistemas de Competición son elegidos de la lista incluida en el Apéndice: Sistemas de Partidos, para cada categoría de la competición, pensados de manera que cada equipo en cada categoría juegue en promedio la misma (o casi la misma) cantidad de partidos que los equipos de las otras categorías.

10. PUNTOS Y POSICIONES EN CADA LIGA

- 10.1. En las competiciones de liga de la ronda preliminar y de la ronda intermedia, se deberá seguir el siguiente procedimiento para decidir la ubicación en el grupo una vez completados todos los partidos del grupo:
- 10.2. Si cualquier equipo es descalificado en un partido o por toda la competición, el Comité de Competición decidirá sobre la acción adecuada.
- 10.3. Los equipos de un grupo serán ordenados de acuerdo a la cantidad de puntos que cada uno haya obtenido en los partidos de la liga, ocupando el primer lugar el partido con el mayor número de puntos.

- 10.4. Se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, dos (2) puntos por un empate, un (1) punto por partido perdido y cero (0) puntos por no presentación en un partido.
- 10.5. Cuando dos o más equipos han obtenido el mismo número de puntos, ellos deberán ordenarse de acuerdo a los siguientes procedimientos:
- Diferencia de goles (diferencia de goles: Cantidad Total de Goles a Favor menos Cantidad Total de Goles en Contra);
- Cantidad Total de Goles a favor;
- Resultado del partido entre los dos equipos dentro de ese grupo;
- Porcentaje de Goles (Cantidad Total de Goles a Favor dividida por Cantidad Total de Goles en Contra).
- Desempate, si es posible;
- Por Tiros Penales, si es posible.
- (Si un equipo ha ganado puntos a otro equipo por la no presentación de este último, y el otro equipo con la misma cantidad de puntos ha jugado con el equipo que cedió puntos, ambos resultados serán desechados en el cómputo final para desempate).

11. PASAJE A RONDAS SIGUIENTES

- 11.1. El sistema de competición elegido para una categoría determinará el número de equipos de cada grupo que pasarán a la Ronda Intermedia y cuántos pasan directamente a las Finales Eliminatorias, según la cantidad de equipos de la categoría y la cantidad de partidos asignada a cada categoría.

12. DESEMPATE

- 12.1. Cuando un partido está empatado al finalizar el tiempo normal de juego y se requiere un resultado, se usará el siguiente sistema para definir el resultado.
- 12.1.1. Tiempo adicional para Gol de Oro (capítulo 3, artículo 46.1), seguido de una serie de tiros de desempate (capítulo 3, artículo 47) si fuera necesario, en todos los partidos menos en la gran final de una categoría.
- 12.1.2. Tiempo adicional para Gol de Oro sin límites (capítulo 3, artículo 46.2) para determinar el resultado de la Gran Final de una categoría.
- 12.2. Si fuera necesario un procedimiento abreviado debido a limitaciones del cronograma, el mismo deberá comunicarse por anticipado a ambos equipos antes del comienzo del partido.

13. CRONOGRAMA Y PROGRAMA

- 13.1. El programa para una competición internacional deberá enviarse por lo menos con dos (2) semanas de anticipación al comienzo de la competición:
- 13.2. El programa y el horario de los partidos determinado después de completar el sorteo, y una vez publicado, es vinculante para el Comité Organizador, excepto en circunstancias excepcionales. No se podrán introducir alteraciones en el programa excepto con la autoridad del Comité de Competición. Las alteraciones deberán ser notificadas por escrito a todos los Jefes de Delegación y a cada Jefe de Equipo.

14. AREAS DE COMPETICION

- 14.1. Las siguientes áreas son pertinentes a los reglamentos para la realización de los partidos:
- 14.2. El Area de Juego se define en el Reglamento de Juego. Esta está reservada durante un partido sólo para los jugadores de ese partido, e inmediatamente antes del partido para que los mismos jugadores la usen para calentamiento continuo.
 - 14.2.1. Se deberá disponer de un tablero indicador para la presentación clara de los puntos a los jugadores. Cuando el tablero tenga un reloj, el tablero deberá estar ubicado en la línea central, o cuando hay dos tableros, los mismos deberán estar colocados en la misma posición relativa en cada extremo del campo, o ambos en la línea central.
- 14.3. El Área de Suplentes es el area ubicada detrás de la Línea de Gol excluyendo el área de cuatro (4) metros a cada lado del centro del marco del arco. Estas están reservadas durante un partido para los suplentes que esperan tomar parte en el mismo.
- 14.4. El Area de Referí. Esta es el área requerida por cada Referí que controla un partido para desplazarse a lo largo del lateral del Area de Juego. Siempre que sea posible, debe estar claramente separada del Area de Juego. No se permitirá la entrada en esta área de ninguna persona que no sean los oficiales del partido durante el desarrollo del mismo.
 - 14.4.1. El área de Referí no debe estar a más de 2 m del Area de Juego. El Area de Referí deberá estar separada del área de espectadores por una distancia de por lo menos un metro y por una barrera física suficiente para evitar que cualquier espectador toque o se acerque directamente al Referí.
- 14.5. El Area de Calentamiento es un área que puede estar disponible fuera del Area de Juego y del Area de Suplentes para que los equipos hagan su calentamiento antes del partido. Esta área debe estar separada del Area de Juego para evitar que accidentalmente entren pelotas de práctica en el Area de Juego. Este Area de Calentamiento debe quedar reservada sólo para los jugadores que se estén preparando para el próximo partido.
- 14.6. El Area de Oficiales. Esta es un área definida alrededor de la piletta, incluyendo el sector ubicado tras los arcos y detrás del área de Referí. En esta Area de Oficiales sólo podrán estar durante una competición personas directamente involucradas con el partido que se esté desarrollando o el partido que está por comenzar (Oficiales, Jugadores, personal de la lista de cada equipo tales como Entrenador, Manager, Doctor) o representantes de medios acreditados.
- 14.7. El Área de Competición. Este es un área más amplia alrededor de la piletta, incluyendo las áreas de Juego, Entrenadores, Calentamiento y de Referís, y puede incluir cuartos definidos tales como vestuarios, área de almacenamiento de equipamiento, etc. Se debe restringir el acceso a esta área de los espectadores y el público en general. Cualquier oficial puede requerir que se excluya de esta área a personas que interfieran con el desarrollo normal de la competición.

15. CONTROL DE EQUIPAMIENTO

- 15.1. Se informará a todos los equipos sobre los horarios, lugares y procedimientos para el Control de equipamiento de juego previo a la entrada al Area de

Competición, por lo menos veinticuatro (24) horas antes de que sea necesario controlar el equipamiento. Se deberá prever el control del equipamiento antes de ingresar al Area de Competición cada día antes del comienzo del primer partido.

- 15.2. Los Controladores deberán inspeccionar si todo el equipamiento de juego cumple con el reglamento, antes de su admisión al Area de Competición. Si el equipamiento no cumpliera con el reglamento, no se le permitirá la entrada al Area de Competición. Si cumple, será marcado de manera distintiva, claramente visible al inspeccionarlo.
- 15.3. El equipamiento de protección personal será revisado colocado sobre el competidor que lo habrá de usar, para cerciorarse de que es del tamaño adecuado para el usuario.
- 15.4. El equipamiento de los jugadores podrá ser controlado antes, durante o después de un partido.

Si un referí advierte que algún jugador tiene equipamiento que infringe las reglas, deberá expulsarlo del área de juego en la primera interrupción del partido o inmediatamente si el equipo es potencialmente peligroso.

16. JUEGO HONORABLE

- 16.1. Si un equipo recurre a medios no honorables al jugar un partido, su conducta será considerada por el Comité de Competición. El Comité de Competición podrá tomar cualquier medida que considere adecuada y el equipo podrá ser descalificado de la competición.

17. AYUDA O INTERFERENCIA EXTERNA

- 17.1. No se podrá usar ninguna ayuda electrónica para dirigir o comunicarse con los jugadores durante un partido, aparte de las comunicaciones de los Oficiales de Competición.

18. FINALIZACION DEL PARTIDO

- 18.1. Todos los miembros y oficiales de un equipo deben dejar las Areas de Juego, de Suplentes y de Oficiales inmediatamente después de la finalización de su partido. También deben cerciorarse de retirar todo su equipamiento de dichas áreas.

19. RESULTADOS

- 19.1. El Comité Organizador deberá enviar los resultados de cada competición dentro de los diez (10) días siguientes al Comité de Kayak-Polo de la F.A.C., a cada Club cuyos jugadores u oficiales estén involucrados, y a cada jefe de delegación de equipos no nacionales cuyos jugadores u oficiales estén involucrados.

20. INFORMES

- 20.1. El Comité Organizador deberá enviar los informes sobre cualquier Protesta o Apelación dentro de los diez (10) días siguientes al Comité de Kayak-Polo de la F.A.C. y a cada jefe de delegación cuyos jugadores u oficiales estén involucrados.

21. DELEGACIONES PARTICIPANTES

21.1. Los miembros de una delegación participante en una Competición Nacional serán un (1) jefe de delegación, un (1) jefe de equipo por cada equipo, un máximo de diez (10) jugadores por equipos y un máximo de tres (3) otros oficiales de equipo por equipo.

21.1.1. Jefe de Delegación

Un club deberá, para cada competición, designar un jefe de delegación que será responsable de la delegación durante la competición.

21.1.2. Jefe de Equipo

Un club deberá, para cada competición, designar un jefe de equipo para cada equipo que será responsable del equipo durante la competición.

21.1.3. Jugadores

Los jugadores están definidos en el Capítulo 1, Reglas Generales, Artículo 3. Se podrá nominar un máximo de 10 jugadores en un equipo.

21.1.4. Oficiales de equipo adicionales

Un club podrá, para cada competición, designar un máximo de tres (3) oficiales de equipo adicionales por cada equipo que forme parte de la delegación oficial. (Por ejemplo un entrenador, gerente de equipo o doctor).

21.2. Identificación

Los miembros de una delegación que requieran acceder al Area de Competición deberán estar claramente identificados con respecto a su rol y equipo.

22. OFICIALES

22.1. Las competiciones nacionales deberán realizarse bajo la supervisión de los siguientes oficiales:

22.1.1.

1. Arbitro Jefe
2. Organizador de Competición
3. Organizador Técnico
4. Referí Jefe
5. Controlador Jefe
6. Jefe de Oficiales de Mesa
7. Cronometristas
8. Planilleros
9. Referís
10. Jueces de Línea de Gol
11. Controladores

22.2. Cuando las circunstancias lo permitan, una persona puede desempeñar uno o más de los cargos anteriores. Todos los Oficiales de Competición deberán estar claramente identificados, tanto por su nombre como por su función, mientras estén cumpliendo sus funciones.

- 22.3. Una Competición Nacional deberá estar controlada por lo menos por un oficial acreditado en posesión de una credencial válida de Arbitro Nacional de Kayak Polo, Este oficial debería ser preferiblemente el Arbitro Jefe o algún otro miembro del Comité de Competición.
- 22.4. Todos los partidos deben ser controlados por Referís neutrales, o sea de Clubes que no sean los representados por los dos equipos que disputen el partido, salvo que los dos equipos sean del mismo Club.

23. COMITÉ DE ORGANIZACIÓN

- 23.1. El Club anfitrión deberá, para cada competición, designar un Comité de Organización que tendrá a su cargo la organización de la competición.

24. COMITÉ DE COMPETICIÓN

- 24.1. El control general de cualquier Competición deberá estar en manos de un Comité de Competición que estará integrado por:
1. El Arbitro Jefe, como Presidente;
 2. El Organizador de la Competición, y
 3. Una persona adicional elegida entre los árbitros.

25. JURADO

- 25.1. El Jurado será designado por los Jefes de Equipo en base a las recomendaciones del Comité Organizador. El Jurado estará integrado por cinco (5) personas y dos suplentes, elegidas entre las nominaciones recibidas de las instituciones representadas por equipos en la competición.
- 25.2. Cuando sea posible, en el Jurado deberán estar representadas cinco (5) federaciones distintas.
- 25.3. Las personas que participen de la competición como jugadores no serán elegibles como miembros del Jurado.
- 25.4. Cuando se designe a un Jurado, se dará preferencia a personas con credenciales de Arbitro Nacional de Kayak Polo F.A.C., cuando las mismas estén presentes. En caso contrario, se dará preferencia a los Referís de mayor edad.
- 25.5. Los Jefes de Equipo deberán elegir a uno de los miembros del Jurado como Presidente del mismo.
- 25.6. Cuando un Jurado esté considerando un asunto que involucre a cualquier miembro del Jurado que haya actuado como Referí del partido en cuestión, o que haya sido nominado por una federación cuyo equipo esté involucrado en el incidente, el mismo deberá excluirse del Jurado. El será reemplazado por uno de los suplentes para la consideración de ese asunto.

26. DESIGNACIÓN DE OFICIALES

- 26.1. Los siguientes grupos son responsables para la designación de los siguientes oficiales:

Oficiales	Competiciones Nacionales
Jurado	Jefes de Equipo
Arbitro Jefe Organizador de Competición Organizador Técnico Referí Jefe Controlador Jefe Jefe de Oficiales de Mesa	Comité Organizador
Cronometristas Planilleros	Jefe de Oficiales de Mesa
Referís Jueces de Línea de Gol	Referí Jefe
Controladores	Controlador Jefe

27. DEBERES DEL COMITÉ ORGANIZADOR

- 27.1. El Club anfitrión deberá establecer el Comité Organizador. La estructura del Comité Organizador será responsabilidad de la federación o club anfitrión.
- 27.2. El Comité Organizador será responsable de:
- Proponer la competición;
 - Hacer todos las gestiones necesarios para garantizar la participación adecuada de todos los equipos elegibles;
 - Proveer el cronograma de competiciones;
 - Proveer el escenario de juego y el equipamiento del mismo;
 - Hacer las gestiones para el alojamiento y transporte de equipos visitantes dentro del país anfitrión;
 - Proveer los oficiales que requiera el Comité de Competición;
 - Proveer el equipamiento necesario para control;
 - Proveer asistencia adicional de acuerdo a requerimientos razonables del Comité de Competición en asuntos tales como publicidad, presentaciones, etc.
 - Administración de los aspectos no oficiales de la competición, tales como espectadores y medios;
 - Designación de un Organizador de la Competición para que coordine con el Comité de Competición.
- 27.3. El Comité Organizador deberá:
- 27.3.1. Garantizar la provisión de toda la información necesaria a los representantes de los medios sobre los equipos, jugadores, oficiales y desarrollo de la competición. En este sentido, la información podrá ser requerida a todos los oficiales, quienes la suministrarán lo más rápidamente posible.
- 27.3.2. Garantizar que haya suficientes voluntarios para garantizar el suministro de pelotas de tamaño correcto a los Referís y Jueces de Línea de Gol a lo largo de todos los partidos. Estos voluntarios usarán un uniforme. Los uniformes serán camisas de color distintivo con indicación de su rol, y que serán diferentes a los uniformes de los Referís y Jueces de Línea de Gol.

- 27.3.3. Garantizar la provisión de todo el equipamiento de juego, incluyendo marcos de cuadro, marcadores de límites, pelotas, etc. y equipamiento para las áreas asociadas, y garantizando que el equipamiento permanezca operativo a lo largo de toda la competición;
- 27.3.4. Garantizar la provisión de todo el equipamiento necesario para anuncios de resultados, marcación de resultados, cronometrización y asistencia al Oficial Jefe de Tablero para garantizar que el equipamiento de cronometristas y anotación de resultados permanezca operativo a lo largo de la competición;
- 27.3.5. Comunicarse con la administración del escenario de juego en caso de que surgiera cualquier problema con el equipamiento o facilidades provistos por la misma;
- 27.3.6. Proveer un área para el almacenamiento y mantenimiento de los equipamientos de los equipos durante el desarrollo de la competición;
- 27.3.7. Disponer los anuncios del cronograma de partidos de manera que se asegure que todos los equipos y oficiales involucrados estén disponibles en horario para cada partido;
- 27.3.8. Anunciar qué equipos están compitiendo y la significación de cada partido antes de que el mismo comience;
- 27.3.9. Anunciar el resultado de un partido, al finalizar el mismo, y la significación del resultado y el avance respectivo de cada equipo de acuerdo con el resultado;
- 27.3.10. Disponer el registro de los resultados de cada partido y compilar los resultados de los equipos en una tabla de liga o diagrama knock-out, según sea necesario;
- 27.3.11. Disponer la actualización del programa con los nombres reales de los equipos cuando los mismos dependan de los resultados del partido;
- 27.3.12. Exhibir los resultados de cada partido, las tablas actualizadas de liga o diagrama knock-out, y el programa actualizado, para la inspección inmediata de los equipos y el público, y pasar esa información a los Medios según lo requieran.
- 27.4. Todos los asuntos relacionados con las Invitaciones e Inscripciones, manejados por el Comité Organizador, serán supervisados por el Organizador de la Competición y estarán sujetos a la aprobación del Comité de Competición.

28. DEBERES DEL COMITÉ DE COMPETICIÓN

- 28.1. El Comité de Competición deberá:
 - 28.1.1. Supervisar la organización y realización de la competición;
 - 28.1.2. Considerar y aprobar un panel de Cronometristas y Planilleros a partir de las nominaciones enviadas por el Oficial Jefe de Tablero;
Considerar y aprobar un panel de Referís y Jueces de Línea de Gol a partir de las nominaciones enviadas por el Referí Jefe;
Considerar y aprobar un panel de Controladores a partir de las nominaciones enviadas por el Controlador Jefe;
En caso de circunstancias imprevistas que hagan imposible llevar adelante la competición de acuerdo al cronograma, aprobar la modificación del cronograma

o posponer la competición y decidir, conjuntamente con el Comité de Organización, para una instancia en la que se pueda realizar.

- 28.1.3. Hacer efectivas las decisiones del Jurado;
- 28.1.4. Atender cualquier protesta que se presente y solucionar cualquier disputa que pudiera surgir;
- 28.1.5. Decidir la acción a tomar en los casos en los cuales se infrinjan reglamentos. Las decisiones se deberán basar en los Reglamentos de Kayak-Polo de la F.A.C.. También se podrán imponer penalidades de acuerdo a los Estatutos y Reglamento General de la F.A.C. Por ejemplo, la descalificación por un período más prolongado que el de la duración de la competición en cuestión.

29. DEBERES DEL JURADO

- 29.1. El rol del Jurado es considerar las apelaciones que se presenten contra decisiones del Comité de Competición.

30. DEBERES DE LOS ÁRBITROS

30.1. Árbitro Jefe

Como Presidente del Comité de Competición, el Árbitro jefe deberá:

- 30.1.1. Tener responsabilidad general sobre todos los aspectos oficiales de las competiciones, supervisando a los otros Arbitros en este sentido;
- 30.1.2. Garantizar que todos los asuntos sean tratados de acuerdo con estas reglas. Decidir sobre todos aquellos asuntos que no sean tratados de acuerdo con estas reglas y que no conciernan exclusivamente al Comité Organizador.

30.2. Organizador de la Competición

El Organizador de la Competición es responsable de coordinar el Comité Organizador tanto para el cumplimiento de sus obligaciones con el Comité de Competición como para lograr sus propios objetivos como anfitrión de la competición.

30.3. Organizador Técnico

El Organizador Técnico deberá:

- 30.3.1. Coordinar la administración de la competición durante el período de la competición, para garantizar el fluído desarrollo del programa de partidos de acuerdo al cronograma y a los reglamentos;
- 30.3.2. Hacer cualquier modificación necesaria al cronograma, y publicar todos esos cambios de cronograma;
- 30.3.3. Tener control general sobre el acceso a las áreas de competición;
- 30.3.4. Garantizar que todos los jugadores y equipos sean elegibles para la competición, y que se cumpla con los requisitos de inscripción;
- 30.3.5. Mantener todos los detalles de las inscripciones disponibles para su inspección por el Comité de Competición y Jefes de Equipo;
- 30.3.6. Registrar todos los sucesos significativos durante la competición, exceptuando los relacionados con los Cronometristas y Planilleros;

30.3.7. Llevar las minutas de los procedimientos seguidos con cualquier protesta o apelación presentada.

30.4. Referí Jefe

El Referí Jefe deberá:

30.4.1. Designar los Referís y Jueces de Línea de Gol, luego de la aprobación del Comité de Competición garantizando que, siempre que sea posible, actúen Referís neutrales, sin relación alguna con los equipos que compitan en el partido.

30.4.2. Asignar tareas a los Referís y Jueces de Línea de Gol y garantizar el nivel de calidad en el desempeño de esas tareas;

30.4.3. Garantizar que todos los árbitros sean aleccionados adecuadamente;

30.4.4. Pasar al Arbitro jefe todos los informes escritos de los Referís sobre incidentes para los cuales se soliciten medidas disciplinarias y requerir al Comité de competición que considere las acciones disciplinarias a tomar contra jugadores reincidentes en faltas.

30.5. Controlador Jefe

El Controlador Jefe deberá:

30.5.1. Designar a los Controladores luego de la aprobación del Comité de Competición. siempre que sea posible, deberán usarse Controladores neutrales, sin relación alguna con los equipos que compitan en el partido.

30.5.2. Asignar tareas a los Controladores y garantizar el nivel de calidad en el desempeño de esas tareas.

30.5.3. Mantener comunicación con el Comité Organizador para garantizar la provisión de todo el equipamiento de control;

30.5.4. Garantizar procedimientos adecuados para el control de todo el equipamiento antes de su admisión al área de competición;

30.6 Jefe de Oficiales de Mesa

El Jefe de Oficiales de Mesa deberá:

30.6.1. Designar a los Cronometristas y Planilleros luego de la aprobación del Comité de Competición;

30.6.2. Asignar tareas a los Cronometristas y Planilleros y garantizar el nivel de calidad en el desempeño de esas tareas.

30.6.3. Mantener comunicación con el Comité Organizador para garantizar la provisión de todo el equipamiento requerido para el cronometraje, cómputo de goles, y planillaje;

30.6.4. Supervisar la labor de cualquier comentarista designado por el Comité Organizador. El Comentarista no es árbitro;

30.6.5. Garantizar que el Comité Organizador provea resultados a la cartelera oficial, jefes de equipo, árbitros y Jurado.

30.7. Cronometristas

Los Cronometristas deberán:

- 30.7.1. Avisar al Referí y jugadores cuándo debe comenzar un partido de acuerdo al horario y cronograma;
- 30.7.2. Cronometrar el partido de acuerdo a los Reglamentos de Juego.
- 30.7.3. No actuar en esa función más de dos partidos sucesivos.

30.8. Planilleros

Los Planilleros deberán:

- 30.8.1. Registrar los detalles del partido en el informe oficial del partido, nombre y número de los jugadores e cada equipo, goles anotados y detalles completos del partido. También deben anotar el nombre, número y equipo del (de los) jugador(es) expulsados;
- 30.8.2. Pasar la planilla completa del partido al Jefe de Oficiales de Mesa al finalizar cada partido;
- 30.8.3. No actuar en esta función más de dos partidos sucesivos.

30.9. Referís

- 30.9.1. Los Referís serán designados a partir de nominaciones recibidas de todas las Federaciones y Asociaciones elegibles para participar en la competición.
- 30.9.2. Dos (2) Referís son designados en cada partido para controlarlo y conducirlo de manera imparcial y de acuerdo a los Reglamentos de Juego;
- 30.9.3. Los Referís deberán:
- 30.9.4. Proveer su propio equipamiento; la vestimenta de los referís es una camisa negra adecuada y shorts o pantalones. Los Referís deberán también usar zapatillas deportivas o alternativas adecuadas.
- 30.9.5. Proveer informes escritos (uno de cada Referí) al Jefe de Referís sobre todos los incidentes que resulten en la expulsión de un jugador, inmediatamente luego de la finalización del partido en el que se produjo el incidente. Dicho informe deberá incluir cualquier requerimiento de medidas disciplinarias ulteriores;
- 30.9.6. A pedido del Comité de Competición, participar y brindar testimonio en audiencias disciplinarias, de protestas o de apelaciones, concernientes a partidos en los que hayan actuado;
- 30.9.7. Seguir las indicaciones del Referí Jefe;
- 30.9.8. Seguir las indicaciones del Organizador Técnico, en lo que respecta a la suspensión del partido, o en el adelanto o atraso del comienzo de un partido;
- 30.9.9. Seguir las indicaciones del Controlador asignado al partido para hacer inspeccionar el equipamiento de un jugador en la primera interrupción del juego;
- 30.9.10. Seguir las indicaciones del Controlador Jefe para descartar a un jugador por infracción a las Condiciones de Juego.
- 30.9.11. No actuar como referí por más de dos (2) equipos sucesivos.
- 30.9.12. Los Referís, cuando cumplan alguna función en relación a su equipo, perderán su "status" de Referí. Deberán respetar sin cuestionar todas las decisiones por los Referís que estén controlando el partido. Deberán

convertirse en ejemplo de buen comportamiento deportivo para que los otros jugadores los imiten.

30.10. Juez de Línea de Gol

- 30.10.1. Se designarán dos (2) Jueces de Línea de Gol en cada partido para asistir a los Referís, uno para cada Línea de Gol. Ellos deberán:
- 30.10.2. Usar un uniforme mientras cumplen su función. Los uniformes serán camisas de color distintivo que indiquen su rol, y deberán ser diferentes de los uniformes de los Referís.
- 30.10.3. Asistir a los Referés de acuerdo a los Reglamentos del Juego;
- 30.10.4. Seguir las indicaciones de los Referís;
- 30.10.5. No cumplir esta función durante más de dos (2) partidos sucesivos.

30.11. Controlador

- 30.11.1. Se designará un (1) Controlador por partido para controlar el equipamiento de los jugadores y el equipamiento del área de juego de acuerdo a los Reglamentos de Juego.
- 30.11.2. Ellos deberán usar un uniforme mientras cumplen su función. Los uniformes serán camisas de color distintivo que indiquen su rol, y deberán ser diferentes de los uniformes de los Referís.

30.12. Asistentes

El Arbitro Jefe, el Organizador de la Competición, el Organizador Técnico, el Referí Jefe, el Controlador Jefe y el Jefe de Oficiales de Mesa podrán designar personas para que los asistan en la realización de sus obligaciones, pero no podrán delegar en estos Asistentes sus responsabilidades.

31. ÁRBITROS INTERNACIONALES Y NACIONALES DE KAYAK-POLO

31.1. Árbitros Internacionales

- 31.1.1 Ver Reglamento de Kayak Polo de la ICF.

31.2. Árbitros Nacionales

- 31.2.1 En las regatas Nacionales, Zonales y Provinciales, el Comité de Competición deberá estar integrado por Árbitros Nacionales de Kayak-Polo. Las regatas Internas deberán ser controladas por un Arbitro Nacional de Kayak-Polo.
- 31.2.2. La credencial de Arbitro Nacional de Kayak-Polo será otorgada por la F.A.C. a las personas que hayan pasado el examen correspondiente. Sólo los clubes afiliados tienen derecho a presentar candidatos para dicho examen. Las candidaturas deberán ser acompañadas por una tasa de 20 dólares o equivalente en moneda nacional. Los candidatos no tendrán menos de 25 años ni más de 60 y tendrán por lo menos un (1) año de experiencia como colaboradores de árbitros nacionales. Sus nombres deberán remitirse a la Secretaría de la F.A.C. y al Presidente de la Comisión de Árbitros con dos meses de anticipación, como mínimo, a la fecha de examen. Una subcomisión de la F.A.C. compuesta por tres miembros, que serán elegidos periódicamente, tomará este examen que coincidirá con el Campeonato Argentino o Campeonatos Provinciales.

31.2.3. Los exámenes estarán basados en el conocimiento de los Estatutos y Reglamentos de Kayak-Polo de la F.A.C. (y de la ICF) y sobre experiencia y práctica en regatas. Los candidatos que no aprueben el examen, no podrán volver a presentarse hasta el año siguiente. Los que aprueben, recibirán una credencial que deberán renovar periódicamente.

32. RÉFERIS NACIONALES DE KAYAK-POLO

32.1. Los partidos de las competiciones nacionales deberán ser dirigidos por lo menos por un Referí que tenga credencial válida de Referí Nacional de Kayak-Polo.

32.2. La credencial de Réferi Nacional de Kayak-Polo será otorgada por la F.A.C. a las personas que hayan pasado el examen correspondiente. Sólo los clubes afiliados tienen derecho a presentar candidatos para dicho examen. Las candidaturas deberán ser acompañadas por una tasa de 20 dólares o equivalente en moneda nacional. Los candidatos no tendrán menos de 25 años ni más de 60 y tendrán por lo menos un (1) año de experiencia como colaboradores de réferis nacionales. Sus nombres deberán remitirse a la Secretaría de la F.A.C. y al Presidente de la Comisión de Árbitros con dos meses de anticipación, como mínimo, a la fecha de examen. Una subcomisión de la F.A.C. compuesta por tres miembros, que serán elegidos periódicamente, tomará este examen que coincidirá con el Campeonato Argentino o Campeonatos Provinciales.

32.3. Los exámenes estarán basados en el conocimiento de los Estatutos y Reglamentos de Kayak-Polo de la F.A.C. (y de la ICF) y sobre experiencia y práctica en regatas. Los candidatos que no aprueben el examen, no podrán volver a presentarse hasta el año siguiente. Los que aprueben, recibirán una credencial que deberán renovar periódicamente.

CAPITULO 3 REGLAS DEL JUEGO

1. ÁREA DE JUEGO

- 1.1. El área de juego debe ser rectangular, y tener una longitud de treinta y cinco (35) metros y una anchura de veintitres (23) metros. El Entorno Inmediato del área de juego deberá ser un área de agua sin obstrucciones con una anchura mínima de un metro alrededor de todos los límites, siempre que sea posible.
- 1.2. El agua, en toda el área de juego debe ser agua quieta de por lo menos noventa (90) centímetros de profundidad.
- 1.3. Sobre el área de juego debe haber un espacio libre de tres (3) metros de altura sin obstáculos, y una altura mínima de techo de cinco (5) metros.
- 1.4. Deberá haber una pasarela a cada lado del área de juego que se mantenga libre para los referís.

2. LÍMITES Y MARCACIÓN DEL ÁREA DE JUEGO

- 2.1. Los límites más largos serán denominados "laterales", y los límites más cortos "líneas de gol".
- 2.2. Los laterales y líneas de gol estarán indicados por una cuerda flotante de andarivel. La sección de la línea de gol de cuatro (4) metros a cada lado del centro del marco del arco deberá estar libre de boyas de manera de no interferir con el posicionamiento del arquero.
- 2.3. Los marcadores que indiquen las líneas de gol, línea de medio campo y puntos de seis (6) metros y cuatro metros y medio (4,5) desde cada línea de gol se ubicarán a lo largo de los laterales, y serán claramente visibles tanto para los referís como para los jugadores.
- 2.4. Se deberán ubicar marcadores que indiquen el área de suplentes sobre las líneas de gol a cuatro metros a cada lado del centro del marco del arco, de modo que sean visibles claramente tanto para referís como para jugadores.

3. ARCOS

- 3.1. Los arcos deberán estar ubicados sobre el centro de cada línea de gol con su borde interior inferior a dos (2) metros sobre la superficie del agua. Los arcos deberán ser sostenidos de tal manera que no puedan pendular. Los soportes de los arcos y las redes no deben interferir con ningún jugador que esté defendiendo o maniobrando alrededor del área de gol, o con la trayectoria de la pelota en el área de juego.
- 3.2. Los arcos consistirán en marcos abiertos de un (1) metro de altura y un metro y medio (1,5) de ancho (medidos internamente) y colgados verticalmente. La anchura máxima que debe tener el material con el que se construyan los marcos de los arcos será de cinco (5) centímetros. Los arcos deben tener redes, para permitir el paso libre de la pelota a través de sus marcos pero que indiquen claramente cuando se anotó un gol. El marco debe ser pintado en bandas rojas y blancas, siendo cada banda de 20 cm de largo.

4. LA PELOTA

- 4.1. La pelota será redonda y tendrá una cámara de aire con una válvula automática para su cierre. Deberá ser impermeable, sin ligaduras externas o cualquier cobertura de grasa o sustancia similar.
- 4.2. El peso de la pelota no deberá ser menor a cuatrocientos (400) gramos ni mayor que cuatrocientos cincuenta (450) gramos.
- 4.3. En los partidos jugados por hombres Senior, hombres sub-21 , la circunferencia de la pelota no deberá ser menor que sesenta y ocho (68) centímetros ni mayor que setenta y un (71) centímetros, y su presión deberá ser entre 90-97 kPa (kilo Pascales, equivalente a 13-14 libras por pulgada cuadrada).
- 4.4. En los partidos jugados por mujeres Senior, mujeres sub-21 , la circunferencia de la pelota no deberá ser menor que sesenta y cinco (65) centímetros ni mayor que sesenta y siete (67) centímetros, y su presión deberá ser entre 83-90 kPa (kilo Pascales, equivalente a 12-13 libras por pulgada cuadrada).

5. ÁRBITROS DEL PARTIDO

- 5.1. Los árbitros del partido serán dos (2) referís, dos (2) jueces de línea de gol, un (1) controlador, dos (2) cronometristas y un (1) planillero.
- 5.2. Según el grado de importancia, los partidos pueden ser controlados por equipos integrados por tres (3) a ocho (8) árbitros. Cuando haya sólo tres (3) árbitros de partido, dos (2) deberán ser los referís, que asumirán además las tareas de los jueces de línea y del controlador, y un cronometrista, que asumirá también la tarea de planillero.

6. REFERÍS

- 6.1. Los referís deberán asumir el control absoluto del partido. Su autoridad sobre los jugadores será efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores estén dentro del área de competición.
- 6.2. Todas las decisiones de los referís en cuestiones de hecho serán definitivas y su interpretación de las reglas deberá ser obedecida en todo el partido. No se podrá efectuar protesta o apelación alguna en relación a una decisión interpretativa de un referí. Los referís no deberán adoptar ninguna presunción sobre los hechos de cualquier situación durante el partido, sino que deberán interpretar lo que observan de la mejor manera posible.
- 6.3. Los referís deberán hacer sonar el silbato para dar comienzo al partido y reiniciarlo, y para sancionar los goles, tiros desde la línea de gol, tiros desde la esquina, infracciones a los reglamentos y pedido de tiempo. Un referí podrá alterar su decisión siempre que lo hagan antes de volver a poner en juego a la pelota. El referí deberá garantizar, antes de reiniciar el partido y de acuerdo a su criterio, que ninguno de los equipos esté en desventaja.
- 6.4. Los referís deberán tener el poder de ordenar a cualquier jugador u oficial de equipo que abandone el área de juego de acuerdo con la regla adecuada o que un jugador abandone el partido si el mismo llegara a negarse a abandonar el área de juego cuando se le ordene hacerlo.

- 6.5. Los referís tendrán el poder de ordenar a cualquier jugador, oficial de equipo u otra persona cuyo comportamiento impida a los referís desempeñar sus funciones correcta e imparcialmente, que abandone el área de competición.
- 6.6. Los referís tendrán el poder de abandonar el partido en cualquier momento si, en su opinión, el comportamiento de jugadores, oficiales de equipo u otras circunstancias impide que el partido llegue correctamente a su final. Si el partido debiera ser abandonado, los referís deberán informar sus acciones al Arbitro Jefe.

7. JUECES DE LINEA DE GOL

- 7.1. Los jueces de línea de gol deberán estar ubicados sobre el lateral opuesto al de los oficiales de tablero, uno en cada línea de gol.
- 7.2. Los deberes de los jueces de línea de gol deberán hacer las siguientes señales:
 - 7.2.1. Elevar una bandera verde cuando los jugadores estén correctamente ubicados en sus respectivas líneas de gol al comienzo de un período;
 - 7.2.2. Elevar una bandera roja para indicar que la pelota está fuera de juego por haber cruzado la línea de gol. (Tiro de línea de gol, tiro de esquina, gol);
 - 7.2.3. Agitar una bandera roja para marcar un inicio o reinicio incorrecto;
 - 7.2.4. Agitar una bandera roja para marcar el reingreso incorrecto de un jugador excluído o por el ingreso incorrecto de un suplente.
- 7.3. Cada juez de línea de gol deberá recibir del Comité Organizador una cantidad de pelotas suficiente de manera que cuando la pelota original haya salido del campo de juego, ellos puedan arrojar inmediatamente una nueva pelota al arquero (para un tiro de línea de gol), al jugador más cercano del equipo atacante (para un tiro de esquina), o siguiendo cualquier otra indicación del referí.

8. CONTROLADOR

- 8.1. El Controlador será responsable de controlar el equipamiento de todos los jugadores antes y durante su partido. También podrán controlar el equipamiento en cualquier otro momento durante la competición.

9. CRONOMETRISTAS

- 9.1. Los cronometristas deberán estar ubicados en la mesa de árbitros.
- 9.2. Los deberes de los cronometristas deberán ser:
 - 9.2.1. Registrar los períodos exactos de tiempo de juego, tiempo fuera de juego y los intervalos entre los períodos;
 - 9.2.2. Controlar los períodos de tiempos fuera de juego y señalar la finalización del período levantando una bandera roja, excepto que el referí señale la finalización de un tiempo fuera de juego;
 - 9.2.3. Registrar los tiempos de exclusión de los jugadores que sean retirados del área de juego de acuerdo con los reglamentos, así como los tiempos de reingreso de dichos jugadores o sus reemplazos;

- 9.2.4. Contralor los períodos de exclusión de los jugadores y señalar el final del período de exclusión mediante un dispositivo visual electrónico o elevando y agitando una bandera verde;
- 9.3. Un cronometrista deberá señalar mediante cualquier medio siempre que sea distintivo, acústicamente eficiente y rápidamente entendible, la finalización de cada período, en forma independiente de los referís excepto en el caso del otorgamiento simultáneo por parte de un referí de un tiro penal. En este caso, el tiro penal deberá ejecutarse de acuerdo a los reglamentos;
- 9.3.1. El primer cronometrista deberá cumplir con las tareas especificadas en los párrafos 9.2.1 y 9.2.2 y el segundo cronometrista deberá cumplir con lo indicado en 9.2.3 y 9.2.4.

10. PLANILLERO

- 10.1. El planillero deberá estar ubicado en la mesa de árbitros.
- 10.2. Los deberes del planillero serán:
 - 10.2.1. Registrar los goles acordados a cada equipo y mantener actualizado el tablero durante el partido;
 - 10.2.2. Mantener el registro del partido, incluyendo los jugadores, el resultado, los tiempos fuera de juego, las tarjetas verdes, amarillas y rojas aplicadas a cada jugador.

11. CANTIDAD DE JUGADORES

- 11.1. Cada partido podrá estar integrado por un máximo de ocho (8) jugadores para cualquier partido. No se permiten más de cinco (5) jugadores a la vez en el área de juego, en todo momento. Cualquier otro jugador en ese momento será considerado suplente. Un equipo debe comenzar cada partido con cinco (5) jugadores, listos para iniciar en su propia línea de gol. Si un equipo se ve reducido a dos (2) jugadores en algún momento, el referí deberá dar por finalizado el partido y pasar el asunto al comité de competición, quien decidirá la acción adecuada a tomar.
- 11.2. La lista de los nombres y números de los jugadores para un partido debe ser entregada al oficial adecuado antes de la hora indicada por el Comité de Competición.

12. ANTI-DOPING

- 12.1. Está estrictamente prohibido el doping tal como lo define el Código Anti-Doping del Movimiento Olímpico. Se llevará a cabo control de doping de acuerdo a los reglamentos de control de Doping de la ICF bajo la supervisión del Comité Médico de la SDN.

13. IDENTIFICACIÓN

- 13.1. Todos los jugadores deben tener kayaks con las cubiertas del mismo color, cubre-cockpits del mismo color, cobertura principal del cuerpo del mismo color, cascos del mismo color y camisas del mismo color.
- 13.2. Cuando se use color(es) sólido(s) para el casco del kayak, los kayaks de todos los jugadores deberán tener el mismo. En el caso de cascos de kayaks claros,

la presencia de fibra de carbono u otro material integral de construcción no se considerará que afecte el color general del casco de la embarcación.

- 13.3. Si el referí o controlador determina que los equipos no se diferencian adecuadamente, se requerirá que el equipo que figure primero en la planilla del partido, cambie sus colores de identificación de la indumentaria.
- 13.4. Los jugadores de un equipo deberán estar numerados desde el 1 a 99. Este número deberá estar impreso en la indumentaria corporal y en el casco.
- 13.5. Los números deberán ser claramente legibles para los referís desde cualquier punto del área de juego y deberán identificar clara e individualmente a cada jugador de un equipo. En la espalda de la indumentaria corporal deberán aplicarse números de 20 cm de altura como mínimo. En la parte frontal del torso se deberá imprimir un número de 10 cm de altura por lo menos. En cada lado del casco se deberán imprimir números de 7,5 cm de altura mínima. El capitán de cada equipo deberá distinguir del resto de su equipo por medio de un brazalete.

14. KAYAKS

- 14.1. Un kayak, aprobado por el Controlador, por jugador.
- 14.2. Pueden consultarse las especificaciones completas de kayaks y sus protecciones en el Apéndice Control de Equipamiento.

15. PALAS

- 15.1. Una pala de doble hoja, aprobada por el Controlador, por jugador.
- 15.2. Pueden consultarse las especificaciones completas de palas en el Apéndice Control de Equipamiento.

16. EQUIPAMIENTO PERSONAL

- 16.1. Cada jugador deberá usar un casco con máscara facial protectora, aprobado por el Controlador.
Pueden consultarse las especificaciones completas de cascos y máscaras en el Apéndice Control de Equipamiento.
- 16.2. Se deberá usar protección corporal, aprobada por el Controlador. Pueden consultarse las especificaciones completas de protección corporal en el Apéndice Control de Equipamiento.
- 16.3. Deberá usarse una camisa con mangas que cubran por lo menos la mitad del brazo. Los jugadores no deberán tener grasa o cualquier sustancia similar en sus brazos, cuello y equipamiento.
- 16.4. Además del equipamiento e indumentaria enumerados anteriormente, se permite al jugador el uso de indumentaria y efectos personales y un cubrecockpit. Se permite equipamiento protector adicional en las manos, antebrazos y codos, siempre que sea ajustado, esté fijado seguramente y sin bordes agudos de manera que no pongan en peligro a otros jugadores. No se permite ningún otro equipamiento. Un jugador no podrá usar ningún item (tal como joyas) que pueda poner en peligro tanto al usuario como a otro jugador.
- 16.5. Los jugadores no podrán aplicar ninguna sustancia grasa a su equipamiento.

17. MARCAS REGISTRADAS Y SÍMBOLOS PUBLICITARIOS

- 17.1. Las embarcaciones, accesorios e indumentaria podrán llevar marcas registradas, símbolos publicitarios y palabras.
- 17.2. Todo el material publicitario deberá estar colocado de tal manera que no interfiera con la identificación de los competidores y no confunda el resultado de la regata.
- 17.3. Las marcas registradas, símbolos publicitarios y palabras deberán ser idénticos y estarán en la misma posición en los kayaks e indumentaria de todos los jugadores.
- 17.4. Las palas podrán llevar marcas registradas, símbolos publicitarios y palabras.
- 17.5. No se aceptará publicidad de tabaco ni de bebidas alcohólicas de alta graduación.
- 17.6. El Comité Organizador de una competición internacional tiene el derecho de incluir publicidad durante la competición en los kayaks de los jugadores. Los símbolos publicitarios deberán estar incluidos en un área rectangular ubicada entre 40 y 70 cm del frente del kayak. Los símbolos publicitarios deberán estar inscriptos en un área rectangular de 30 cm por 15 cm. La publicidad puede aparecer dos veces en el área publicitaria del kayak.
- 17.7. Las normas para cualquier material publicitario incluido en la indumentaria y equipamiento de los palistas serán las siguientes:
 - 17.7.1. La F.A.C. y la institución que organice una prueba de la F.A.C. no deberán comprometerse en contratos de auspicio (sponsorship) publicitario exclusivos.
 - 17.7.2. Toda embarcación, accesorio, o artículo de indumentaria que no cumpla con las condiciones anteriormente mencionadas no será aceptable para ser usado en competición. Los equipos son responsables de garantizar que su propio equipamiento cumpla con estas reglas y reglamentos.

18. INTERCAMBIO DE EQUIPAMIENTO

- 18.1. Cada jugador podrá dejar el área de juego e intercambiar cualquier pieza de su equipamiento, en cualquier momento del partido, siempre que el equipamiento haya sido aprobado por el Controlador. El jugador en cuestión deberá recoger el equipamiento que desee intercambiar de su área de suplentes.

19. CONTROL DE EQUIPAMIENTO

- 19.1. El equipamiento de los jugadores está sometido a controles antes, durante o después del partido.

Un referí deberá sacar del área de juego, una vez que advierta la infracción, a cualquier jugador cuyo equipamiento esté contra las reglas, ya sea en la primera interrupción del partido o directamente si el equipamiento en cuestión se ha tornado peligroso para los jugadores.

20. TIEMPO DE JUEGO

- 20.1. El tiempo de juego será de dos (2) períodos, de diez (10) minutos cada uno, a menos que se requiera jugar períodos adicionales o realizar un desempate con penales. El mínimo tiempo de juego será de siete (7) minutos en cada sentido.

- 20.2. El intervalo de entretiempo deberá ser normalmente de tres (3) minutos. El tiempo mínimo de intervalo será de un (1) minuto.
- 20.3. Los equipos cambiarán de lado de juego luego de cada período.
- 20.4. El referí podrá conceder tiempo fuera de juego durante el tiempo de juego. El cronometrista deberá detener su reloj cuando el referí señale el tiempo fuera de juego y lo pondrá nuevamente en marcha cuando el referí reinicie el partido con su silbato.

21. TIEMPO FUERA DE JUEGO

- 21.1. El referí deberá hacer sonar su silbato tres veces para detener el partido para un período de tiempo fuera de juego.
- 21.2. El tiempo fuera de juego debe ser otorgado si un jugador volcado o su equipamiento está interfiriendo con el juego.
- 21.3. El tiempo fuera de juego debería usarse inmediatamente cuando los reglamentos de juego se infringen peligrosamente o si un equipamiento del campo requiere ser corregido o ajustado (por ejemplo, poner en peligro a otro jugador debido a una pala rota).
- 21.4. El tiempo fuera de juego debería usarse si se produjera alguna herida, o si algún jugador estuviera ilegalmente en el campo, siempre que esto no ponga en desventaja al otro equipo.
- 21.5. El tiempo fuera de juego debe usarse luego de anotarse un gol, o cuando un tiro penal o tiro libre sea otorgado o por cualquier otras incidencias a discreción del referí.
- 21.6. Si el referí ha detenido el partido, no durante una interrupción de juego y cuando ningún equipo estaba en falta (por ej.: error del referí, goles deficientes, heridas) el juego se reanuda con un tiro libre por el equipo que estuviera en posesión de la pelota al interrumpirse. Cuando se hubiera otorgado tiempo fuera de juego por el vuelco de un jugador, se otorgará un tiro libre al otro equipo para reanudar el juego.

Si el referí no pudiera determinar quién estaba en posesión de la pelota en el momento de hacer sonar el silbato, el referí deberá reanudar el juego con el lanzamiento de la pelota por el referí. Se aplica la señal 8.

22. ELECCIÓN DE LADO

- 22.1. El equipo que aparece primero en la planilla del partido comenzará del lado de la línea de gol ubicada a la izquierda de la mesa de árbitros a menos que uno de los capitanes o el Árbitro jefe requiera el lanzamiento de una moneda para determinar la elección de lados del campo de juego por parte de cada equipo.

23. COMIENZO DEL JUEGO

- 23.1. Al comienzo de cada período de juego, cinco (5) jugadores se alinearán listos para partir, estacionarios y con alguna parte de sus kayaks sobre su propia línea de gol.
- 23.2. El referí hará sonar el silbato para iniciar el juego y luego soltará o lanzará la pelota hacia el centro del área de juego.

- 23.3. Si la pelota es liberada o lanzada de modo que un equipo reciba ventaja definida, el referí deberá pedir la pelota y reiniciar el juego.
- 23.4. El jugador que intente alcanzar la pelota no puede recibir asistencia física de los otros jugadores. La infracción a esta regla será penada por un tiro libre. Se aplican las señales 1 y 14.
- 23.5. Sólo un jugador de cada equipo podrá intentar tomar posesión de la pelota. Cualquier otro jugador que acompañe al jugador que va en busca de la pelota no deberá estar en un radio de tres (3) metros del cuerpo del jugador que va en busca de la pelota. La infracción a esta regla será penada por un tiro libre. Se aplican las señales 1 y 14.

24. PELOTA FUERA DE JUEGO

- 24.1. Línea lateral y obstáculo superior: Cuando cualquier parte de la pelota toca la línea lateral física o el plano vertical de la línea lateral física, o cuando toca cualquier obstáculo superior, el equipo que no fué el último en tocarla con su pala, kayak o persona, deberá hacer un saque desde el lateral. Se aplican las señales 5 y 14.
 - 24.1.1. Si la línea lateral es desplazada de posición como consecuencia del normal desarrollo del juego, el límite se mueve con la línea.
 - 24.1.2. Saque desde el lateral. El jugador que haga el saque deberá ubicar su kayak en el punto de salida de la pelota o el punto de la línea lateral más cercano al punto de contacto de un obstáculo superior.
- 24.2. Línea de gol: Se otorgará un tiro desde la línea de gol o un tiro desde la esquina cuando cualquier parte de la pelota toque el plano vertical del frente del marco del arco entre los marcadores de esquina, excepto cuando una pelota rebote en dicho marco (no en los soportes del arco) volviendo al área de juego o cuando se anote un gol.
 - 24.2.1. Tiro de línea de gol: Cuando la pelota sale por sobre la propia línea de gol de un equipo y ha sido tocada por última vez por el otro equipo, se otorgará un tiro de línea de gol. Se aplican las señales 6 y 14. El jugador que tenga a su cargo el tiro de línea de gol deberá estar ubicado con su kayak sobre la línea de gol.
 - 24.2.2. Tiro de esquina: Cuando la pelota sale por sobre la propia línea de gol de un equipo y fué tocada por última vez por un integrante de este equipo, se otorgará al otro equipo un tiro de esquina. Se aplican las señales 5 y 14. El jugador que efectúe el tiro de esquina deberá ubicarse con su kayak en la esquina del área de juego.

25. ANOTACIÓN DE UN GOL

- 25.1. Un equipo anota un gol cuando toda la pelota pasa a través del plano del frente del marco del arco del equipo oponente. Si un arco no está fijado rígidamente y se mueve, la pelota deberá pasar a través del marco del arco. Se aplica la señal 3 y tiempo fuera de juego. El referí deberá indicar el número del jugador que ha anotado el gol al planillero. Se aplica la señal 3.
- 25.2. Si la pelota no puede entrar al marco del arco por impedírselo una pala de un defensor o un suplente que entre al marco del arco desde atrás, el gol será otorgado al equipo que lanzó la pelota.

26. REANUDACIÓN LUEGO DEL GOL

- 26.1. Luego de haberse anotado un gol, el equipo que lo ha concedido tomará el tiro de reiniciación. El jugador que ponga la pelota en juego deberá estar ubicado con su cuerpo en el centro del área de juego. El referí hará sonar su silbato para reanudar el partido. El jugador que tenga la pelota no está obligado a sostenerla por sobre su cabeza.
- 26.2. Todos los jugadores de ambos equipos deben estar con sus cuerpos en su propia mitad del campo de juego al reanudarse el partido.

27. JUGADOR VOLCADO

- 27.1. Si un jugador vuelca y deja su kayak, el jugador no podrá tomar parte en el juego a partir de ese momento y deberá dejar el área de juego inmediatamente, con todo su equipamiento. Si un jugador que ha volcado desea volver al campo de juego debe hacerlo de acuerdo a las reglas de ingreso al campo de juego. Ninguna persona puede ingresar al área de juego para asistir a un jugador con su equipamiento, y ninguno puede obstruir al referí por asistir a un jugador. Un equipo podrá ser penalizado durante un partido por cualquier ayuda externa ilegal, o por cualquier interferencia con la oposición que constituya ayuda externa. El referí determinará la severidad de la sanción.

28. INGRESO AL ÁREA DE JUEGO, REINGRESO Y REEMPLAZO

- 28.1. En el área de juego no podrá haber, en ningún momento, más que la cantidad legalmente permitida de jugadores de un equipo.
- 28.2. Los suplentes deberán estar en su propia área de suplentes.
- 28.3. La salida y el ingreso de los jugadores durante el reemplazo de uno de ellos podrá hacerse en cualquier lugar de la línea de gol del equipo involucrado. Todo el kayak del jugador reemplazado deberá dejar el área de juego antes que el suplente pueda ingresar a la misma. El reemplazo o cambio no será permitido si cualquier item del equipamiento del jugador, por ejemplo la pala o el casco, permanece en el área de juego. Los reemplazos están permitidos en cualquier momento.
- 28.4. Un jugador que deje el área de juego exclusivamente debido a la acción del juego no estará sometido a las condiciones para reingreso.
- 28.5. Un jugador que haya volcado y que no haya abandonado el área de juego por su línea de gol no podrá ser reemplazado hasta la próxima interrupción del partido. Se deberá retirar todas las piezas del equipamiento del jugador (por ejemplo, kayak y pala) antes de permitir el ingreso de su reemplazante.

29. REEMPLAZO E INGRESO ILEGAL AL ÁREA DE JUEGO

- 29.1. Cuando, en cualquier momento, se compruebe que hay en el área de juego más que la cantidad de jugadores legalmente permitida, el(los) jugador(es) que hubieran ingresado ilegalmente al área de juego deberán recibir tarjeta(s) amarilla(s), y el equipo penalizado deberá jugar con un jugador menos que los que tenía antes de que el(los) jugador(es) entraran ilegalmente en el área de juego, durante la duración de la tarjeta amarilla. Si no estuviera claro cual(es) jugador(es) debe(n) dejar el área de juego, entonces el capitán del equipo

sancionado deberá nombrar al(a los) jugador(es). La infracción a esta regla merecerá una sanción. Se aplican las señales 7 y 14.

- 29.2. En el caso de que un suplente coloque su pala en el área de juego de modo de impedir la anotación de un gol, se otorgará al equipo contrario la ejecución de un tiro penal al arco. El jugador que haya cometido la falta deberá ser penalizado con una tarjeta roja y el equipo deberá jugar con un jugador menos en el área de juego de la cantidad que tenía antes de que se produjera la infracción durante el tiempo restante del partido. La infracción a esta regla merecerá una sanción. Se aplican las señales 15, 16 y 17.

30. USO ILEGAL DE LA PALA

Se aplican las señales 12 y 15. A continuación se detallan los usos indebidos de la pala:

- 30.1. Entrar en contacto con la persona de un oponente.
- 30.2. Jugar, o intentar jugar, la pelota con una pala cuando la pelota está al alcance del brazo de un oponente, y ese oponente esté tratando de jugar la pelota con su mano.
- 30.3. Jugar, o intentar jugar la pelota con una pala a través de la proa del kayak de un oponente, dentro del alcance de brazo del oponente en una posición normal de paleo.
- 30.4. Colocar una pala dentro del alcance del brazo de un oponente que tiene la pelota en su mano. Se excluye al arquero de esta regla y al mismo se le permite defender directamente contra un tiro de gol siempre que la pala no sea movida hacia el oponente en el momento del tiro y no se use de manera deliberadamente peligrosa.
- 30.5. Cuando un jugador, con su pala, intenta restringir el uso de la pala de un oponente.
- 30.6. Jugar la pala de un oponente en lugar de la pelota.
- 30.7. Lanzamiento de la pala.
- 30.8. Cualquier otro uso de una pala que ponga en peligro a un jugador.

31. POSESIÓN ILEGAL

- 31.1. Se aplican las señales 11 y 15. Un jugador está en posesión de la pelota cuando la tiene en su mano o está en posición de alcanzar la pelota con su mano, cuando la misma está en el agua y no en el aire. Cuando un jugador esté balanceando la pelota en su pala, también se considerará que está en posesión de la misma.
- 31.2. Un jugador debe deshacerse de la pelota dentro de los cinco (5) segundos de obtener posesión de la misma, ya sea pasándola a otro jugador o efectuando un tiro de modo que la pelota se desplace a más de un metro del alcance de su brazo, midiendo horizontalmente desde el punto de liberación de la misma.
- 31.3. Si un jugador comparte la posesión con otro jugador o si la pelota se desplaza fuera del alcance de su brazo al ser atacado por otro jugador, los cinco (5) segundos deberán comenzar a contarse nuevamente una vez que el jugador haya recuperado la posesión de la pelota.

- 31.4. Si un jugador ha volcado al punto de tener todo su cuerpo y la cabeza bajo el agua, se considerará que ha perdido la posesión a menos que tenga la pelota en sus manos.
- 31.5. Un jugador no puede maniobrar su kayak con sus manos o su pala mientras la pelota esté apoyada sobre su cubrecockpit.

32. ATAQUE MANUAL ILEGAL

Se aplican las señales 10 y 15. Un Ataque Manual se produce cuando un jugador, con una mano abierta, empuja la espalda, brazo o costado de un oponente. Los siguientes Ataques Manuales son ilegales.

- 32.1. Cualquier Ataque Manual en el que el jugador atacado no está en posesión de la pelota.
- 32.2. Cualquier contacto corporal que no sea con la mano abierta sobre la espalda, brazo, o costado.
- 32.3. Cualquier Ataque Manual que ponga en peligro al jugador que lo recibe.
- 32.4. Un jugador no puede desviar un Ataque Manual con su mano o antebrazo o con el movimiento del codo hacia el oponente.

33. ATAQUE CON KAYAK ILEGAL

Se aplican las señales 10 y 15. Se produce un Ataque con Kayak cuando un jugador maniobra su kayak contra el de un oponente en un intento por ganar la posesión de la pelota. Los siguientes Ataques con Kayak son ilegales.

- 33.1. Cualquier ataque con kayak que resulte en el kayak del atacante tocando el cuerpo de un jugador y/o poniendo en peligro a un jugador. El brazo del jugador no será considerado parte de su cuerpo cuando cualquier parte del mismo está elevada y separada del cuerpo.
- 33.2. Cualquier ataque con kayak que resulte en el kayak del atacante entrando en contacto con el cubrecockpit del oponente luego de hacer un ataque legal, no será penalizado a menos que el atacante siga golpeando el cubrecockpit.
- 33.3. Cuando la pelota ya no está en control de ninguno de los dos jugadores, ellos podrán separarse del kayak del contrario por medio de sus manos para lograr una acción controlada sobre el mismo.
- 33.4. Cuando un jugador en posesión de la pelota que no puede controlar la proa de su kayak y además no puede evitar entrar en contacto con el cuerpo de un oponente.
- 33.5. Cualquier ataque fuerte al costado de un kayak si se lo hace en un ángulo entre 80 y 100 grados y por contacto momentáneo.
- 33.6. Ataque de un oponente que esté a mas de tres (3) metros de la pelota.
- 33.7. Ataque a un oponente cuando el atacante no está compitiendo por la pelota.

34. EMPUJÓN ILEGAL

Se aplican las señales 10 y 15. Un empujón ilegal se produce cuando un jugador maniobra su kayak contra el kayak de un oponente entre la línea de seis (6) metros y la línea de gol, para ganar una posición cuando ninguno de

los dos jugadores está intentando llegar a la pelota. Los siguientes empujones son ilegales.

- 34.1. Cuando un jugador está estacionario o intentando mantener una posición y su cuerpo es desplazado más de medio metro por el contacto sostenido del kayak de un oponente.
- 34.2. Cuando el contacto sobre el kayak del oponente podría ser definido como ataque de kayak.
- 34.3. Un jugador con todo el kayak detrás de la línea de gol no podrá ser empujado, ya que no está en el área de los seis (6) metros.

35. CORTINA ILEGAL

Se aplican las señales 9 y 15. Una cortina ilegal se produce cuando un competidor impide activamente el avance de un oponente, excepto cuando:

- 35.1. Ambos jugadores estén compitiendo por la pelota; o
- 35.2. El jugador oponente esté en posesión de la pelota; o
- 35.3. El jugador oponente esté a menos de tres (3) metros de la pelota y sea el jugador más próximo a la misma, cuando la pelota esté en el agua y no en el aire.
- 35.4. Ambos jugadores se estén empujando dentro del área de los 6 metros.
- 35.5. Se considere que un jugador está impidiendo activamente el avance de un oponente cuando su kayak se está desplazando y/o esté intentando realizar paladas activas.

36. RETENCIÓN ILEGAL

Se aplican las señales 9 y 15.

- 36.1. Se produce cuando un jugador restringe el movimiento de un jugador contrario o gana apoyo o propulsión colocando su mano, brazo, cuerpo o pala sobre el kayak, o reteniendo al jugador contrario o su equipamiento.
- 36.2. Un jugador que use para propulsión o apoyo, o para abandonar el lugar, cualquier equipamiento del área de juego, por ej.: marcadores límite, soportes de arco o cualquier objeto cercano.

37. COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO

Se aplica la señal 17 con una tarjeta verde. A continuación se definen los comportamientos antideportivos:

- 37.1. Cualquier infracción cometida por un jugador durante una interrupción del juego.
- 37.2. Obstaculizar el intento de cualquier jugador para enderezarse luego de haber volcado. Un jugador que haya volcado deberá poder sacar su cabeza y hombros fuera del agua antes de que un oponente pueda atacarlo.
- 37.3. Interferencia con el equipamiento de un oponente. Como por ejemplo retener o desplazar la pala de otro oponente fuera de su alcance, o impedir deliberadamente que un jugador recupere la posesión de su pala.

- 37.4. Uso deliberado de tácticas dilatorias. Tales como arrojar la pelota lejos, u obstrucción deliberada de los oponentes, para demorar una reanudación rápida luego de una infracción.
- 37.5. Demostración de desacuerdo por parte de los jugadores.
- 37.6. Reaccionar ante cualquier ataque.
- 37.7. Lenguaje soez o abusivo.
- 37.8. Otros comportamientos antideportivos contra jugadores, referís u otros árbitros o comportamiento considerado lesivo para el juego a discreción del referí.

38. DEFENSA DEL ARCO

- 38.1. El jugador defensor que esté más directamente abajo del arco, para defender el arco con su pala, será considerado el arquero en ese momento. El cuerpo del arquero deberá estar enfrentando al área de juego e intentando mantener una posición dentro de un metro del centro de la línea de gol. Si dos o más jugadores están directamente bajo el arco, el jugador ubicado más directamente debajo del arco será considerado el arquero en ese momento.
- 38.2. Si el arquero no está en posesión de la pelota y es desplazado o desequilibrado por el contacto de un jugador oponente, se considerará que ese jugador ha cometido un ataque ilegal. Esta infracción merecerá una sanción. Se aplican las señales 10 y 15.
- 38.3. Si un atacante mueve al arquero indirectamente, empujando a un defensor sobre el arquero, cuando ninguno de los defensores está en posesión de la pelota, el atacante será penalizado. Si el defensor tiene la oportunidad de evitar el contacto con el arquero luego de haber sido empujado, pero no lo hace, el atacante no será penalizado.
- 38.4. Si un defensor empuja a un atacante sobre el arquero, el atacante no será penalizado. Si el atacante tiene la oportunidad de evitar el contacto con el arquero luego de haber sido empujado, pero no lo hace, el atacante será penalizado.
- 38.5. Cuando un atacante, en posesión de la pelota, y cuya dirección original o velocidad de desplazamiento no lo hubiera llevado a entrar en contacto con el arquero, es empujado contra el mismo por un defensor, el atacante no será penalizado.
- 38.6. Un arquero que no esté en posesión de la pelota, pero que esté intentando alcanzar la pelota en el agua, podrá ser atacado como cualquier otro jugador. Si el arquero no toma posesión de la pelota no recuperará su status de arquero hasta que el atacante haya hecho su lanzamiento o haya pasado la pelota. Luego que el atacante haya perdido la posesión de la pelota, el atacante no deberá impedir activamente el intento del arquero para recuperar o mantener su posición.
- 38.7. Dentro del área de seis (6) metros, un atacante no deberá impedir activamente a un defensor para tomar la posición como arquero. Un defensor podrá empujar a un atacante con su kayak, cuando quiera tomar la posición de arquero sin penalización, a menos que use juego peligroso.

- 38.9. Tan pronto como un equipo toma control de la pelota, no podrá ser considerado como defendiendo y, por lo tanto, no podrá tener un jugador definido como arquero.

39. PELOTA DE REFERÍ

- 39.1. Se declarará pelota de referí cuando dos o más jugadores de equipos oponentes tienen una o más manos reteniendo firmemente la pelota, de manera que los jugadores comparten la posesión de la pelota durante cinco (5) segundos. Si el contacto inicial se hace directamente con la pelota, será aplicable la retención ilegal sólo si cualquiera de los dos jugadores usa al oponente como soporte.
- 39.2. Si el referí necesita detener el partido, fuera de una interrupción en el juego y cuando ninguno de los dos equipos está en falta (por ej.: error de referí, goles deficientes, heridas) y el referí no puede determinar quién estaba en posesión de la pelota en el momento de hacer sonar el silbato, el referí reanudará el partido con una pelota de referí.
- 39.3. Una pelota de referí se tomará en el punto de la línea lateral más cercano al incidente. Cuando se otorga una pelota de referí por un incidente que hubiera ocurrido entre la línea de seis (6) metros y la línea de gol, la pelota de referí será tomada sobre la línea de seis (6) metros. Se aplica la señal 8 y tiempo fuera de juego.
- 39.4. Dos jugadores oponentes se alinearán en ángulo recto con respecto a la línea lateral, sobre el lado más cercano a su propia línea de gol, cerca de la línea lateral sobre la que ocurrió el incidente, separados por un metro, y enfrentando al referí. Ubicarán sus palas sobre el agua, pero no entre sus kayaks y sus manos sobre la cubierta del kayak o sobre sus palas.
- 39.5. Todos los otros jugadores deberán estar por lo menos a tres (3) metros de distancia del punto entre los dos jugadores que participen de la pelota de referí.
- 39.6. El referí arrojará la pelota al agua entre los dos jugadores y hará sonar el silbato para reanudar el juego. Ambos jugadores deberán intentar tomar la pelota con sus manos tan pronto la misma toque el agua. Los jugadores no deberán jugar la pelota antes de que la misma toque el agua. La infracción a esta regla merecerá una sanción. Se aplican las señales 11 y 15.

40. VENTAJA

- 40.1. Los referís pueden permitir que el juego continúe cuando el equipo en posesión es beneficiado por la continuación del juego como resultado de una infracción de un oponente, si ningún referí ha hecho sonar el silbato. El referí deberá reconocer la jugada ilegal haciendo señales de seguir el juego. Se aplican las señales 13 y 14.
- 40.2. El referí podrá penalizar a cualquier jugador que cause una infracción a la que se aplique ventaja, en la siguiente interrupción del juego con una tarjeta amarilla o roja.
- 40.3. La ventaja se indicará si no hay infracción pero los jugadores creen que la hubo y han detenido el juego. (Por ejemplo un silbato de otra área de juego, público, etc.).

41. SANCIONES

El referí puede imponer cualquier combinación de las siguientes sanciones por juego ilegal según la severidad y/o frecuencia de las ofensas que están siendo penalizadas. el referí podrá hacer salir a un jugador del área de juego por distintos períodos según la severidad y/o frecuencia de la ofensa que esté siendo penalizada. La medición del tiempo de expulsión se interrumpe durante los períodos de tiempo fuera de juego o intervalos del juego.

- 41.1 *Tiro al arco penal.* Se aplica la señal 16 y tiempo afuera.
 - 41.1.1. Un tiro al arco penal se otorgará ante cualquier ofensa deliberada y/o peligrosa en el área de seis (6) metros cuando un jugador sea víctima de un foul en el acto de tirar al arco, o pasar la pelota o posicionarse para un gol casi seguro. El acto de tirar al arco comienza cuando un jugador tiene contacto con la pelota, con su mano o pala, y está intentando o preparándose claramente para un tiro.
 - 41.1.2. Se podrá otorgar un tiro al arco penal ante una ofensa en la que un jugador, fuera del área de los seis (6) metros, es víctima de un foul en el acto de tirar al arco o de pasar o de posicionarse para un gol casi seguro, mientras el arco no sea defendido de otra forma si no se hace el intento de evitar el juego ilegal (deliberado) y/o una ofensa en la cual se produce el contacto de la pala con la pelota en manos del oponente o cualquier jugada ilegal (peligrosa) que ponga en peligro a la oposición.
 - 41.1.3. Se otorgará un Tiro Penal al Arco ante una infracción deliberada y/o peligrosa a un jugador que esté dentro del área de los 6 metros intentando efectuar un tiro libre.
- 41.2. *Tiro libre.* Se aplica la señal 15.
 - 41.2.1. Un tiro libre puede ser un tiro directo al arco. El juego general se reanuda cuando la pelota se ha trasladado un metro horizontalmente o cambiado de posesión a otro jugador del equipo. Se otorgará un tiro libre para infracciones a las que no se haya penalizado con un tiro al arco penal, tiro de esquina, tiro de línea de gol, o reanudación desde el centro del campo.
- 41.3. *Lanzamiento libre.* Se aplica la señal 14.
 - 41.3.1. Un lanzamiento libre no puede ser tiro directo al arco. El juego general se reanuda cuando la pelota se ha trasladado un metro horizontalmente o cambiado de posesión a otro jugador del equipo. Se otorgará un lanzamiento libre cuando no se haya penalizado con un tiro al arco penal o tiro libre.
- 41.4. *Jugador expulsado por el resto del partido.*

Se aplica la señal 17 y una tarjeta roja.

 - 41.4.1. Se aplicará una tarjeta roja a un jugador que haya recibido su segunda tarjeta amarilla por cualquier razón.
 - 41.4.2. Se deberá otorgar una tarjeta roja cuando se proteste contra una tarjeta amarilla o cuando la misma no haya tenido el efecto deseado de que el jugador controle su juego o actitud.
 - 41.4.3. Se otorgará una tarjeta roja si se produce un ataque personal a un jugador.
 - 41.4.4. Se otorgará una tarjeta roja ante lenguaje soez o abusivo repetido y continuo.

- 41.4.5. Si un jugador es expulsado por el resto del partido, el jugador no podrá ser reemplazado por un suplente.
- 41.5. *Jugador expulsado por dos (2) minutos.*
Se aplica la señal 17 con una tarjeta amarilla.
- 41.5.1. Se otorgará una tarjeta amarilla a un jugador que haya recibido su tercera tarjeta verde por cualquier razón.
- 41.5.2. Se deberá otorgar una tarjeta amarilla por un foul intencional y/o peligroso que impida la anotación de un gol casi seguro, cuando el referí entienda que el otorgamiento de un tiro libre no habrá de tener el efecto deseado.
- 41.5.3. Se deberá otorgar una tarjeta amarilla por juego ilegal peligroso, que sea intencional, repetido o cuando no se intente evitar el juego peligroso.
- 41.5.4. Se deberá otorgar una tarjeta amarilla ante repetidas y continuas protestas contra decisiones del referí.
- 41.5.5. Se deberá otorgar una tarjeta amarilla por lenguaje soez o abusivo.
- 41.5.6. Los jugadores expulsados deben respetar las reglas de entrada al área de juego en su retorno al completar el período de expulsión.
- 41.6. *Advertencia*
Se aplica la señal 17 con una tarjeta verde.
- 41.6.1. Se deberá otorgar una tarjeta verde ante comportamiento antideportivo intencional que inflencie considerablemente el estado del partido.
- 41.6.2. Se debe otorgar una tarjeta verde por comunicación verbal innecesaria con el referí, juego peligroso y/o comportamiento antideportivo.
- 41.7. *Advertencia al Equipo*
Se aplica la señal 17 con una tarjeta verde. Tendrá lugar una advertencia al equipo cuando el referí aplique una tarjeta verde a todos los jugadores del mismo.
- 41.7.1. Se hará una advertencia al equipo por la repetición de infracciones de un tipo determinado por parte de más de un jugador del mismo equipo.
- 41.7.2. Luego de haberse realizado una advertencia al equipo, se aplicará una tarjeta amarilla a cualquier jugador de ese equipo por cualquier infracción igual subsiguiente.

42. REALIZACION DE LANZAMIENTOS

- 42.1. El jugador que tome cualquier tiro de línea de gol, tiro de esquina, saque de línea lateral, lanzamiento libre o tiro libre debe sostener la pelota sobre su cabeza, con los brazos extendidos y su kayak estacionario, antes de efectuar el lanzamiento. El lanzamiento inicial del jugador deberá recorrer un metro en sentido horizontal desde el punto de liberación de la pelota o haber cambiado de posesión a otro jugador del mismo equipo. La infracción a esta regla merecerá una sanción, otorgándose la posesión de la pelota al equipo oponente. Se aplican las señales 11 y 14.
- 42.2. Los tiros libres, los tiros de línea de gol, tiros de esquina, tiros de reanudación y tiros de línea lateral no pueden ser directos al arco contrario.

- 42.3. La pelota no estará en juego hasta que el tiro inicial haya cubierto por lo menos un metro medido horizontalmente desde el punto de liberación de la pelota o haya cambiado de posesión a otro jugador del mismo equipo. Se deberá permitir a un jugador tomar su posición para tomar el tiro. Ningún oponente podrá entrar en contacto con el jugador o su equipamiento hasta que el mismo haya efectuado el lanzamiento. Los oponentes no deberán intentar impedir que la pelota recorra un metro en sentido horizontal. La infracción a esta regla será sancionada. Se aplican las señales 11 y 14 o las señales 11 y 15. Se volverá a efectuar un lanzamiento libre como lanzamiento libre, y un tiro libre como tiro libre.
- 42.4. El jugador deberá lanzar la pelota dentro de los cinco segundos de estar en posesión de la misma y en la posición correcta para efectuar el lanzamiento. Los cinco segundos para el reinicio se cuentan desde el momento en que cualquier miembro del equipo está en posición de levantar la pelota y efectuar el tiro. No se tomará en cuenta cualquier caída o manoseo de la pelota, siempre que el lanzamiento inicial se tome dentro de los cinco (5) segundos. La infracción a esta regla merecerá una sanción, otorgándose al equipo oponente la posesión de la pelota. Se aplican las señales 11 y 14 o las señales 11 y 15. Se volverá a efectuar un lanzamiento libre como lanzamiento libre, y un tiro libre como tiro libre.
- 42.5. Cuando haya una infracción que requiera la realización de un tiro libre o lanzamiento libre, el lanzamiento se deberá hacer desde un punto que, de acuerdo al criterio del referí, dé mejor ventaja al equipo. El referí indicará que el lanzamiento se tome ya sea donde tuvo lugar la infracción o, cuando la pelota estaba en el momento de la infracción, o donde la pelota haya caído si estaba en el aire en el momento de la infracción. Sin embargo, una infracción de defensa del arco deberá tomarse desde el lugar en que tuvo lugar la infracción.
- 42.6. Cuando se otorgue un tiro libre a menos de un metro del arco, el tiro libre se tomará en el punto más cercano a un metro de la línea de gol.

43. REALIZACIÓN DE UN TIRO PENAL AL ARCO

- 43.1. El jugador que tome el tiro penal al arco deberá estar estacionario con su cuerpo sobre la línea de seis (6) metros.
- 43.2. Todos los otros jugadores deberán estar en la otra mitad del área de juego hasta que el juego se reanude.
- 43.3. El tiro será tomado cuando el referí haga sonar el silbato. Se aplica la regla de cinco (5) segundos.
- 43.4. El juego se reanudará al sonar el silbato.
- 43.5. El jugador que toma el tiro penal no puede volver a tocar la pelota hasta que la misma haya tocado a otro jugador o al equipamiento de otro jugador o el marco del arco.

44. FINALIZACIÓN DEL JUEGO

- 44.1. El cronometrista indicará la finalización del período de tiempo de juego mediante el uso de una señal intensa. La pelota está muerta al comienzo de la señal. El referí deberá usar la señal 2 para confirmar la señal del cronometrista.
- 44.2. Si se hubiera otorgado un tiro al arco penal antes de la señal de finalización de juego, el tiro al arco penal deberá efectuarse antes de que se considere

finalizado el juego. En esta situación, una vez lanzada la pelota, esta quedará muerta inmediatamente luego de tocar el agua o el marco del arco y retorne al área de juego.

45. TIEMPO EXTRA PARA GOL DE ORO

- 45.1. El tiempo extra para gol de oro consistirá, excepto en una Gran Final, en dos períodos de tres (3) minutos cada uno, declarándose ganador al equipo que marque el primer gol. Habrá una interrupción de un (1) minuto antes de comenzar el tiempo extra para gol de oro y entre ambos períodos, con un cambio de campo.
- 45.2. El tiempo extra para gol de oro en Gran Final consistirá en dos períodos de diez (10) minutos cada uno; declarándose ganador al equipo que marque el primer gol. Habrá una interrupción de un (1) minuto antes de comenzar el tiempo extra para gol de oro y entre ambos períodos, con un cambio de campo.

46. DESEMPATE POR PENALES

- 46.1. El capitán del equipo deberá elegir qué jugadores, y en qué orden, participarán en la serie de tiros de desempate. Normalmente, se elegirán cinco (5) jugadores (entre los que puede o no estar incluido el arquero), sin embargo, al final del tiempo de juego, si uno o más de esos jugadores no estuviera participando en el partido debido a su expulsión por tarjeta roja, no podrán tomar parte en la serie de tiros de desempate y su equipo deberá resignar esos tiros. Al final del tiempo de juego, si uno o más de esos jugadores no estuviera participando en el partido debido a su expulsión por tarjeta amarilla, no podrán tomar parte en la serie de tiros de desempate pero su equipo no deberá resignar esos tiros.
- 46.2. Los jugadores participantes de cada equipo tomarán los tiros de desempate en forma alternada. Para definir qué equipo tirará primero, el referí llamará a ambos capitanes y tirará una moneda. Tirará primero el equipo cuyo capitán gane el sorteo. ambos equipos tirarán al mismo arco. A menos que el Comité de Competición haya decidido cuál arco habrá de usarse, esta decisión será del referí.
- 46.3. El arquero no involucrado en la defensa del arco y los jugadores restantes se ubicarán al lado de la línea lateral más cercana al segundo referí entre un tiro y otro a menos que deban tomar el tiro personalmente.
- 46.4. Si luego de que ambos equipos hayan tomado los cinco (5) tiros de desempate, uno de los equipos ha anotado mayor número de goles que el otro, será el equipo ganador.
- 46.5. Si, luego de tomar los cinco (5) tiros de desempate, el marcador está todavía empatado, los equipos deberán tomar tiros de desempate en forma alternada, en el mismo orden que la serie anterior, hasta que, con un número igual de tiros de desempate, un equipo haya anotado más goles.

47. REALIZACIÓN DE UN TIRO DE DESEMPATE

- 47.1. El jugador que deba realizar un tiro de desempate deberá estar estacionario con su cuerpo a cuatro metros y cincuenta centímetros de la línea de gol.
- 47.2. Un jugador del equipo contrario podrá ubicarse de manera de defender el arco con la pala ("el Arquero"). El cuerpo del arquero deberá estar enfrentando el

área de juego e intentando mantener una posición dentro de un metro del centro de la línea de gol. El arquero no deberá dejar esta posición durante el período del tiro de desempate.

- 47.3. Todos los otros jugadores deberán esperar en la otra mitad del área de juego hasta que se complete el tiro de desempate.
- 47.4. El tiro deberá efectuarse cuando el referí haga sonar el silbato. Se aplica la regla de cinco (5) segundos.
- 47.5. El jugador deberá efectuar un tiro directo al arco.

48. PROTESTA AL COMITÉ DE COMPETICIÓN

- 48.1. El jefe de delegación o el jefe de equipo podrá elevar una protesta de acuerdo a estos reglamentos. Dichas protestas deberán ser presentadas al Comité de Competición, que determinará su validez. El Comité de Competición podrá permitir que una protesta sea hecha por dos o más jefes de delegación o de equipo en forma simultánea, cuando en opinión del Comité de Competición su queja esté originada en la misma decisión.
- 48.2. Las objeciones sobre decisiones de los controladores de equipamiento deberán hacerse verbalmente, sin pagar tarifa, por un jefe de delegación o jefe de equipo a un Controlador o Jefe de Controladores antes o durante un partido en el cual esté involucrado su equipo. Si la objeción se hace antes del partido, el equipamiento podrá ser sometido a un nuevo control. Si la objeción al control de equipamiento se hace durante un partido, el Controlador deberá tomar la decisión en cuanto a la necesidad o no de que el Referí llame al jugador para efectuar el control de su equipamiento.
- 48.3. Todas las decisiones de los referís sobre cuestiones de hecho serán definitivas y su interpretación de los reglamentos será acatada a lo largo de todo el partido. No podrá hacerse protesta alguna sobre una decisión interpretativa del referí.
- 48.4. Cualquier protesta deberá hacerse de la siguiente manera.
 - 48.4.1. Dentro de los veinte (20) minutos luego del partido en el cual se haya producido el incidente que origina la protesta, y será acompañada por una tarifa de US\$ 20,00 que serán reembolsados si la protesta es aceptada; o
 - 48.4.2. No más tarde que una hora antes del comienzo del partido cuando la protesta sea en contra del derecho de un jugador o equipo a participar en dicho partido, y será acompañada por una tarifa de US\$ 20,00 que será reembolsada si la protesta es aceptada.
- 48.5. El Jefe de Equipo (o su representante) debe hacer la nota de protesta al Árbitro Jefe por escrito, enumerando:
 - 48.5.1. El incidente en cuestión;
 - 48.5.2. Los fundamentos sobre los que se basa la protesta; y
 - 48.5.3. Las razones o circunstancias que apoyan la argumentación de la protesta.
- 48.6. No hay parte de estos reglamentos que impida a un Jefe de Equipo retirar una protesta en cualquier momento, dirigiéndose al Arbitro Jefe por escrito.

- 48.7. Al recibir una protesta de acuerdo con las reglas, el Arbitro Jefe deberá pasar inmediatamente el aviso de la protesta y cualquier documento adjunto al Comité de Competición.
- 48.8. El Comité de Competición deberá, tan pronto como sea posible luego de la recepción de la protesta, investigar y considerar la protesta y dentro de los diez (10) minutos de recibir el aviso de la misma determinar si:
 - 48.8.1. La protesta debe ser rechazada, debido a que de acuerdo a su criterio, la protesta es trivial o carece de mérito; o
 - 48.8.2. La protesta es digna de estudio y determinaciones de acuerdo a estos reglamentos.
- 48.9. Si el Comité de Competición determina que el asunto merece mayor análisis de acuerdo con estos reglamentos, deberá llamar lo antes posible a una reunión del Comité de Competición, teniendo en cuenta la proximidad de eventos relevantes.
- 48.10. Cuando se hace una protesta contra un jugador o equipo, el jefe de equipo del jugador o equipo en cuestión deberá recibir una copia de la protesta para su información.
- 48.11. El Comité de Competición podrá realizar una reunión (o cualquier instancia que permita) de manera que lo considera conveniente, pero deberá:
 - 48.11.1 Dar al Jefe de Equipo que presentó la protesta la oportunidad de ser oído;
 - 48.11.2. Otorgar la debida consideración a cualquier afirmación planteada por el Jefe de Equipo que presentó la protesta y cualquier oficial relevante;
 - 48.11.3. Permitir al Jefe de Equipo que presentó la protesta estar presente junto con su representante;
 - 48.11.4. Poder requerir o pedir al Jefe de Equipo que presentó la protesta o cualquier otro testigo que asista el encuentro o proporcione la evidencia que disponga; y
 - 48.11.5. Brindar al Jefe de Equipo (o sus representantes) de cualquier equipo que pueda estar directamente afectado por la protesta toda la oportunidad de ser escuchado.
- 48.12. Luego de la consideración de toda la información relevante y disponible, el Comité de Competición deberá llegar a una conclusión. La decisión del Comité de Competición deberá ser tomada por mayoría. El Comité de Competición podrá:
 - 48.12.1. Descalificar un equipo, o excluirlo por el resto de la competición;
 - 48.12.2. Cuando una protesta contra la elegibilidad de un equipo sea considerada válida, descalificar al equipo de la competición. Cuando un equipo sea descalificado, en la medida de lo posible, los resultados de todos los partidos previo que el equipo haya disputado en la competición serán anulados u otorgados a sus oponentes, de acuerdo a lo que corresponda. Cualquier entrega de medallas, trofeos o colocación será rescindida.
 - 48.12.3. Tomar cualquier otra acción que considere adecuada y, en cada caso, dar las razones que fundamenten su decisión por escrito.

- 48.13. El Árbitro Jefe deberá entonces notificar inmediatamente por escrito la decisión del Comité de Competición al Jefe de Equipo que hubiera presentado la protesta y a todas las otras personas relevantes involucradas.
- 48.14. Una protesta hecha posteriormente a los 30 días de la fecha en que se realizó el partido en cuestión, sólo será aceptada si los oficiales de la asociación que presenta la protesta pueden probar que los hechos en los que la protesta está basada, han llegado a su conocimiento luego de la conclusión de la competición. Una protesta tardía deberá ser derivada al Presidente del Comité de Kayak Polo de la ICF y será acompañada por una tarifa de US\$ 20,00 que será reembolsada si la protesta es aceptada.

49. ACCIÓN DISCIPLINARIA POR EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

- 49.1. El Comité de Competición podrá convocar a cualquier miembro de una delegación a presentarse en una reunión del Comité de Competición realizada de acuerdo con estos Reglamentos con fines de investigar el asunto si, en opinión del Comité de Competición hubiera razones para creer que ellos hubieran:
 - 49.1.1. Dejado de cumplir con cualquiera de las previsiones de estos Reglamentos; o las hubieran conducido de manera considerada ofensiva o perjudicial al carácter o intereses de la Competición.
- 49.2. El Comité de Competición podrá realizar una reunión (o cualquier cuarto intermedio que involucre) de la manera que considere conveniente, pero:
 - 49.2.1. Deberá brindar al miembro de la delegación convocado todas las oportunidades de ser escuchado;
 - 49.2.2. Deberá brindar la consideración debida a cualquier declaración dada por el miembro de la delegación convocado o cualquier otro oficial relevante;
 - 49.2.3. Deberá permitir al miembro de la delegación convocado estar presente junto con sus representantes; y
 - 49.2.4. Podrá solicitar o requerir al miembro de la delegación convocado o a cualquier otro testigo a estar presente en la reunión o a proveer las pruebas que pudiera tener.
- 49.3. Luego de la consideración de toda la información relevante y disponible, el Comité de Competición deberá llegar a una conclusión. La decisión del Comité de Competición deberá ser tomada por mayoría. El Comité de Competencia podrá:
 - 49.3.1. Llamar la atención a un jugador;
 - 49.3.2. Suspender a un miembro individual de la participación de parte o toda la Competición;
 - 49.3.3. Tomar cualquier otra acción que considera adecuada y, en cada caso, dar sus razones para esta decisión por escrito.
 - 49.3.4. Penalizar a un oficial por sus acciones como jugador. Un jugador que también actúe como oficial no podrá ser penalizado como jugador por sus acciones como oficial.

- 49.3.5. El Árbitro Jefe deberá notificar inmediatamente la decisión del Comité de Competición por escrito, al Jefe de Equipo del jugador u oficial de equipo convocado y a todas las otras personas relevantes.

50. APELACIÓN AL JURADO

- 50.1. Un Jefe de Equipo o de Delegación podrá apelar una decisión del Comité de Competición de acuerdo con estos Reglamentos si la decisión del Comité de Competición no hubiera sido tomada respetando estos Reglamentos. Estas apelaciones deben ser dirigidas al Jurado, quien deberá decidir sobre ellas. El Jurado podrá permitir que una apelación sea hecha por dos o más Jefes de Equipo conjuntamente cuando, de acuerdo al criterio del Jurado, la queja de los mismos haya sido originada por la misma decisión del Comité de Competición.
- 50.2. Todas las decisiones de los referís sobre cuestiones de hecho deberán ser definitivas y su interpretación de las reglas deberá ser obedecida a lo largo del partido. Ninguna apelación podrá ser hecha en relación a una decisión interpretativa de un referí.
- 50.3. Cualquier apelación contra una decisión del Comité de Competición deberá ser hecha dentro de los sesenta (60) minutos de haber recibido la notificación del Comité de Competición sobre su decisión de rechazar una protesta, y deberá ser acompañada por una tarifa de apelación de US\$ 50,00, la que será reembolsada si el Jurado devuelve el asunto al Comité de Competición.
- 50.4. El Jefe de Equipo (o su representante) deberá hacer el pedido de apelación al Árbitro Jefe por escrito, destacando:
- 50.4.1. La decisión del Comité de Competición cuestionada;
- 50.4.2. Los fundamentos en los que se basa la apelación; y
- 50.4.3. Las razones o circunstancias que apoyan los fundamentos de la apelación.
- 50.5. No hay parte de estos reglamentos que impida a un Jefe de Equipo retirar una apelación en cualquier momento, dirigiéndose al Presidente del Jurado por escrito.
- 50.6. Al recibir una protesta de acuerdo con las reglas, el Arbitro Jefe deberá pasar inmediatamente el aviso de la protesta y cualquier documento adjunto al Jurado.
- 50.7. El Jurado deberá, tan pronto como sea posible luego de la recepción de la apelación, investigar y considerar la apelación y dentro de los diez (10) minutos de recibir el aviso de la misma determinar si:
- 50.7.1. La apelación debe ser rechazada, debido a que de acuerdo a su criterio, la apelación es trivial o carece de mérito; o
- 50.7.2. La apelación es digna de estudio y determinaciones de acuerdo a estos reglamentos.
- 50.8. Si el Jurado determina que el asunto merece mayor análisis de acuerdo con estos reglamentos, deberá llamar lo antes posible a una reunión del Jurado, teniendo en cuenta la proximidad de eventos relevantes.
- 50.9. El Jurado deberá realizar una reunión (o cualquier instancia que permita) de manera que lo considera conveniente, pero deberá:

- 50.9.1. Dar al Jefe de Equipo que presentó la apelación y al Comité de Competición la oportunidad de ser oído;
- 50.9.2. Otorgar la debida consideración a cualquier afirmación planteada por el Jefe de Equipo que presentó la protesta y el Comité de Competición;
- 50.9.3. Permitir al Jefe de Equipo que presentó la protesta y al Comité de Competición estar presentes junto con sus representantes;
- 50.9.4. Poder requerir o pedir al Jefe de Equipo que presentó la protesta, al Comité de Competición o cualquier otro testigo que asista el encuentro o proporcione la evidencia que disponga; y
- 50.10. Luego de la consideración de toda la información relevante y disponible, el Jurado deberá llegar a una conclusión. La decisión del Jurado deberá ser tomada por mayoría. El Jurado deberá entonces notificar inmediatamente por escrito su decisión al Árbitro Jefe de su decisión tan pronto como sea posible. El Árbitro Jefe deberá notificar entonces inmediatamente al Jefe de Equipo que hubiera presentado la apelación y a todas las otras personas relevantes de la decisión del Jurado por escrito.
- 50.11. Si el Jurado considera que debe darse satisfacción a los fundamentos presentados por el Jefe de Equipo que presentó la apelación, deberá indicar al Comité de Competición que reconsidere el asunto.
- 50.12. El Jurado no tiene poder de decisión, y revisará el asunto tal como se lo presenta en la apelación. Ellos podrán devolver el asunto al Comité de Competición para su reconsideración, o podrá rechazar la apelación.
- 50.13. El Comité de Competición deberá cumplir con cualquier indicación del Jurado cuando se le devuelve una protesta para reconsiderarla.
- 50.14. Cualquier decisión ulterior del Comité de Competición bajo la dirección del Jurado será definitiva, y el Jefe de Equipo que hubiera apelado, no podrá presentar ninguna otra apelación al Jurado por el mismo asunto.

51. APELACIÓN AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA F.A.C.

- 51.1. Un Jefe de Equipo que se sienta agraviado por la decisión del Comité de Competición luego de haber presentado su primera apelación al Jurado, podrá elevar otra apelación al Consejo Directivo de la F.A.C. para que tome su determinación de acuerdo a los Estatutos de la F.A.C. La decisión del Consejo Directivo de la F.A.C. será definitiva y vinculante y se acuerda que el Jefe de Equipo o su Club no podrán presentar el caso o litigar en ninguna otra corte o tribunal.
- 51.2. Un Jefe de Equipo o Club que desee apelar al Consejo Directivo de la F.A.C. debe notificar esta decisión por escrito al Secretario de la misma dentro de los 31 días de la fecha de la notificación de la decisión del Comité de Competición contra la cual se presenta la apelación.
- 51.3. Si no se respetan los límites de tiempo en la regla anterior, cualquier apelación quedará anulada salvo que el Jefe de Equipo presente una solicitud de extensión de los plazos al Consejo Directivo de la F.A.C., para comenzar una apelación debido a circunstancias excepcionales.

CAPÍTULO 4 REGLAS ESPECIALES PARA CAMPEONATOS ARGENTINOS, ZONALES Y PROVINCIALES

Las reglas en esta sección, específicamente para Campeonatos Argentinos, Zonales y Provinciales, se han agregado para complementar, o reemplazar, a las incluidas en capítulos anteriores.

1. ORGANIZACIÓN

- 1.1. Los Campeonatos Argentinos, o Zonales se podrán organizar todos los años sólo con el consentimiento del Consejo Directivo de la F.A.C. y se desarrollarán en el lugar y fecha fijados, y conforme al Reglamento de Competición de Kayak-Polo de la F.A.C.
- 1.2. Los escenarios de competición deberán incluir 2, 3 o 4 áreas de juego y un área de calentamiento por área de juego. Se prefieren piletas de natación de cincuenta metros, que cumplan con las normas de una pileta Olímpica.
- 1.3. Los Campeonatos Argentinos de Kayak Polo se realizarán en cuatro rondas.
- 1.4. Los Campeonatos Argentinos se deberán realizar para los siguientes eventos: Mujeres Senior; Hombres Senior; Mujeres Sub-21, Hombres Sub-21,
.
- 1.5. Los Campeonatos Argentinos estarán abiertos a equipos de instituciones afiliadas. No se aceptará la inscripción de más de un equipo de cada afiliada en cada categoría.
- 1.6. En cualquier categoría, el Campeonato Argentino tendrá validez sólo si por lo menos **6 instituciones afiliadas** comienzan el evento. Si durante la competición, un equipo decidiera abandonar, la validez del campeonato no será afectada.
- 1.7. Estos Campeonatos estarán abiertos solamente a las instituciones afiliadas a la F.A.C. Las mismas deberán seguir el procedimiento estipulado en el Art. VI del Reglamento General de la F.A.C. (ver Apéndice de este Reglamento).
- 1.8. Los Campeonatos Provinciales se podrán organizar todos los años a propuesta de las Federaciones Provinciales adheridas a la F.A.C. o, en las Provincias donde no las hubiera, a propuesta de un mínimo de **(4)** afiliadas a la F.A.C.. En el primer caso, estarán abiertos a las instituciones afiliadas a la Federación Provincial respectiva, con categorías diferenciadas para atletas federados nacionales y provinciales. En el segundo caso, estarán abiertos sólo a las instituciones de la provincia afiliadas a la F.A.C.

2. JURADO Y ÁRBITROS

- 2.1. Durante los Campeonatos Argentinos, la suprema autoridad reside en el Jurado.
- 2.2. El Jurado estará integrado por un máximo de cinco personas. Estas personas serán designadas por el Consejo Directivo de la F.A.C.
- 2.3. Uno de los miembros del Jurado, ya sea el Presidente de la F.A.C. u otro miembro del Consejo Directivo de la F.A.C. será designado Presidente del

Jurado. A este Jurado quedarán subordinados el Árbitro Jefe y todos los otros árbitros.

- 2.4. El Comité de Competición estará integrado por tres árbitros con credencial válida de Árbitro Nacional de la F.A.C. de la disciplina en cuestión. Deberán pertenecer a distintas instituciones afiliadas.
- 2.5. El máximo número de árbitros que podrán actuar en los Campeonatos Argentinos será de ocho (8) por partido, excluyendo al Jurado, Árbitro Jefe, Organizador de la Competición, Organizador Técnico, Referí Jefe, Controlador Jefe y Árbitro de Mesa Jefe.
- 2.6. Todos los Referís deberán tener credenciales válidas de Referí Nacional de Kayak Polo y/o estar avalados por el Comité de Kayak Polo de la F.A.C.
- 2.7. Todos los partidos deberán ser dirigidos por Referís neutrales, o sea pertenecientes a clubes distintos a los que representen los dos equipos que disputan el partido.

3. DESIGNACIÓN

- 3.1. Los siguientes grupos son responsables de designar los siguientes oficiales:

Oficiales	Campeonatos Argentinos
Jurado	Consejo Directivo de la F.A.C.
Árbitro Jefe	Consejo Directivo de la F.A.C.
Organizador de la Competición	
Organizador Técnico	
Referí Jefe	
Controlador Jefe	
Oficial de Mesa Jefe	
Oficial Médico	
Oficial de Medios	Consejo Directivo de la F.A.C.

- 3.1.1. El Oficial Médico supervisará el Control Anti-Doping y el bienestar de los miembros de la delegación y personal de competición.
- 3.1.2. El Oficial de Medios supervisará las actividades de los medios en los Campeonatos.

4. INSCRIPCIONES

- 4.1. Se fijará un cronograma para los Campeonatos Argentinos, que determinará cuándo deben enviarse las invitaciones, el cierre de las inscripciones, el envío del programa provisorio y del programa definitivo a los equipos participantes y cuándo deben estar los detalles de la delegación deben llegar al Comité de Organización.
- 4.2. En semanas previas a la competición.

Invitación	¿12? semanas
Fecha de cierre de inscripciones	¿2? semanas

Polo de la F.A.C. decidirá el número de grupos y los Equipos de Clubes seleccionados para cada grupo.

- 6.2.2. La Segunda ronda intermedia, conducirá a la tercera ronda. En la segunda Ronda Intermedia, los equipos que se hubieran clasificado en la primera ronda intermedia podrán ser divididos en nuevos grupos. Cada grupo disputará un sistema de liga o knockout para determinar su avance a la tercera ronda. El Comité de Kayak Polo de la F.A.C. decidirá el número de grupos y el sistema que se usará en la segunda ronda.
- 6.2.3. En la Tercera ronda, las Finales de Eliminación, los equipos jugarán entre sí en un sistema knockout, como en los sistemas de series finales del Apéndice: Sistemas de Partidos. Los equipos son eliminados progresivamente hasta que los últimos dos equipos juegan entre sí en una Gran Final para decidir el ganador. El Comité de Kayak Polo de la F.A.C. decidirá qué sistema habrá de usarse en la tercera ronda.

7. ÁREA DE JUEGO

- 7.1. El largo del área de juego deberá ser de treinta y cinco (35) metros y el ancho de veintitres (23) metros. El Entorno Inmediato del área de juego será un área de agua sin obstrucciones, con un ancho mínimo de un metro más allá de todos los límites.
- 7.2. El agua en toda el área de juego deberá tener ciento veinte (120) centímetros de profundidad.
- 7.3. Deberá haber un espacio libre de obstáculos de por lo menos siete (7) metros por sobre el área de juego.

8. LA PELOTA

- 8.1. El Comité de Kayak Polo de la F.A.C. deberá aprobar el color y marca de las pelotas que se usarán.

9. IDENTIFICACIÓN

- 9.1. Los jugadores de un equipo deberán estar numerados del 1 al 10. Este número deberá estar impreso en la indumentaria corporal y en el casco.
- 9.2. Todos los jugadores deberán tener kayaks del mismo color, cubrecockpits del mismo color, cobertura corporal del mismo color, cascos del mismo color y camisas del mismo color.

10. TIEMPO DE JUEGO

- 10.1. El tiempo de juego será de dos (2) períodos de diez (10) minutos cada uno, a menos que se requiera jugar períodos adicionales o que deba llevarse a cabo un desempate por penales. No habrá tiempo mínimo de juego más corto.
- 10.2. El intervalo de entretiempo será de tres (3) minutos. No habrá intervalo mínimo más corto.

11. PROTESTA

- 11.1. Una protesta hecha durante la competición debe ser dirigida al Comité de Competición y entregada al Árbitro Jefe no más tarde que 20 minutos después de la publicación de los resultados.
- 11.2. El Árbitro Jefe deberá notificar inmediatamente a todas las partes involucradas en la protesta. Luego de 20 minutos, el Árbitro Jefe cerrará el caso y comenzará la deliberación sobre la protesta. La decisión del Comité de Competición sobre la protesta deberá ser confirmada por escrito, no más tarde que 10 minutos después del cierre de la protesta, dando las razones de la decisión. El Árbitro Jefe deberá entregar la decisión a los Jefes de Equipo. Los Jefes de Equipo deberán acusar recibo de la decisión firmando una copia para el Comité de Competición y registrando la hora ante la eventualidad de una apelación posterior.
- 11.3. Todas las protestas deberán hacerse por escrito y serán acompañadas por una tarifa de US\$ 25,00 dólares (o monto equivalente en moneda nacional). La tarifa será reembolsada si la protesta es aceptada.
- 11.4. Cuando una protesta o informe es presentado contra un jugador o equipo, el Jefe de equipo del jugador o equipo en cuestión deberá recibir una copia de la protesta o informe para su información.

12. APELACIÓN

- 12.1. Una apelación contra una decisión del Comité de Competición deberá ser dirigida al Presidente del Jurado por escrito y acompañada por una tarifa de US\$ 25,00 dólares (o monto equivalente en la moneda del país en el que se realice el Campeonato). La apelación deberá ser entregada al Presidente del Jurado no más tarde que 20 minutos después de que el Jefe de equipo ha sido informado por escrito de la decisión contra el jugador o equipo y ha firmado el recibo. La tarifa será reembolsada si la protesta es aceptada.
- 12.2. En los Campeonatos Argentinos la decisión del Jurado será inapelable.

13. PREMIOS

- 13.1. Las medallas de Campeonato deberán ser entregadas de acuerdo al Protocolo Olímpico.
- 13.2. Las medallas de Campeonato serán entregadas en tres valores: doradas para el 1er. puesto, plateadas para el 2º puesto y de bronce para el 3er. puesto.
- 13.3. Cada medalla tendrá inscripto el nombre, año y categoría de la competición por la cual son otorgadas.
- 13.4. Las medallas no se entregarán, de ninguna manera, a cualquier otra persona que no sean las que han ganado el Campeonato.
- 13.5. En la ceremonia oficial sólo se entregarán estas medallas, con exclusión de cualquier otro premio. Si hubiera otros premios, los mismos podrán entregarse en una ocasión distinta a la de esta ceremonia.
- 13.6. Para mantener la dignidad y solemnidad de la ceremonia de entrega de premios, los jugadores que reciban las medallas deberán usar trajes de entrenamiento o uniformes nacionales.

14. ANTI-DOPING

- 14.1. El control de doping se realizará de acuerdo con las reglamentaciones de control de doping de la ICF bajo la supervisión del Comité Médico de la SDN.

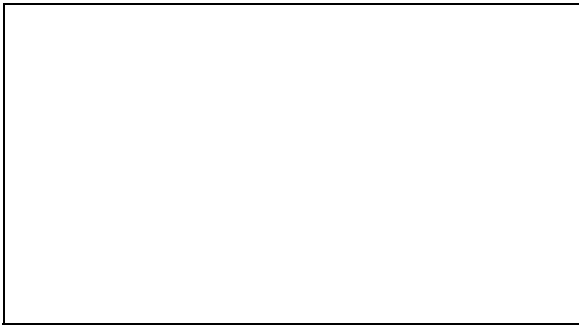
15. RESULTADOS E INFORMES

- 15.1. Los resultados, informes sobre cualquier protesta realizada, y cualquier otra documentación necesaria concerniente a los partidos, deberán enviarse a las oficinas centrales de la F.A.C. por la institución organizadora en el día de la final.

APÉNDICE: SEÑALES DE MANO DEL REFERÍ

1. SEÑAL DE MANO DEL REFERÍ

1.1.



1. INICIO / INFRACCIÓN

Brazo hacia adelante y doblado hacia arriba con la palma abierta y orientada lateralmente a nivel de la cabeza.

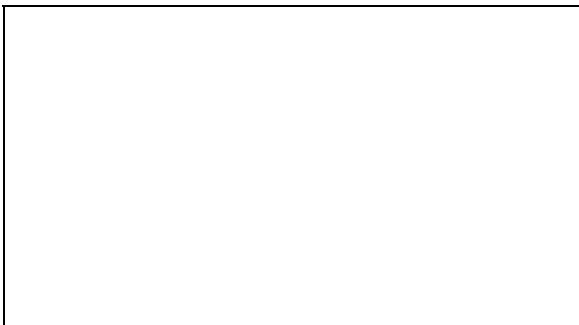
1.2.



2. FINALIZACIÓN DE 1º / 2º TIEMPO

Brazos cruzados en frente del pecho. Palmas hacia afuera.

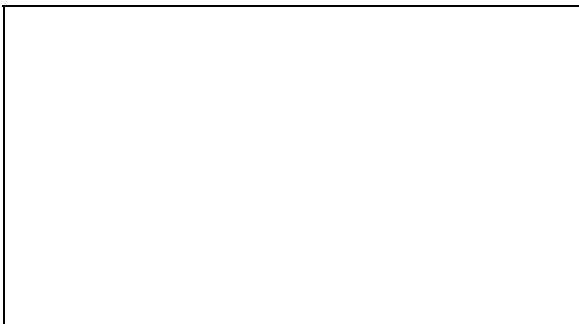
1.3.



3. GOL

Brazos extendidos, palmas juntas, apuntando al centro del campo de juego

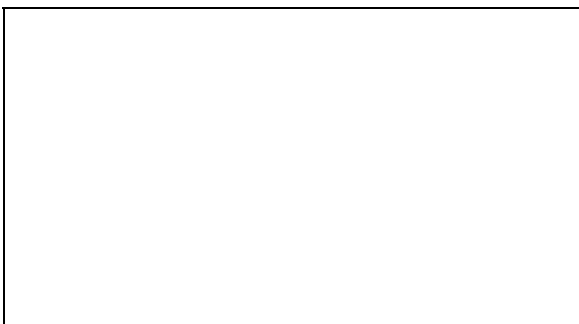
1.4.



4. GOL ANULADO

Cruce repetido de los brazos a nivel de los muslos. Palmas abiertas

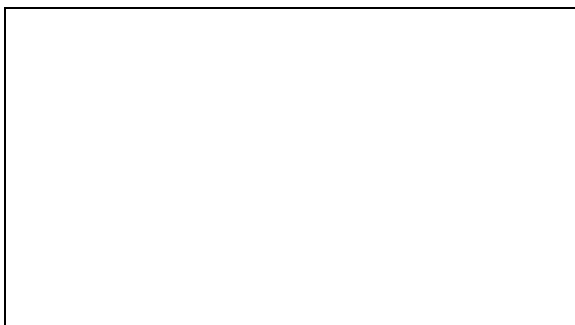
1.5.



5. TIRO DE LATERAL / DE ESQUINA

Señalando la línea lateral. El otro brazo señalando la dirección del juego

1.6.



6. TIRO DE LÍNEA DE GOL

Señalando con la mano abierta y el brazo extendido a lo largo de la línea de gol. El otro brazo señala la dirección del juego.

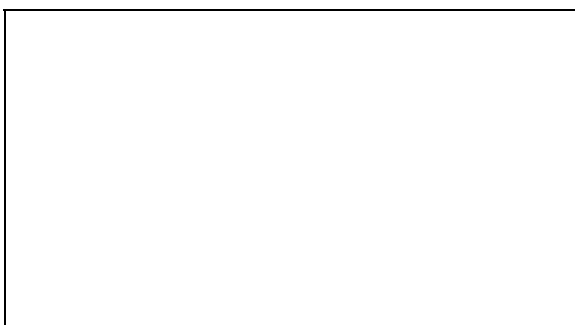
1.7.



7. TIEMPO FUERA DE JUEGO

Formar una "T" con las manos por sobre la cabeza.

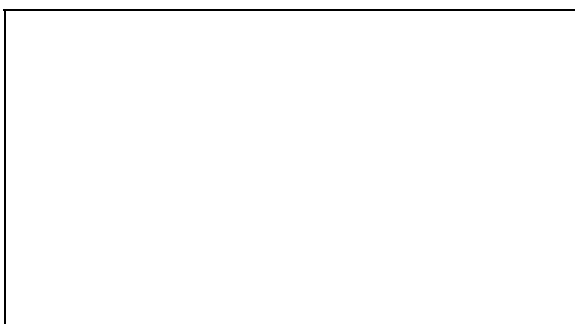
1.8.



8. PELOTA DE REFERÍ

Brazos extendidos hacia adelante a nivel de los hombros, puños cerrados, pulgares hacia arriba.

1.9.

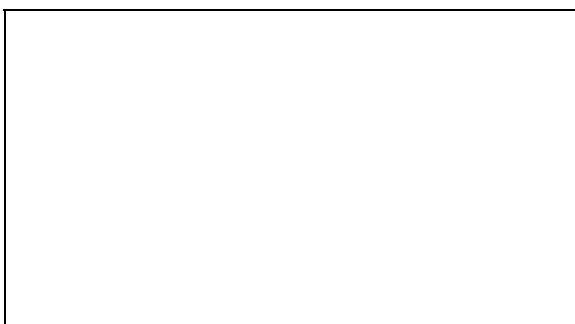


9. OBSTRUCCIÓN / RETENCIÓN

Levantar un brazo con el puño cerrado por un lapso de 2 segundos, y luego señalar la posición desde donde se debe efectuar el tiro libre.

El otro brazo señalando la dirección del juego.

1.10.

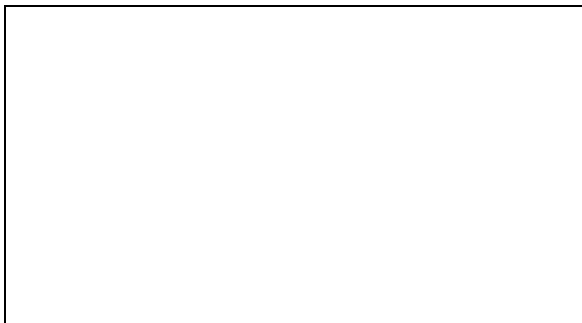


10. CONTACTO ILEGAL

Sostener puño cerrado contra la cadera durante 2 segundos, y luego señalar la posición desde la cual se debe tomar el tiro libre.

El otro brazo señalando la dirección del juego.

1.11.

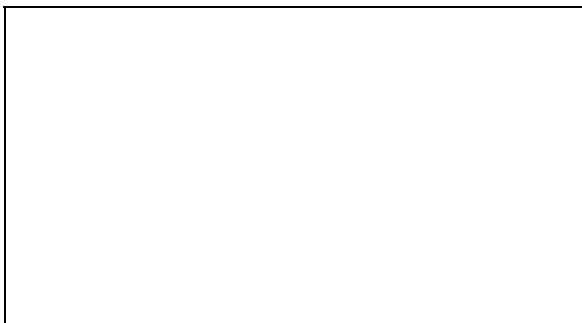


11. 5 SEGUNDOS / POSESIÓN

Elevar la mano al costado al nivel de la cabeza, con la palma hacia adelante. Separar todos los dedos de la misma durante 2 segundos, y luego señalar la posición desde donde debe tomarse el tiro libre.

El otro brazo señalará la dirección del juego.

1.12.



12. USO ILEGAL DE LA PALA

El costado de la otra mano golpea repetidamente el brazo superior que indica la dirección del juego durante 2 segundos, y luego señala la posición desde donde debe tomarse el tiro libre.

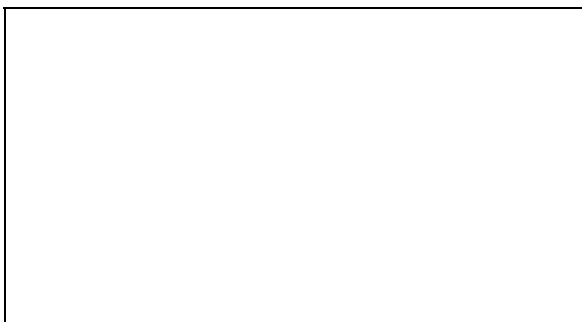
1.13.



13. SEGUIR JUEGO / VENTAJA

Un brazo flexionado en el codo, la mano oscilando hacia adelante y atrás a nivel de la cadera por lo menos tres (3) veces. El otro brazo señala la dirección del juego.

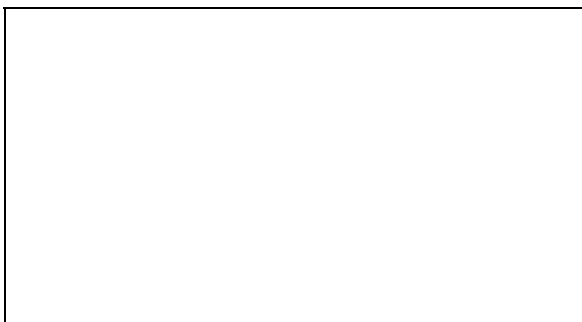
1.14.



14. TIRO LIBRE

Brazo extendido, palma abierta, señalando la dirección de juego paralela al costado del campo. El otro brazo indicando la señal correspondiente a la infracción (1, 5, 6, 11 o 13).

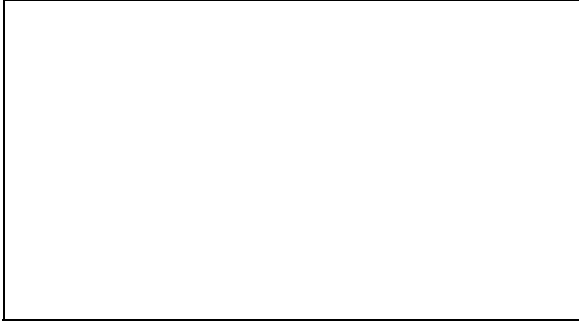
1.15.



15. TIRO LIBRE

Brazo extendido, dedo índice señalando el arco en la dirección del ataque. El otro brazo indicando la señal correspondiente a la infracción (9, 10, 11 o 12).

1.16.



16. TIRO PENAL AL ARCO

Ambos brazos extendido, los índices juntos y señalando el arco.

1.17.



17. MOSTRANDO TARJETAS

Tarjeta verde: advertencia

Tarjeta amarilla: expulsión por 2 minutos

Tarjeta roja: expulsión por el resto del partido

Sostener la tarjeta por sobre la cabeza. El otro brazo señalando al jugador. Si fuera necesario, indicar el número del jugador con los dedos. Usar el puño cerrado para indicar diez cuando se requiere indicar el número 10 o mayor.

APÉNDICE: CONTROL DE EQUIPAMIENTO

1. KAYAK

- 1.1. La longitud del kayak no debe ser mayor que 3100 mm ni menor que 2100 mm, incluyendo las protecciones elásticas, y su anchura no debe ser mayor que 600 mm ni menor que 500 mm. El peso, incluyendo las protecciones, no debe ser menor que 7 kg. No debe tener proyecciones o bordes agudos. Todas las curvas deben ajustarse a las regulaciones de este artículo. Las protecciones elásticas tal como se las describe en las regulaciones, deben estar firmemente fijadas a la proa y popa del kayak. El kayak deberá ser controlado mediante calibres.
- 1.2. Dimensiones Generales. Las dimensiones generales definen los parámetros del kayak usado para Kayak Polo. En los kayaks con protecciones integrales, las mediciones se harán con las mismas colocadas.
- 1.3. Todas las referencias a la planta, lateral, extremo, eje, etc. se refieren al kayak colocado en posición normal, y manteniéndolo en la misma posición para todas las mediciones.

VISTA EN PLANTA DE SECCIONES / ZONAS

(DIBUJO)

Longitud: Mínima 2100 m y máxima 3100 mm

Sección AA' a BB': Zona de Impacto Frontal (Proa) radio mínimo de 100 mm en cualquier punto de la curva B-A-B'

Sección BB' a CC' Sección Frontal

Sección CC' a DD' Sección del Cockpit

Sección DD' a EE' Sección Posterior

Sección EE' a FF' Sección de Impacto Posterior (Popa) radio mínimo de 100 mm en cualquier punto de la curva E-F.E'

1.4. Requisitos de seguridad

- 1.4.1. El kayak no debe tener proyecciones o bordes agudos u otras características peligrosas. La forma del kayak debe ajustarse a las especificaciones detalladas. Todos los bulones, tornillos u otros elementos de fijación de metal incluidos en los kayaks de plástico y/o de fibra de vidrio deberán estar embutidos.
- 1.4.2. El kayak debe tener protecciones de material blando, absorbente de impactos, fijadas firmemente a los extremos de proa y popa, que sean suficientes para impedir heridas a los jugadores y reducir los posibles daños al equipamiento. Las protecciones deben cumplir con las especificaciones detalladas.

1.4.3. El kayak debe tener la flotabilidad suficiente como para mantenerse a flote de forma tal que alguna de sus partes esté por sobre la superficie del agua aún cuando el mismo esté totalmente lleno de agua. Si el Organizador de la Competición lo requiriera en un Area de Juego determinada, el kayak deberá ser provisto de flotabilidad adicional.

1.5. Borde

1.5.1. El borde del kayak deberá tener el radio suficiente como para no causar heridas a un jugador en un eventual impacto.

1.5.2. El borde es la línea alrededor del kayak (no necesariamente la línea de unión o de borda) a lo largo de la cual el lateral o extremo del kayak toca la tangente vertical. Las referencias a la parte superior, lado superior, lado inferior o fondo son relativas a este borde.

1.5.3. En planta, el radio mínimo de curvatura convexa para el borde es de 100 mm a lo largo de todo el borde del kayak.

1.5.4. En la vista de perfil, el radio de curvatura mínimo para los bordes en cada sección está detallado en los párrafos siguientes.

1.6. Superficie superior

1.6.1. La superficie superior debe ser lisa, de manera de no causar daños a un jugador. No quedan incluidas las partes del cockpit cubiertas por el cubre-cockpit.

1.6.2. El radio mínimo de la curvatura convexa permitida en la superficie superior (sección BB' a EE') es de 5 mm. Se permitirán los recesos en el casco o cubierta que tengan por objeto esconder cabezas de bulones o tornillos, etc. Los recesos deben ser más seguros que un dispositivo de fijación sobresaliente para que sean legales. Cuando se incluyan recesos par mejorar la seguridad mediante la eliminación de dispositivos de fijación sobresalientes, el radio de 5 mm será flexibilizado en la medida que cubra el radio de cualquier curva de transición entre la cubierta y las superficies laterales de cualquiera de esos recesos.

1.6.3. Ver especificación por separado sobre superficie superior o zonas de impacto.

1.7. Superficie inferior

1.7.1. La superficie inferior debe ser lisa de manera de no causar daños a un jugador. El radio mínimo de curvatura para la superficie inferior de cada sección se detalla en los párrafos siguientes.

1.8. Zona de Impacto Frontal

1.8.1. (Sección AA' a BB'). La zona de impacto frontal deberá ser lo suficientemente redondeada como para no causar heridas a otros jugadores, o daños a los kayaks de los oponentes.

1.8.2. Borde y superficie inferior en perfil. Para la parte desde un punto Y (este punto Y requiere ser indicado en todos los diagramas que siguen para mayor coherencia) por sobre el borde, y para superficie inferior, el radio mínimo de curvatura permitido es de 50 mm. Para los fines de control cuando las protecciones están colocadas, el kayak debe

tener un espesor de 80 mm dentro de los 50 mm de la parte posterior de la protección.

- 1.8.3. Forma en planta: En planta, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 100 mm. Se debe alcanzar una anchura máxima de 200 mm dentro de los primeros 100 mm. Estos primeros 100 mm son medidos desde la parte posterior de la protección contra el kayak.
- 1.8.4. Superficie superior en perfil: El radio mínimo de curvatura convexa permitida en la superficie superior de la zona de impacto es de 20 mm.

1.9. Sección frontal

1.9.1. (Sección BB' a CC').

Borde y superficie inferior en perfil: Para la parte desde un punto Y (30 mm por sobre el borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 50 mm.

1.10. Sección de cockpit

(Sección CC' a DD'). Borde y superficie inferior en perfil: Para la parte desde un punto Y (15 mm por sobre el borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el mínimo radio de curvatura convexa permitido es de 20 mm.

1.11. Sección posterior

1.11.1. (Sección DD' a EE'). Borde y superficie inferior en perfil: Para la parte desde un punto Y (20 mm por sobre el borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el mínimo radio de curvatura convexa permitido es de 30 mm.

1.12. Zona de impacto posterior

1.12.1. (Sección EE' a FF'), (Popa). La zona de impacto posterior debe estar suficientemente redondeada de manera de no causar heridas a otros jugadores, o daños a los kayaks de los oponentes.

1.12.2. Borde y superficie inferior en perfil: Para la parte del kayak desde un punto Y por sobre el borde, y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura permitida es de 30 mm. Para los fines de control de equipamiento cuando la protección está colocada, el kayak debe tener un espesor de 60 mm dentro de los 50 mm de la parte posterior de la protección.

1.12.3. Forma en planta: En planta, el radio mínimo de curvatura convexa tolerada es de 100 mm. Anchura mínima de 200 mm dentro de los últimos 100 mm del kayak. Estos últimos 100 mm se miden desde la parte posterior de la protección contra el kayak.

1.12.4. Superficie superior en perfil: Radio mínimo de curvatura convexa permitida en la superficie superior de la zona de impacto es de 5 mm.

1.13. Profundidad

- 1.13.1. La profundidad en el cockpit debe ser suficiente para brindar al jugador cierta protección contra impactos.
- 1.13.2. A lo largo de la longitud de la sección de cockpit del kayak (de CC' a DD'), a cada lado del cockpit, el kayak debe ser de po lo menos 180 mm de profundidad, vista en perfil, sin incluir el borde del cockpit.

2. CALIBRES PARA KAYAK

- 2.1. Se deberán usar calibres normalizados para verificar el cumplimiento de las especificaciones. Los calibres deben estar fabricados en chapa de aluminio con toda precisión.
- 2.2. Para calibrar la elevación desde el borde del kayak, sostener el borde W-X del calibre vertical y perpendicularmente al kayak. Alinear la "marca de borde" con el borde del kayak. El lado Y-Y' hacia el kayak. El punto Y indica la elevación especificada desde el borde.
 - Si la "marca de borde" toca el borde, pero el punto Y no toca el kayak, entonces el radio en ese punto será demasiado pequeño o no está lo suficientemente elevado.
 - Si cualquier punto entre Y y la "marca de borde" del kayak tocan el calibre, pero no el punto Y y la "marca de borde" simultáneamente, entonces el radio en ese punto es demasiado pequeño. Si el kayak se ajusta exactamente a las especificaciones, tanto el punto Y como la "marca de borde" y todos los puntos intermedios estarán tocándose.
 - Si tanto el punto Y como la "marca de borde" tocan el calibre, pero no lo tocan los puntos intermedios, entonces el radio del kayak en la "marca de borde" será demasiado pequeño. Si la parte del kayak que está controlándose tiene en general un radio más que suficiente, el punto Y será el único que tocará. En este caso, la prueba de elevación se habrá aprobado.

Elevación suficiente, en general de radio suficiente

Radio demasiado pequeño en la "marca de borde"

Radio demasiado pequeño dentro del límite de la elevación

- 2.3. Para calibrar el radio de curvatura, la porción de radio del calibre adecuado, debe aplicarse perpendicularmente a la superficie que se está controlando. Si ambos puntos X y X' tocan la superficie al mismo tiempo sin que el resto del kayak lo haga, la prueba habrá sido aprobada.

ambos puntos X y X' tocan la superficie

puntos X y X' no tocan la superficie al mismo tiempo

- 2.4. Los calibres a usar para la medición de las diferentes secciones son.

2.4.1. Calibre 1, calibre de borde, radio de 50 mm, elevación de 30 mm debe ser usado para medir las secciones AA' a BB' (proa) y BB' a CC' (sección frontal)

2.4.2. Calibre 2, calibre de borde, radio de 20 mm, elevación de 15 mm, debe usarse para medir la sección CC' a DD' (sección de cockpit).

2.4.3. Calibre 3, calibre de borde, radio de 30 mm, elevación de 20 mm, debe usarse para medir la sección DD' a EE' (sección posterior) y EE' a FF' (popa)

2.4.4. Calibre 4, calibre de curva, radio de 100 mm, debe usarse para medir en planta las secciones AA' a BB' (proa) y a EE' a FF' (popa).

2.4.5. Calibre 5, calibre de profundidad, elevación de 180 mm, debe usarse para medir la sección CC' a DD' (área de cockpit)

3. PROTECCIONES ELÁSTICAS

- 3.1. Deben usarse protecciones elásticas de 30 mm de espesor por lo menos en la línea horizontal central y de 50 mm de ancho deben estar firmemente fijadas para cubrir los bordes de los extremos del frente y parte posterior del kayak hasta 100 mm desde los extremos.
 - 3.1.1. El material blando y absorbente de impactos debe ser homogéneo (por ej.: espuma de goma, goma blanda). Si se eligen para su construcción materiales compuestos para lograr el mínimo espesor y la absorción de impactos requeridos, la propiedad de absorción de impactos esencial de la protección no debe perderse bajo compresión. Las características deberán ser medidas a las temperaturas que imperen durante la competición.
 - 3.1.2. El espesor debe ser de 30 mm como mínimo cuando no esté comprimido. La protección debe ser comprimible (a la presión del pulgar del controlador o del jugador) por lo menos 10 mm. La protección no debe ser comprimible a un espesor menor que 10 mm. El espesor y la compresión se miden paralelamente al eje del kayak.
 - 3.1.3. El espesor de 30 mm debe registrarse en la línea central horizontal. Puede reducirse a un espesor no menor que 20 mm en un ancho de 50 mm (ver diagramas de perfil).
 - 3.1.4. Esta protección debe ser suficientemente durable como para que sirvan para toda la duración de la competición. No debe desplazarse de su posición al impactar contra otros kayaks o el borde de la piletta. En general, no es suficiente una sola capa de cinta adhesiva.
 - 3.1.5. Si se usan remaches o bulones (o elementos similares) para fijar la protección elástica, los mismos deberán estar embutidos por lo menos 20 mm dentro de la protección.
 - 3.1.6. La protección elástica debe ser fijada de manera tal que sus bordes y extremos no sobresalgan, con el consiguiente peligro de enganche. Si se usan tuberías, los extremos de los segmentos deben ser cerrados o cubiertos.
 - 3.1.7. La protección debe colocarse sobre el borde (ver definición de borde en las especificaciones del kayak) para cubrir por lo menos 15 mm por arriba y por debajo del borde. Debe ser continua alrededor de los extremos para cubrir los bordes de la zona de impacto por lo menos 100 mm de la longitud del kayak.

4. PALA

- 4.1. La pala debe ser de doble hoja con una longitud máxima de 2200 mm. No debe tener proyecciones ni bordes agudos. La forma, espesor y curvas de las hojas deben ajustarse a las regulaciones de este artículo. La pala será controlada con un calibre.
- 4.1.1 La pala no debe tener proyecciones o bordes agudos u otras características peligrosas.
- 4.1.2. Las hojas no debe medir más que 500 mm x 250 mm en planta. Los bordes deben tener un radio mínimo de 30 mm en planta y un espesor mínimo de 5 mm. No se permiten hojas con extremos metálicos, ya sea que estén protegidos o no.

5. CALIBRE DE PALA

- 5.1. Se usa un calibre normalizado para verificar el cumplimiento de las especificaciones. El calibre requiere ser de chapa de aluminio y construído con precisión.

5.2. Para calibrar el radio de curvatura se debe aplicar la porción del radio del calibre de pala perpendicularmente a la superficie que se está probando. Si ambos puntos X y X' tocan la superficie al mismo tiempo sin que lo haga el resto de la pala, se habrá aprobado la prueba de radio.

Para calibrar el espesor de las hojas de la pala, aplicar la ranura del calibre al borde de la pala. Si la pala no entra en la ranura, la prueba se habrá aprobado.

6. CASCO

- 6.1. El casco debe ser de seguridad y adecuado. Debe proteger al jugador contra cualquier golpe de los que razonablemente puedan esperarse en el curso de un partido, cubriendo desde la línea de la mandíbula hasta el punto posterior del cráneo (nuca), de manera que no haya posibilidad de contacto entre el cráneo y una hoja de una pala sostenida horizontalmente.

7. PROTECCIÓN DE LA CARA

- 7.1. La protección de la cara debe estar hecha de material resistente como acero o similar. En cualquier parte de la protección de la cara, debe ser imposible pasar un objeto de 70 mm de ancho por 70 mm de espesor. La protección de la cara debe estar fijada firmemente al casco, sin recurrir a fijaciones agudas o peligrosas. No debe presentar ninguna parte aguda o peligrosa. Debe proteger al jugador contra cualquier golpe de los que razonablemente puedan esperarse en el curso de un partido. Debe cubrir toda la cara del jugador, desde el nivel inferior del mentón y cubriendo la superficie entre ambas sienas.

8. PROTECCIÓN DEL CUERPO

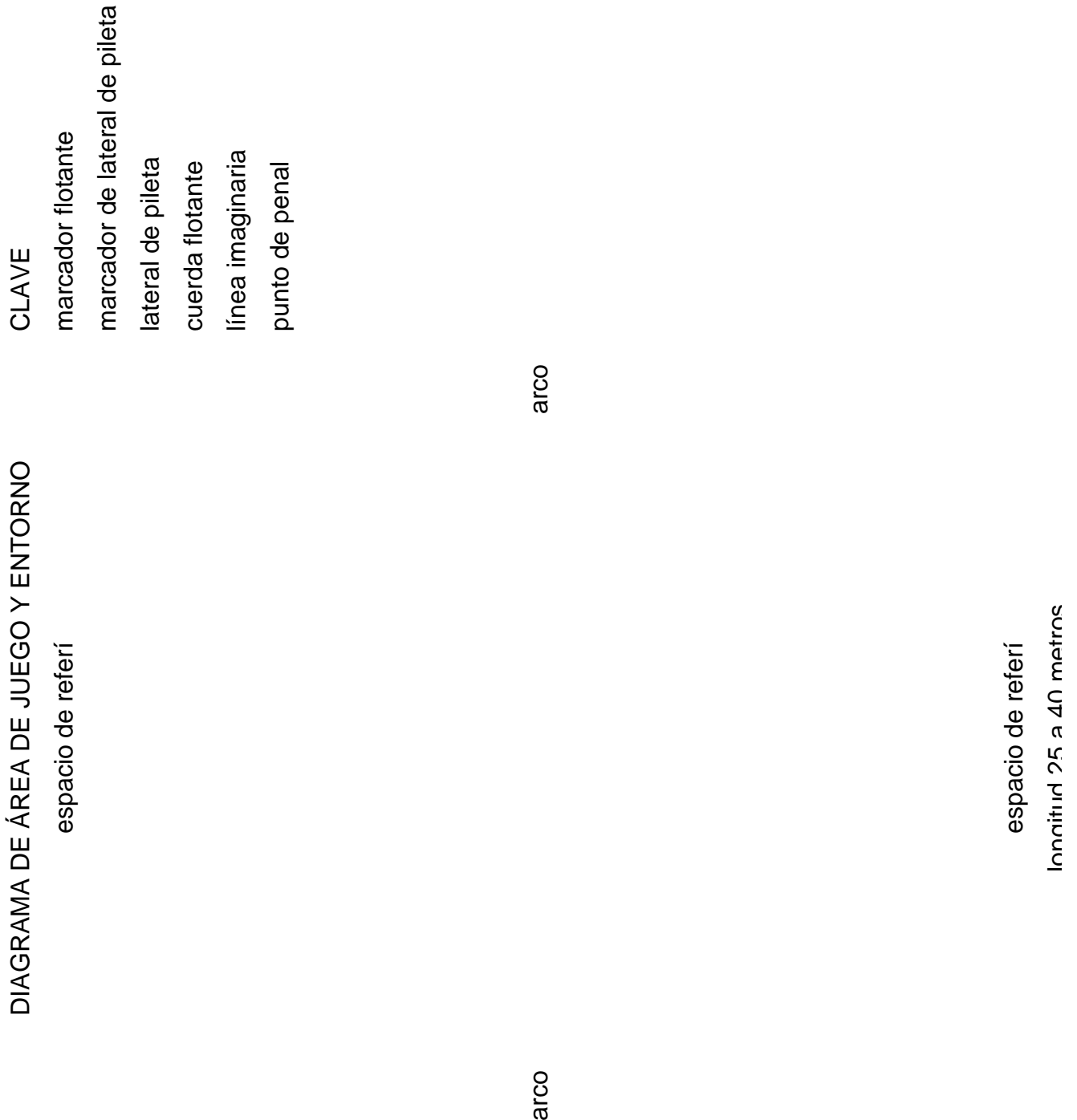
- 8.1.1. La protección del cuerpo debe tener un espesor de 15 mm como mínimo. Debe proteger al jugador de cualquier otro impacto producido por el equipamiento de

otros jugadores, que razonablemente pueda esperarse en el curso de un partido. La protección del cuerpo debe comenzar a 100 mm del borde del cockpit medidos del lado del jugador, con el mismo sentado normalmente en su kayak. El espacio entre la parte superior de la protección en el costado y la parte superior de la axila, medido con el brazo en posición horizontal, debe ser menor que 100 mm.

APÉNDICE: ÁREA DE JUEGO

1. Apéndice, Área de juego

- 1.1. El área de juego ideal tiene una longitud de treinta y cinco (35) metros y un ancho de veintitrés (23) metros. El entorno inmediato del área de juego deberá ser un área de agua sin obstrucciones, con un ancho mínimo de un metro por afuera de los límites.



El diagrama del área de juego se extenderá con los marcadores de las áreas de suplentes a partir de la línea de gol, 4 metros desde el centro de la línea de gol.

APÉNDICE: SISTEMAS DE PARTIDOS

1. TABLAS Y DIAGRAMAS DE SISTEMAS DE COMPETICIÓN

1.1. Sistema Knockout

1.1.1 Serie Final de 1 grupo **2 partidos**

A = 1º en el grupo

partido 1 = Semifinal preliminar

B = 2º en el grupo

partido 2 = Gran final

C = 3º en el grupo

W = ganador

L = perdedor

1.1.2 Serie Final de 1 grupo **3 partidos**

A = 1º en el grupo

partido 1 = Semifinal

B = 2º en el grupo

partido 2 = Final menor

C = 3º en el grupo

partido 3 = Gran final

W = ganador

L = perdedor

1.1.3 Serie Final de 1 grupo **3 partidos**

A = 1º en el grupo

partido 1 = Semifinal

B = 2º en el grupo

partido 2 = Final menor

C = 3º en el grupo

partido 3 = Gran final

D = 4º en el grupo

W = ganador

L = perdedor

1.1.4. Serie Final de 2 grupos

4 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 2º en el grupo A

D = 2º en el grupo B

W = ganador

L = perdedor

partido 1 = Semifinal

partido 2 = Semifinal

partido 3 = Final menor

partido 4 = Gran final

1.1.5. Serie Final de 2 grupos

4 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 2º en el grupo B

C = 1º en el grupo B

D = 2º en el grupo A

W = ganador

L = perdedor

partidos 1/2 = Semifinales

partido 3 = Final "place"

partido 4 = Gran final

1.1.6. Serie Final de 4 grupos

6 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 1º en el grupo C

D = 1º en el grupo D

W = ganador

L = perdedor

partidos 1/2 = Semifinales preliminares

partido 3 = Semifinal menor

partido 4 = Semifinal mayor

partido 5 = Final menor

partido 6 = Gran final

1.1.7. Serie Final de 1 grupo

6 partidos

A = 1º en el grupo

B = 2º en el grupo

C = 3º en el grupo

D = 4º en el grupo

E = 5º en el grupo

W = ganador

L = perdedor

partido 1 = Cuarto de final mayor

partido 2 = Cuarto de final menor

partido 3 = Semifinal mayor

partido 4 = Semifinal menor

partido 5 = Final menor

partido 6 = Gran final

1.1.8. Serie Final de 2 grupos

9 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 2º en el grupo A

D = 2º en el grupo B

E = 3º en el grupo A

F = 3º en el grupo B

W = ganador

L = perdedor

partidos 1/2/3 = Ronda 1

partidos 4/5 = Cuartos de final

partido 6 = Semifinal mayor

partido 7 = Semifinal menor

partido 8 = Final menor

partido 9 = Gran final

1.1.9. Serie Final de 2 grupos

6 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 2º en el grupo A

D = 2º en el grupo B

E = 3º en el grupo A

F = 3º en el grupo B

W = ganador

L = perdedor

partidos 1/2 = Cuartos de final

partido 3 = Semifinal mayor

partido 4 = Semifinal menor

partido 5 = Final menor

partido 6 = Gran final

1.1.10. Serie Final de 3 grupos

9 partidos

Grupo D

Mini-liga: 3 partidos para ubicar equipos,
partidos 1, 3, 5

Grupo E

Mini-liga: 3 partidos para ubicar equipos,
partidos 2, 4, 6

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 1º en el grupo C

D = 2º en el grupo A

E = 2º en el grupo B

F = 2º en el grupo C

W = ganador

L = perdedor

partidos 1-6 = Primera ronda

partido 7 = Semifinal

partido 8 = Final menor

partido 9 = Gran final

1.1.11. Serie Final de 3 grupos

12 partidos

Grupo D

Mini-liga: 3 partidos para ubicar equipos,
partidos 1, 3, 5

Grupo E

Mini-liga: 3 partidos para ubicar equipos,
partidos 2, 4, 6

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 1º en el grupo C

D = 2º en el grupo A

E = 2º en el grupo B

F = 2º en el grupo C

W = ganador

L = perdedor

partidos 1-6 = Primera ronda

partidos 7/8 = Cuartos de final

partido 9 = Semifinal mayor

partido 10 = Semifinal menor

partido 11 = Final menor

partido 12 = Gran final

1.1.12. Serie Final de 4 grupos

12 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 1º en el grupo C

D = 1º en el grupo D

E = 2º en el grupo A

F = 2º en el grupo B

G = 2º en el grupo C

H = 2º en el grupo D

W = ganador

L = perdedor

partidos 1-4 = Primera ronda

partidos 5/6 = Cuartos de final

partido 7 = Final "place"

partido 8 = Semifinal mayor

partido 9 = Semifinal menor

partido 10 = Final "place"

partido 11 = Final menor

partido 12 = Gran final

1.1.13. Serie Final de 4 grupos

14 partidos

A = 1º en el grupo A

B = 1º en el grupo B

C = 1º en el grupo C

D = 1º en el grupo D

E = 2º en el grupo A

F = 2º en el grupo B

G = 2º en el grupo C

H = 2º en el grupo D

W = ganador

L = perdedor

partidos 1-4 = Primera ronda

partidos 5/6 = Cuartos de final

partido 7 = Semifinal mayor

partido 8 = Semifinal menor

partido 9 = Final menor

partido 10 = Gran final

2. SISTEMA DE BLOQUES (POOLS)

2.1. Para 9 equipos:

2.1.1. 1ª ronda (RONDA CLASIFICATORIA)

3 grupos de 3 equipos

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

Todos los equipos de cada bloque juegan contra todos.

El primer y segundo equipo de cada bloque juegan en la ronda 2 (Semifinal) por los puestos 1 a 6, mientras que el tercer equipo de cada bloque juegan por los puestos 7, 8 y 9.

2.1.2. 2ª ronda

Los primeros equipos de cada grupo juegan contra los segundos equipos de los otros grupos.

Los resultados de la 2ª ronda se colocan en un programa. Los puntos se otorgan como se indica en el sistema de competición de los resultados ICF.

2.1.3. 3ª ronda

La final: El Primero del programa contra el Segundo del programa

3er. Puesto: El Tercero del programa contra el Cuarto del programa

5º puesto: El Quinto del programa contra el Sexto del programa

2.2. Para 12 equipos

2.2.1. 1ª ronda (RONDA DE CLASIFICACIÓN)

3 bloques de 4 equipos cada uno

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

Todos los equipos de cada bloque juegan contra todos.

Los primeros y segundos equipos de cada bloque juegan en la 2ª ronda en el grupo D.

Los terceros y cuartos equipos de cada bloque juegan en la 2ª ronda en el grupo E.

2.2.2. 2ª ronda

Grupo D: Los primeros equipos en cada grupo juegan contra los segundos equipos de los otros grupos.

Grupo E: Los terceros equipos de cada grupo juegan contra los cuartos equipos de los otros grupos.

Los resultados de las Semifinales se colocan en un programa. Los puntos son asignados tal como se indica en el sistema de competición de los resultados ICF.

2.2.3. 3ª ronda

La final: El Primero del grupo "D" contra el Segundo del grupo "D"

Puesto 3: El Tercero del grupo "D" contra el Cuarto del grupo "D"

Puesto 5: El Quinto del grupo "D" contra el Sexto del grupo "D"

Puesto 7: El Primero del grupo "E" contra el Segundo del grupo "E"

Puesto 9: El Tercero del grupo "E" contra el Cuarto del grupo "E"

Puesto 11: El Quinto del grupo "E" contra el Sexto del grupo "E"

NOTA: Con más equipos usar 4 bloques.

3. SISTEMA DE LIGAS

Cuando se trate de hasta 7 equipos, los mismos jugarán entre sí, y para la segunda ronda se usará 3.31 y para la tercera ronda se usará 3.4.

Para más de 8 equipos, dividirlos en dos grupos. En la primera ronda jugarán entre sí. En la segunda ronda como se indica en 3.3.2 y para la tercera ronda como se indica en 3.4.

1ª ronda (RONDA DE CLASIFICACIÓN)

Grupo de 4 equipos:

1.	Partido	Equipo	1	contra	Equipo	4
2.	Partido		3	contra		2
3.	Partido		4	contra		2
4.	Partido		1	contra		3
5.	Partido		4	contra		3
6.	Partido		2	contra		1

Grupo de 5 equipos:

1.	Partido	Equipo	1	contra	Equipo	5
2.	Partido		2	contra		4
3.	Partido		1	contra		4
4.	Partido		3	contra		5
5.	Partido		2	contra		5
6.	Partido		1	contra		3
7.	Partido		2	contra		3
8.	Partido		4	contra		5
9.	Partido		1	contra		2
10.	Partido		3	contra		4

Grupo de 6 equipos:

1.	Partido	Equipo	1	contra	Equipo	6
2.	Partido		2	contra		4
3.	Partido		3	contra		5
<hr/>						
4.	Partido		1	contra		5
5.	Partido		2	contra		3
6.	Partido		4	contra		6
<hr/>						
7.	Partido		1	contra		4
8.	Partido		2	contra		5
9.	Partido		3	contra		6
<hr/>						
10.	Partido		1	contra		3
11.	Partido		2	contra		6
12.	Partido		4	contra		5
<hr/>						
13.	Partido		1	contra		2
14.	Partido		3	contra		4
15.	Partido		5	contra		6

Grupo de 7 equipos:

1.	Partido	Equipo	1	contra	Equipo	7
2.	Partido		2	contra		6
3.	Partido		3	contra		5
<hr/>						
4.	Partido		1	contra		6
5.	Partido		2	contra		5
6.	Partido		4	contra		7
<hr/>						
7.	Partido		1	contra		5
8.	Partido		2	contra		4
9.	Partido		3	contra		7
<hr/>						
10.	Partido		1	contra		3
11.	Partido		4	contra		5
12.	Partido		6	contra		7
<hr/>						
13.	Partido		1	contra		4
14.	Partido		2	contra		7
15.	Partido		3	contra		6
<hr/>						
16.	Partido		2	contra		3
17.	Partido		4	contra		6
18.	Partido		5	contra		7
<hr/>						
19.	Partido		1	contra		2
20.	Partido		3	contra		4
21.	Partido		5	contra		6

3.3. 2ª ronda

3.3.1. Semifinales (para hasta 7 equipos)

PRIMERO contra CUARTO
SEGUNDO contra TERCERO

3.3.2. Semifinales (para 8 y más equipos)

PRIMERO del grupo A contra SEGUNDO del grupo B
PRIMERO del grupo B contra SEGUNDO del grupo A

3.4. 3ª ronda

La final: GANADOR de semifinal contra GANADOR de semifinal

3er. puesto PERDEDOR de semifinal contra PERDEDOR de semifinal

Es posible seguir con este sistema para los puestos que siguen al 3º, por ej.:
que el tercero del grupo A juegue contra el tercero del grupo B, el cuarto del
grupo A juega contra el cuarto del grupo B, etc.