

REGOLAMENTO VALIDO PER IL TORNEO INTERNAZIONALE
DI CANOA POLO "FRANCO BASCHIAROTTO"

- 1) Area di gioco: acqua ferma delimitata da boe e da galleggianti che formano un campo di m; 35X25 con le delimitazioni delle zone di rigore. Porte con dimensioni di m. 4X1,5.
- 2) Ufficiali di gara: 2 arbitri, 1 giudice di tavola, 1 cronometrista, 1 segnapunti.
- 3) Durata di gara: due tempi di 10 minuti continuati.
- 4) Squadra: è composta da 8 titolari, di cui 5 giocatori in campo, più 3 riserve.
- 5) Tenuta di gara: si devono indossare insegne o altri distintivi di squadra, facilmente identificabili, sul salvagente (davanti e dietro). Si devono indossare caschi e salvagente avvolgente avvolgente di protezione. E' consigliato l'uso di caschi con visiera, mentre la pagaia non deve avere parti metalliche.
- 6) Palla: si usa una palla di plastica di pallavolo n. 4, peso 320 gr.
- 7) Canoe: Si usano canoe di forma ridotta, non superiore a m. 3.
- 8) Pagaia: la propulsione è data da pagaie da slalom, di legno senza parti metalliche. Viene usata solo la pagaia per alzare la palla dalla superficie dell'acqua e lanciarla, oppure per fermare la palla aria. L'uso deliberatamente irregolare della pagaia verrà severamente punito.
- 9) Posizioni di partenza: i giocatori si allineano con le poppe delle canoe sulla loro linea di fondo. La palla viene messa in campo dall'arbitro. La partita ha inizio solo al suo fischio. Questa disposizione si usa alla ripresa del gioco a metà tempo. Solo dopo un goal, la squadra che ha subito può stare immediatamente dietro la propria metà campo e prima di andare oltre, la palla deve essere toccata da almeno due giocatori; mentre i concorrenti di quella che ha segnato devono mantenersi ad almeno 5 metri dietro la loro.

- 10) La palla non è in gioco: se esce dal campo, viene rimessa in gioco dalla squadra che non l'ha fatta uscire; la rimessa laterale si fa con le mani. Se è stata tirata oltre la linea di fondo deve essere rimessa dalla parte della squadra che difende quel lato. Se viene tirata oltre la linea di fondo da un difensore si effettua un tiro d'angolo, per la squadra avversaria. E' vietato segnare direttamente da una rimessa e da un tiro di punizione. Comunque ogni rimessa o tiro di punizione effettuato nella metà campo avversaria, la palla non deve essere mai tirata in avanti.
- 11) Falli: per ostruzionismo sull'avversario; non si può spingere o allontanare l'avversario; non si deve toccare la palla con le mani; per i casi di abbordaggio violenti. Quando un giocatore sale con la sua canoa su quella dell'avversario; quando il giocatore trattiene la pagaia di un avversario e non gli consente con ciò di giocare. Quando i giocatori delle due squadre trattengono la palla con il bordo delle canoe. Si tratta di fallo anche nel caso in cui due giocatori attaccano un avversario nello stesso momento. Un giocatore non può trattenere la palla per più di cinque secondi. Un fallo entro i cinque metri dalla zona goal è rigore. In caso di rigore, il giocatore che difende la porta deve stare perpendicolare alla stessa con il corpo dentro il campo di gioco; tutti gli altri stanno dietro di chi sta tirando il rigore ed intervengono dopo il tiro; se il goal viene mancato il gioco continua normalmente. E' fallo quando un giocatore tocca la pagaia dell'avversario impedendogli di tirare. Il trasbordo è consentito solo nei primi 20 cm, alla poppa e alla prua della canoa, delimitati da una striscia trasversale ben visibile. Ogni altro trasbordo verrà punito.
- 12) Espulsioni: dopo 3 falli il giocatore è espulso per 3 minuti; dopo 5 falli complessivi (nella stessa partita) il giocatore è espulso per tutto il tempo rimanente del gioco. Non si può eseguire sostituzioni quando un giocatore viene espulso dal campo e si gioca con un uomo in meno.
Precisazioni: tutte le riprese del gioco sono immediate, in quanto l'arbitro fischia prima chi ha commesso il fallo e poi indica con le mani chi deve giocare la palla (es. punito il colore rosso, segnala la ripresa per il bianco). Gli avversari dovranno mettersi a due metri di distanza dal punto in cui viene battuta la punizione.
- 13) Sostituzioni: vengono effettuate nei tempi morti, cioè quando il tempo del gioco è fermo, su richiesta del capitano o dell'allenatore. In caso di rovesciamento se il giocatore non riesce a fare l'eschimo, la squadra continua a giocare con un membro in meno. Un suo sostituto può entrare in campo solo quando il giocatore caduto è uscito dal campo di gioco ed il tempo è fermo.
In caso di rottura della canoa, bisogna distinguere se ciò avviene:
1) per fallo, nel qual caso viene fermato il gioco e sostituita la canoa; 2) accidentalmente, in questo caso non si ferma il gioco, ma si può fare ugualmente il cambio di canoa.