

Real Federación Española de Piragüismo



REGLAMENTO DE KAYAK- POLO

Reglamento de Kayak-Polo

ÍNDICE

Real Federación Española de Piragüismo

CAPÍTULO I.- ASPECTOS GENERALES

- Art. 1.- Definición de Kayak-Polo
- Art. 2.- Ranking Nacional
- Art. 3.- Clasificación de las competiciones de kayak-polo
- Art. 4.- Categorías de los competidores
- Art. 5.- Competidores

CAPÍTULO II.- ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

- Art. 6.- Invitaciones
- Art. 7.- Inscripciones
- Art. 8.- Selección de inscripciones
- Art. 9.- Aviso de aceptación
- Art. 10.- Formato, Programa y Limitaciones de Horario
- Art. 11.- Formato de competición
- Art. 12.- Selección del formato de competición
- Art. 13.- Puntos y puestos
- Art. 14.- Paso a las Rondas siguientes
- Art. 15.- Desempate
- Art. 16.- Horario y programa
- Art. 17.- Áreas de competición
- Art. 18.- Supervisión
- Art. 19.- Juego limpio
- Art. 20.- Asistencia o interferencia externa
- Art. 21.- Finalización del partido
- Art. 22.- Resultados
- Art. 23.- Informes
- Art. 24.- Delegaciones participantes
- Art. 25.- Oficiales
- Art. 26.- Nombramiento de Oficiales
- Art. 27.- Deberes de los Oficiales

CAPÍTULO III.- REGLAMENTOS DEL JUEGO

- Art. 28.- Área de Juego
- Art. 29.- Bordes del Área de Juego y Balizas
- Art. 30.- Porterías
- Art. 31.- Pelota
- Art. 32.- Árbitros
- Art. 33.- Jueces de Línea de Meta
- Art. 34.- Supervisor
- Art. 35.- Cronometradores
- Art. 36.- Anotador
- Art. 37.- Número de jugadores
- Art. 38.- Identificación
- Art. 39.- Kayaks
- Art. 40.- Palas
- Art. 41.- Equipo personal
- Art. 42.- Marcas comerciales y símbolos publicitarios
- Art. 43.- Cambio de Equipamiento

Art. 44- Supervisión
Art. 45.- Tiempo de juego
Art. 46.- Tiempo muerto
Art. 47.- Elección de extremo
Art. 48.- Comienzo del juego
Art. 49.- Pelota fuera de juego
Art. 50.- Marcar un gol
Art. 51.- Reanudación del partido tras un gol
Art. 52.- Si un jugador vuelca
Art. 53.- Entrada al Área de Juego, re acceso y sustitución
Art. 54.- S sustitución antirreglamentaria y acceso al Área de Juego
Art. 55.- Utilización antirreglamentaria de la pala
Art. 56.- Posesión antirreglamentaria Art. 57.- Entrada antirreglamentaria con la mano Art. 58.-
Entrada antirreglamentaria con el kayak
Art. 59.- Lucha por la posesión antirreglamentaria
Art. 60.- Bloqueo antirreglamentario
Art. 61.- Agarre/apoyo antirreglamentario
Art. 62.- Comportamiento antideportivo
Art. 63.- Defensa de la portería
Art. 64.- Pelota de árbitro
Art. 65.- Ventaja
Art. 66.- Sanciones
Art. 67.- Realización de saques
Art. 68.- Lanzamiento de un penalti
Art. 69.- Finalización del juego
Art. 70.- Tiempo extra de gol de oro
Art. 71.- Lanzamientos de desempate
Art. 72.- Efectuar un lanzamiento de desempate
Art. 73.- Reclamaciones ante el Comité de Competición
Art. 74.- Acción disciplinaria por parte del Comité de Competición
Art. 75.- Recurso ante los órganos de la RFEP
Disposición final
APENDICE A.- SEÑALES DE LOS ARBITROS
APENDICE B.- SUPERVISION
Kayak
Calibradores de kayak
Relleno
Palas
Calibrador de palas
Casco
Protector facial
Protector corporal
APENDICE C.- AREA DE JUEGO
Área de juego

CAPÍTULO I.- ASPECTOS GENERALES

Art. 1.- Definición de Kayak-Polo.

El Kayak-Polo consiste en un juego de pelota competitivo entre dos equipos, compuestos de cinco jugadores cada uno. Los participantes, provistos de un kayak y de una pala, intentan marcar goles en la portería del contrario.

Art. 2.- Ranking Nacional.

Se elabora teniendo en cuenta la posición final en la liga nacional de la temporada anterior, no contando el puesto obtenido en el Campeonato de España. Si un equipo no ha disputado el año anterior la liga nacional se establecerá el siguiente criterio para asignarle su puesto en el ranking (de mejor a peor puesto asignado):

- equipos que hayan participado más recientemente en una liga (dentro de las últimas 3 ligas). En caso de igualdad, entre 2 o más equipos, se atenderá al que haya obtenido mejor puesto en esa liga.
- equipos de reciente creación o que no hayan participado en las 3 últimas ligas nacionales. Se atenderá a la fecha de recepción de la inscripción en la liga nacional.

Art. 3.- Clasificación de las competiciones de kayak-polo

Las competiciones estatales de kayak-polo se clasificarán en función del nivel de sus participantes. Teniendo en cuenta el "Ranking Nacional" distinguiremos las siguientes divisiones:

- Primera división -
- Segunda división -
- Tercera división

Inicialmente cada una de las divisiones estará formada por diez equipos. Por razones organizativas el Comité Nacional de Kayak-Polo podrá decidir la ampliación del número de diez equipos en cada una de las divisiones, así como la ampliación de más divisiones en el caso de incremento de los equipos participantes.

El sistema de ascenso y/o descenso de división viene determinado por la participación en la Liga Nacional del año en curso y la posición adquirida en la misma. Para ello:

- **Ascenderán de división:** los dos primeros equipos clasificados en la segunda división a la primera división y los dos primeros equipos clasificados de tercera división a segunda división
- **Descenderán de división:** los dos últimos equipos clasificados en primera división descenderán a segunda división y los dos últimos equipos clasificados en segunda división descenderán a tercera división

Art. 4.- Categorías de los competidores.

Las categorías de los competidores en la especialidad de kayak-polo son los siguientes:

- **Categoría absoluta masculina:** podrán participar en esta categoría los palistas con licencia en vigor desde la categoría **Sub-16** en adelante.
- **Categoría absoluta femenina:** podrán participar en esta categoría los palistas con licencia en vigor desde la categoría **Sub-16** en adelante.
- **Categoría Sub-21 masculina:** podrán participar en esta categoría los palistas con licencia en vigor y que tengan 21 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.
- **Categoría Sub-21 femenina:** podrán participar en esta categoría las palistas con licencia en vigor y que tengan 21 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.

- **Categoría Sub-16 masculina:** podrán participar en esta categoría los palistas con licencia en vigor y que tengan 16 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.

- **Categoría Sub-16 femenina:** podrán participar en esta categoría las palistas con licencia en vigor y que tengan 16 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.

- **Categoría Sub-14 masculina:** podrán participar en esta categoría los palistas con licencia en vigor y que tengan 14 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.

- **Categoría Sub-14 femenina:** podrán participar en esta categoría las palistas con licencia en vigor y que tengan 14 años o menos el día 31 de diciembre del año en que se celebra la competición.

Excepciones: (éstas serán propuestas previamente por el Comité Nacional de Kayak-Polo y aprobadas por la Junta directiva de la R.F.E.P.)

- Las mujeres podrán participar en las competiciones masculinas en las que participe su club, siempre y cuando no exista competición femenina de la misma categoría.

Art. 5.- Competidores.

Un jugador únicamente podrá participar en una categoría por cada competición.

Una vez el jugador haya sido inscrito en la solicitud final (se permite realizar modificaciones hasta una hora antes del comienzo de la competición), dicho jugador no podrá jugar en ningún otro equipo en esa competición, en ninguna otra categoría.

CAPÍTULO II.- ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

Art. 6.- Invitaciones.

Las invitaciones para una competición de ámbito estatal deberán enviarse con, al menos, 4 semanas de antelación antes de la competición y deberán contener la siguiente información:

- ? Tipo de competición.
- ? Categorías de la competición y de los competidores.
- ? Programa propuesto, sistema de sorteo de la competición o número mínimo de partidos por equipo.
- ? Los clubes o Federaciones a los que se invita a enviar sus equipos y número de equipos invitados para cada categoría.
- ? El proceso de eliminación o selección que se utilizará para reducir el número de equipos en la competición hasta llegar al número requerido en caso de que se hayan inscrito demasiados participantes en la competición.
- ? Hora y lugar de la competición.
- ? Detalles del lugar(es) de celebración - por ejemplo, si es interior o si está al aire libre.
- ? Subvenciones exactas que se ofrecen, si las hubiere.
- ? Cantidad de cuota de inscripción, si la hubiere.

La invitación deberá contener una solicitud de inscripción previa con:

- ? La dirección a la que deberá enviarse la solicitud de inscripción previa y los detalles del Club o Federación a la que pertenecen los competidores;
- ? Las fechas y horarios finales para enviar las inscripciones, proporcionando los detalles de los Clubes o Federación, las listas de equipos finales y las listas de jugadores.
- ? Si es posible, deberá enviarse información relativa al alojamiento junto con la invitación.

Art. 7.- Inscripciones

Las inscripciones para una competición no pueden ser formalizadas por otro organismo diferente de la entidad a que pertenecen los participantes, de acuerdo con las indicaciones dadas en la Invitación.

Una inscripción deberá, en cualquier caso, contener siempre los datos siguientes:

- ? Nombre de la Federación o club participante.
- ? Nombre de cada equipo.
- ? Las categorías en las que el equipo se propone participar.
- ? Nombre, apellidos, sexo y categoría de cada palista.
- ? Nombre y apellidos del Jefe de Equipo acreditado por su Club, o en su caso, por la Federación Autonómica. Deberá ser mayor de edad y estar en posesión de licencia en vigor expedida o habilitada por la R.F.E.P.
- ? Número del D.N.I. de cada palista.
- ? Colores de la vestimenta del club o Federación que representan en la competición de que se trate.
- ? Los nombres y titulación de los árbitros que acompañen al Club o Federación.

La fecha límite de remisión de las inscripciones será de entre 10 y 24 (días dependiendo de cada competición y del sistema de competición que se vaya a emplear) antes del primer día de la competición. A los efectos de este reglamento se consideran todos los días naturales en los plazos. El organizador acusará recibo de las inscripciones que le hayan sido remitidas.

Una inscripción puede ser remitida por correo electrónico o por fax, si está expedida antes de las 13 horas del último día del cierre de plazo de inscripción.

Una inscripción que llegue fuera de plazo no puede ser aceptada.

Sólo los suplentes inscritos están autorizados a reemplazar a los competidores titulares. Las notificaciones de alteración en las inscripciones deben entregarse por escrito al Juez Árbitro en la reunión de Jefes de Equipo, pudiendo por causas justificadas y aprobadas por el Comité de Competición, realizarla hasta una hora antes del primer partido de la jornada.

La retirada de la inscripción de un palista es definitiva y la reinscripción de un mismo retirado está prohibida para toda la competición.

Todo competidor cuya inscripción haya sido confirmada por su propio club o Federación, está obligado a tomar parte en la competición en cuestión, salvo que por causas debidamente justificadas, sea autorizado para lo contrario por el Comité de Competición.

Los derechos de inscripción no serán devueltos.

Los organizadores están encargados de respetar el orden de los partidos indicado en las Invitaciones, así como el intervalo de tiempo entre cada uno de ellos, tal y como ha sido presentado en el programa de la competición.

Únicamente podrán realizarse cambios en el programa si así lo decide justificadamente el Comité de Competición.

Art. 8.- Selección de inscripciones

Si en una competición desea participar un número de equipos superior al permitido, debido a las categorías que se organizan y el número máximo de partidos, la organización utilizará un sistema justo para determinar el número de equipos que se aceptarán en cada categoría, sistema elegido bajo criterios objetivos y justificados teniendo en cuenta la mejor posición en el "Ranking Nacional"

Art. 9.- Aviso de aceptación

La organización deberá notificar la aceptación o el rechazo final de una inscripción dentro de las 48 horas posteriores a la toma de dicha decisión y siempre, al menos, 72 horas antes del inicio de la competición.

Asimismo deberá informarse a todos aquellos equipos que envíen una solicitud de inscripción no aceptada finalmente de cuales han sido los equipos aceptados y aquéllas solicitudes que han sido rechazadas con una explicación sobre el proceso de selección utilizado.

Art. 10.- Formato, Programa y Limitaciones de Horario

Podrá utilizarse más de un emplazamiento para celebrar la primera parte de la competición. Los partidos de cualquier grupo preliminar o intermedio deberán celebrarse en la misma área de juego.

Los partidos de la ronda final deberán celebrarse en el mismo emplazamiento.

No podrá requerirse que un mismo equipo juegue en más de un emplazamiento el mismo día.

No podrá requerirse que un mismo equipo juegue en partidos repartidos durante más de 9 horas en un solo día.

No podrá requerirse que un mismo equipo juegue su primer partido del día menos de 12 horas después de su último partido del día anterior.

No podrá requerirse que un mismo equipo juegue más de seis (6) partidos en un mismo día. No podrá requerirse que un mismo equipo juegue más de tres (3) partidos en un período de 4 horas consecutivas.

No podrá requerirse que un equipo juegue menos de media hora después de finalizar su partido anterior.

Un equipo deberá jugar al menos un partido el día que compita en una Gran Final y antes de participar en ella.

Art. 11- Formato de competición.

Existen tres tipos de formato de competición:

- A- Formato de torneo.**
- B- Formato de liga por torneos.**
- C- Formato de liga simple a ida y vuelta.**

A- Formato de torneo.

Se podrá disputar en una o varias rondas en función del número de equipos inscritos en la categoría.

En la **primera ronda, o ronda preliminar**, se podrá dividir la categoría en grupos. Posteriormente cada grupo jugará un sistema de liga, dentro de su propio grupo.

En la **segunda ronda, o ronda intermedia**, se harán nuevos grupos según la clasificación de la ronda preliminar. Los primeros clasificados, en la ronda preliminar, de cada grupo pasarán al grupo de cabeza en que se podrá disputar un sistema de liga o un sistema de eliminatorias. Los equipos que quedaron por debajo de estos primeros, en la ronda preliminar, también harán uno o varios grupos en que jugarán un sistema de liga o un sistema de eliminatorias.

En la **tercera ronda, o ronda final**, se disputarán:

- Las semifinales, la gran final y el 3º-4º puesto en los grupos de cabeza y,
- Las semifinales bajas y puestos en los puestos sucesivos.

Aclaraciones:

Primera ronda o Ronda preliminar.

Los equipos de cada categoría serán incluidos en grupos compuestos por un número de equipos lo más homogéneo posible, es decir con igual o casi igual número de equipos en cada grupo. En caso de ser pocos equipos en la categoría se hará un único grupo.

Para diseñar los grupos se tendrá en cuenta que los equipos más fuertes se repartan de forma equitativa con los equipos más débiles, garantizando que los grupos sean lo más homogéneos posible. El "Ranking Nacional" será el instrumento de medida para determinar este aspecto, en caso de que no fuera posible usar el "Ranking Nacional" se considerarán las capacidades relativas de los equipos.

Los mejores equipos clasificados en primera ronda, pasará al grupo de cabeza en la siguiente ronda de la competición. El número de equipos clasificados para la segunda ronda se determinará en función del número total de equipos y de grupos, preferentemente serán los 2 o 3 equipos mejor clasificados en primera ronda.

Todos los equipos de un grupo jugarán entre sí al menos en una ocasión en un sistema de liga, en la primera ronda. Al finalizar esta ronda, los equipos se clasificarán en cada grupo según los resultados obtenidos.

Segunda ronda o Ronda intermedia.

Esta ronda no será obligatoria en todas las competiciones. Sólo se celebrará cuando haya un gran número de equipos en una categoría. En la Ronda Intermedia, los equipos que se hayan clasificado en la Ronda Preliminar, se podrán dividir en grupos y cada grupo jugará una liga o sistema eliminatorio para determinar el paso a la tercera ronda.

Tercera ronda o Ronda final.

En la tercera ronda, los equipos competirán entre sí en un sistema eliminatorio. Los equipos irán siendo eliminados progresivamente hasta que los dos últimos equipos compitan entre sí en una Gran Final para decidir quién será el ganador.

B- Formato de liga por torneos.

La liga constará de varias pruebas y en cada prueba se disputará un torneo.

Cada torneo se disputará siguiendo las pautas del formato de torneo.

A cada equipo se le asignarán un número determinado de puntos en cada torneo en función de la clasificación final obtenida en ese torneo. La tabla de puntos por puesto obtenido en la clasificación se presentará en el reglamento de la liga nacional de Kayak-Polo de ese año.

Se realizará una liga por torneos, es decir, el equipo que mejor clasificado quede en mayor número de torneos obtendrá mayor número de puntos.

Al finalizar el último torneo se establecerá la clasificación final de la liga, en función del número de puntos totales acumulados en todas las pruebas o torneos.

En caso de empate a puntos se resolverá por:

- Diferencia de goles (goles totales marcados menos los goles totales recibidos).

- Número total de goles marcados.

- Resultado de todos los partidos disputados entre los dos equipos en última ronda, semifinales y finales o semifinales bajas y partidos de puesto.
- Goles totales marcados divididos entre los goles totales recibidos.
- Partido adicional para desempatar.

C- Formato de liga simple a ida y vuelta.

Se podrá disputar una competición nacional de cualquier categoría en este formato si el Comité Nacional de Kayak-Polo lo considera necesario. Las categorías y divisiones que competirán bajo este formato se publicarán en el reglamento de Liga nacional de Kayak-Polo de cada año.

La liga constará de varias pruebas, su número dependerá del número de equipos participantes.

Se formará un solo grupo en el que se disputará una liga a ida y vuelta, es decir, cada equipo jugará dos partidos contra cada uno de los demás equipos del grupo, distribuidos en dos fases, una fase de ida y una fase de vuelta.

Una vez finalizada la liga simple, podrá utilizarse un sistema de Play Off para determinar los primeros puestos.

En caso de no disputarse Play Off la clasificación final será la obtenida al finalizar la liga a ida y vuelta. Para ello se hará un ranking teniendo en cuenta los puntos obtenidos en cada partido de la liga.

En caso de disputarse Play Off, los primeros puestos serán los obtenidos en los Play Off y los últimos puestos serán idénticos a los obtenidos en el ranking de la liga simple inicial.

Art. 12.- Selección del formato de competición.

Preferentemente se seleccionará el **formato de torneo** para todas las categorías y divisiones en las competiciones que deban disputarse en una sola prueba, como los campeonatos de España.

Preferentemente se seleccionará el **formato de liga por torneos** en las categorías en las que haya una categoría con división única con 10 o menos equipos participantes y en divisiones en las que el número de equipos participantes sea de 10 o menos equipos participantes.

Preferentemente se seleccionará el **formato de liga simple a ida y vuelta** en las categorías en las que haya más de una división y en las divisiones en las que haya al menos 10 equipos participantes.

A su vez la selección del formato de competición dependerá de las sedes disponibles y de las características de las mismas. El formato de competición será claramente explicitado en el reglamento de la liga de Kayak-Polo de ese año.

El formato de competición para la Copa de España podrá ser el formato de liga simple a ida y vuelta o el formato de liga por torneos. Sin embargo para el Campeonato de España y campeonatos que consten de una única prueba se utilizará únicamente el formato de torneo.

Para que se pueda disputar una competición de cada división y categoría deberán estar inscritos un número mínimo de tres equipos en alguna de las pruebas que compongan esta competición, no siendo puntuables aquellas que no cumplan con esta condición.

Los equipos susceptibles de ser inscritos para la participación en la Copa de España de Kayak-Polo y el Campeonato de España de Kayak-Polo serán los que se determinen anualmente por el

Comité de Kayak-Polo conforme al presente reglamento.

Se elaborará un ranking para cada división, categoría y competición con los equipos inscritos, ordenándolos del 1º al 3º, 4º, 5º, 6º, 7º y consecutivos (en función del número de inscripciones).

El puesto que ocupará cada equipo será para:

- Copa de España (formato de liga por torneos). El mismo orden en que estén clasificados en la clasificación general provisional de la Copa de España en disputa. O para establecer el ranking en la primera prueba de la Copa de España del presente año, se tendrá en cuenta la clasificación general definitiva de la Copa de España del año anterior. Es decir, en la primera prueba el ranking será el obtenido de la clasificación final de la Copa de España del año pasado, en las demás pruebas se tendrá en cuenta el ranking elaborado a partir de las pruebas ya disputadas en el presente año de la copa de España.
- Campeonato de España. El mismo orden que el obtenido la clasificación general definitiva del Campeonato de España del año anterior.

A- Formato de torneo.

Este formato será el empleado preferentemente en los campeonatos de España.

Las competiciones que se desarrollen en este formato atenderán los siguientes subformatos en función del número de equipos inscritos:

DE 7 A 10 EQUIPOS

Se confeccionarán 2 Grupos, A y B.

En el caso de haber 8, 9 o 10 equipos inscritos para la competición, el Grupo A estará formado por los equipos clasificados en 1ª, 4ª, 6ª, 7ª y/o 10ª posición en el ranking definido anteriormente y el Grupo B estará formado por los equipos clasificados en 2ª, 3ª, 5ª, 8ª y/o 9ª posición de ese mismo ranking.

En el caso de haber únicamente 7 equipos inscritos el Grupo A estaría compuesto por los equipos clasificados en 1ª, 4ª y 6ª posición en el ranking definido anteriormente y el Grupo B lo conformarán los equipos clasificados en 2ª, 3ª, 5ª y 7ª posición de ese mismo ranking.

Sistema de competición: Eliminatoria mixta.

Fase Liguilla: total máximo de 20 partidos.

En cada grupo cada equipo jugará una única vez contra los demás equipos que lo conforman. Los dos primeros equipos clasificados en cada Grupo pasarán a Semifinales.

Fase del 5º al 10º puesto: total máximo de 3 partidos.

Los equipos clasificados 3ºs en cada Grupo jugarán por el 5º y 6º puesto final en la competición. Los equipos clasificados 4ºs en cada Grupo jugarán por el 7º y 8º puesto, salvo que solo hubiese 7 equipos inscritos, en cuyo caso el 4º clasificado del Grupo B alcanzaría directamente el 7º puesto en la clasificación final de la competición. En caso de existir, los equipos clasificados 5ºs en cada Grupo jugarán por el 9º y 10º puesto salvo que solo hubiese 9 equipos inscritos, en cuyo caso el 5º clasificado del Grupo B alcanzaría directamente el 9º puesto en la clasificación final de la competición.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos

Se disputarán, la primera semifinal entre el 1º equipo clasificado en el Grupo A y el 2º equipo clasificado en el Grupo B y la segunda semifinal entre el 2º equipo clasificado en el Grupo A y el 1º

equipo clasificado en el Grupo B.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos

Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3^{er} y 4^o puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1^{er} y 2^o puesto.

De 5 a 6 EQUIPOS

Se confeccionará un único Grupo A con todos los equipos inscritos.

Sistema de competición: Liga simple sin vuelta con play off

Fase Liguilla: total máximo de 15 partidos

En cada grupo cada equipo jugará una única vez contra los demás equipos que lo conforman. Los cuatro primeros equipos clasificados en el Grupo pasarán a Semifinales.

Fase del 5^o al 6^o puesto: total de 1partidos

Los equipos clasificados 5^o y 6^o del Grupo jugarán por el 5^o y 6^o puesto final en la competición, salvo que solo hubiese 5 equipos inscritos, en cuyo caso el 5^o clasificado del Grupo alcanzaría directamente el 5^o puesto en la clasificación final.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos

Se disputarían, la primera semifinal entre el 1^{er} y el 4^o equipos clasificados en el Grupo y la segunda semifinal entre el 2^o y el 3^{er} equipos clasificados en el Grupo.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos

Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3^{er} y 4^o puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1^{er} y 2^o puesto.

De 3 o 4 EQUIPOS

Se confeccionará un único Grupo A con todos los equipos inscritos.

Sistema de competición: Liga simple a ida y vuelta con play off.

Fase Liguilla: total máximo de 12 partidos.

En cada grupo cada equipo jugará dos veces contra los demás equipos que lo conforman. Los cuatro equipos del Grupo pasarán a Semifinales.

Fase Semifinales: total máximo de 2 partidos.

Se disputarán, la primera semifinal entre el 1^{er} y el 4^o equipos clasificados en el Grupo y la segunda semifinal entre el 2^o y el 3^{er} equipos clasificados en el Grupo, salvo que solo hubiese 3 equipos inscritos, en cuyo caso esta fase quedaría automáticamente eliminada y el 3^{er} clasificado del Grupo alcanzaría directamente el 3^{er} puesto en la clasificación final, disputándose un único partido en la fase final entre el 1^{er} y 2^o clasificados del Grupo que determinará el ganador y el 2^o clasificado en la competición.

Fase Finales: total máximo de 2 partidos.

Los equipos perdedores de las Semifinales, jugarán por el 3^{er} y 4^o puesto. Los equipos ganadores de las Semifinales, jugarán por el 1^{er} y 2^o puesto.

B- Formato de liga por torneos.

Este formato será el empleado preferentemente en la Copa de España, para las categorías con división única o para las divisiones con 10 equipos participantes o menos.

Las competiciones que se desarrollen bajo este formato, desarrollarán en cada prueba un torneo, empleando los mismos subformatos expuestos en el punto anterior "A- Formato de torneo".

En cada prueba puede haber distinto número de equipos participantes. Por tanto en cada prueba se podrá usar un subformato diferente acorde con el número de equipos participantes en esa prueba.

Cada equipo obtendrá una puntuación en función del puesto que ocupe en la clasificación final de cada torneo. Esta puntuación estará detallada en el reglamento de la liga nacional de Kayak-Polo de cada año. La clasificación final de la liga por torneos se establecerá sumando las puntuaciones de cada una de las pruebas o torneos de esta liga.

C- Formato de liga simple a ida y vuelta.

Este formato será el empleado preferentemente en la Copa de España, para las categorías con más de una división o con más de 10 equipos participantes.

En las competiciones en las que se decida usar el formato de liga simple a ida y vuelta se utilizaran los siguientes subformatos:

LIGA SIMPLE:

La liga constará de 3 a 6 pruebas a lo largo de 4 o 5 meses (el número de pruebas o de meses variará en función del número de equipos participantes y de los requerimientos de las sedes de ese año)

Se formará un solo grupo. Los equipos jugarán entre sí, de tal forma que en la fase de ida todos los equipos disputarán un partido contra cada uno de los equipos del grupo y en la fase de vuelta volverán a jugar un partido contra cada equipo del grupo.

La clasificación final se establecerá según el ranking que obtengan a partir de la suma de los puntos obtenidos en todos los partidos de la liga.

LIGA SIMPLE+ PLAY OFF:

Este formato tiene dos fases.

La primera fase se resolverá del mismo modo que la Liga Simple (ver subformato "LIGA SIMPLE"). La segunda fase será la de los Play Off.

Los Play Off los jugarán los equipos mejor clasificados en el ranking de la Liga Simple inicial. Podrá hacerse con los 4, 5 o 6 equipos mejor clasificados.

Play Off con 6 equipos:

Se confeccionarán 2 grupos de Play Off de 3 equipos cada uno. En la primera fase del Play Off se disputará una liga en la que todos los equipos de un grupo competirán entre sí. En la segunda fase se jugarán las semifinales. En la fase final se jugarán los partidos para obtener un puesto.

PRIMERA FASE- LIGA PLAY OFF.

El grupo A estará formado por los 1º, 4º y 5º clasificados en el ranking de la Liga Simple inicial.

El grupo B estará formado por los 2º, 3º y 6º clasificados en el ranking de la Liga Simple inicial.

En la primera fase del Play Off cada equipo jugará un partido contra cada uno de los otros dos equipos de su grupo. Obteniendo así una clasificación en ese grupo.

SEGUNDA FASE- SEMIFINALES

En la segunda fase se disputarán las dos semifinales, la primera semifinal enfrentará al 1^{er} clasificado del grupo A contra el 2^o clasificado del grupo B, la segunda semifinal enfrentará al 2^o clasificado del grupo A contra el 1^{er} clasificado del grupo B.

FASE FINAL- FINAL Y PUESTOS.

En la fase final se disputarán los puestos finales. Los equipos que pierdan en las semifinales jugarán por el 3^o y 4^o puesto. Los equipos que ganen en las semifinales jugarán la final por el 1^o y 2^o puesto. Y los equipos que quedaron 3^o del grupo A y 3^o del grupo B jugarán por el 5^o y 6^o puesto.

De esta forma se obtendrán los seis primeros puestos de la clasificación final. Los equipos clasificados del 7^o en adelante serán, por ese mismo orden, los que determinó el ranking obtenido al finalizar la Liga Simple inicial.

Play Off con 5 equipos:

Se confeccionará un único grupo de Play Off de 5 equipos. En la primera fase del Play Off se disputará una liga en la que todos los equipos del grupo competirán entre sí. En la segunda fase se jugarán las semifinales. En la fase final se disputarán los partidos para obtener un puesto.

PRIMERA FASE- LIGA PLAY OFF

En la primera fase del Play Off se disputará una liga en que cada equipo jugará un partido contra cada uno de los otros cuatro equipos del grupo, obteniendo así una clasificación en el grupo.

SEGUNDA FASE- SEMIFINALES

En la segunda fase se disputarán las dos semifinales, la primera semifinal se jugará entre el 1^{er} y el 4^o clasificados del grupo, la segunda semifinal se jugará entre el 2^o y el 3^{er} clasificados del grupo.

FASE FINAL- FINAL Y PUESTOS

En la fase final se disputarán los puestos finales. Los equipos que pierdan las semifinales jugarán por el 3^o y 4^o puesto. Los equipos que ganen las semifinales jugarán la final por el 1^o y 2^o puesto. Y el equipo que finalizó 5^o clasificado en la primera fase del Play Off ocupará la 5^a posición en la clasificación final de la competición.

De esta forma se obtendrán los cinco primeros puestos de la clasificación final. Los equipos clasificados del 6^o en adelante serán, por ese mismo orden, los que determinó el ranking obtenido al finalizar la Liga Simple inicial.

Play Off con 4 equipos:

Se confeccionará un único grupo de Play Off de 4 equipos. En la primera fase del Play Off se disputará una liga en la que todos los equipos del grupo jugarán entre si. En la segunda fase se jugarán las semifinales. En la fase final se jugarán los partidos para obtener un puesto.

PRIMERA FASE- LIGA PLAY OFF

En la primera fase se disputará una liga en que cada equipo jugará un partido contra cada uno de los otros tres equipos del grupo, obteniendo así una clasificación en el grupo.

SEGUNDA FASE- SEMIFINALES

En la segunda fase se jugarán las dos semifinales, la primera semifinal se jugará entre el 1^{er} y el 4^o clasificados del grupo, la segunda semifinal se jugará entre el 2^o y el 3^{er} clasificados del grupo.

FASE FINAL- FINAL Y PUESTOS

En la fase final se disputarán los puestos finales. Los equipos que pierdan las semifinales jugarán por el 3^{er} y 4^o puesto. Los equipos que ganen las semifinales jugarán la final por el 1^{er} y 2^o puesto.

De esta forma se obtendrán los cuatro primeros puestos de la clasificación final. Los equipos clasificados del 5^o en adelante serán, por ese mismo orden, los que determinó el ranking obtenido al finalizar la liga simple inicial.

Play Off con 4 equipos con semifinal directa:

Este sistema de Play Off es especial y se empleará solo en caso de que no sea posible hacer una prueba más destinada al Play Off. Este Play Off se disputará al finalizar la última prueba de la Liga Simple inicial, en la misma fecha que la Liga Simple finalice dará comienzo este Play Off.

Este Play Off se desarrollará en 4 partidos: dos semifinales, el partido por el 3^o y 4^o puesto y la final.

Se confeccionará un único grupo de Play Off de 4 equipos. En la primera fase del Play Off se jugarán las semifinales. En la fase final se jugarán los partidos para obtener un puesto.

PRIMERA FASE- SEMIFIANLES

En la primera fase se disputarán las dos semifinales, la primera semifinal se jugará entre el 1^{er} y el 4^o clasificados de la Liga Simple inicial, la segunda semifinal se jugará entre el 2^o y el 3^{er} clasificados de la Liga Simple inicial.

FASE FINAL- FINAL Y PUESTOS

En la fase final se disputarán los puestos finales. Los equipos que pierdan las semifinales jugarán por el 3^{er} y 4^o puesto. Los equipos que ganen las semifinales jugarán la final por el 1^{er} y 2^o puesto.

De esta forma se obtendrán los cuatro primeros puestos de la clasificación final. Los equipos clasificados del 5^o en adelante serán, por ese mismo orden, los que determinó el ranking obtenido al finalizar la liga simple inicial.

Art. 13.- Puntos y puestos.

En las fases de competición en las que se juegue con sistema de liga se deberá seguir este procedimiento para decidir los puestos en el grupo o en la liga:

- Si un equipo es descalificado de un partido o de la competición, el comité de competición decidirá qué medida deberá tomarse.
- Los equipos de un grupo se clasificarán en orden de acuerdo con el número de puntos que haya ganado cada uno al disputar los partidos de liga, clasificándose el primero de todos el equipo que haya conseguido más puntos.
- Cada equipo obtendrá los siguientes puntos en cada partido en función del resultado obtenido: por partido ganado obtendrá tres (3) puntos, por partido empatado obtendrá un (1) punto, por partido perdido obtendrá cero (0) puntos y por un partido no jugado/no presentado obtendrá menos un (-1) punto. El equipo que no haya presentado equipo para un partido se considerará no jugado/no presentado y se calificará con menos un punto.
- Cuando dos o más equipos hayan obtenido el mismo número de puntos, se clasificarán en

orden según los siguientes criterios:

- ? Diferencia de goles; (Diferencia de goles: Goles Totales Marcados menos los Goles Totales Concedidos).
- ? Número total de Goles marcados.
- ? Resultado de los partidos disputados entre los dos equipos afectados, teniendo en cuenta solo los partidos en ese torneo en caso de ser liga por torneos o en toda la liga en caso de ser liga simple a ida y vuelta.
- ? Porcentaje de goles; (Goles Totales Marcados divididos entre los Goles Totales Concedidos).
- ? Partido adicional para desempatar, siempre que sea posible.
- ? Lanzamiento de Penaltis, siempre que sea posible.

Art. 14.- Paso a las Rondas siguientes.

El formato de competición seleccionado para una categoría determina el número de equipos de cada grupo que pasará a la Segunda Ronda o Ronda Intermedia y cuantos equipos pasan directamente a las Finales Eliminatorias, de acuerdo con el número de equipos de la categoría y el número de partidos asignados a dicha categoría. En el caso del Play Off el formato de competición seleccionado determina el número de equipos que pasarán a dicha fase. Esto deberá constar en el reglamento de la liga nacional de Kayak-Polo.

Art. 15.- Desempate.

Cuando un partido se encuentre empatado al final del tiempo normal de juego y sea necesario cambiar los resultados, se utilizará el siguiente sistema para determinar dichos resultados:

- ? Tiempo extra de gol de oro, seguido por un lanzamiento de desempate si es necesario, en el caso de los partidos que no sean una gran final de una categoría.
- ? Tiempo extra de gol de oro ilimitado para determinar el resultado de la Gran Final de una categoría.
- ? Si es necesario recurrir a un procedimiento reducido debido a las limitaciones de horario, deberá comunicarse a ambos equipos antes de que comience el juego.

Art. 16.- Horario y programa.

El programa de una competición estatal deberá enviarse al menos una semana antes de la competición.

Cuando sean publicados, el programa y el horario de los partidos que se determine al finalizar el sorteo será obligatorio ante la organización, excepto en circunstancias especiales. No podrán efectuarse modificaciones del programa excepto si se cuenta con la autorización del Comité de Competición.

Las modificaciones deberán notificarse a todos los jefes de las delegaciones y a los jefes de cada equipo.

Art. 17.- Áreas de competición.

Las siguientes áreas están sujetas a las normas de celebración de partidos:

- **El Área de Juego** se define en las Reglas de Juego. Esta zona se reserva durante un partido únicamente para los jugadores que se encuentren compitiendo e inmediatamente antes del partido para aquellos jugadores que la van a utilizar para que efectúen un calentamiento continuado.
- Se dispondrá permanentemente un marcador para mostrar claramente los tantos a los jugadores. Si el marcador cuenta con un reloj, deberá estar situado en la línea de medio campo y, si hay dos marcadores, deberán estar situados a ambos extremos del terreno de juego, en la

misma posición relativa, o bien ambos en la línea de medio campo.

- **Las Áreas de Sustitutos** son áreas que se encuentran tras las líneas de meta, excluyendo el área de cuatro (4) metros a ambos lados del centro del marco de la portería. Estas áreas están reservadas durante el juego para los sustitutos que esperan tomar parte en el mismo.

- **El Área de Árbitros.** Ésta es el área que necesita para cada Árbitro que controle un partido, para recorrer el lado del Área de Juego. Siempre que sea posible, se separará claramente del Área de Juego. Ninguna otra persona excepto los oficiales del juego podrá entrar en esta área durante un partido.

El Área de Árbitros no debe estar más de 2 metros alejada del Área de Juego. El Área de Árbitros estará separada del área de los espectadores por una distancia de, al menos, un metro y una barrera física apropiada para evitar que los espectadores toquen y se aproximen directamente al Árbitro.

- **El Área de Calentamiento** es una zona que puede disponerse fuera del área de Juego y del Área de Sustitutos para que los equipos realicen calentamientos antes del partido. Deberá estar separada del Área de Juego para evitar la entrada accidental de pelotas de prácticas en el Área de Juego. Esta Área de Calentamiento se reservará únicamente para que la utilicen los jugadores que se preparen para el siguiente partido.

- **El Área de Oficiales.** Se trata de un área delimitada en torno a la piscina, incluyendo las zonas situadas tras las porterías y el Área de Árbitros. Únicamente aquellas personas que participen directamente en el partido que se esté celebrando o en el partido que esté a punto de comenzar (Oficiales, Jugadores, personal inscrito del equipo como el Entrenador, el Director o el Médico) o representantes acreditados de medios de comunicación, podrán entrar en el Área de Oficiales durante una competición.

- **El Área de Competición.** Se trata de un área más amplia en torno a la piscina, incluyendo las áreas de juego, de entrenamiento, de calentamiento y de Árbitros, y puede incluir asimismo salas específicas como vestuarios, áreas de almacenamiento de equipos, etc. Los espectadores y el público en general no podrán acceder en esta área. Cualquier oficial podrá requerir la salida de esta área de aquellas personas que interfieran en la celebración adecuada de la competición.

[Art. 18.- Supervisión.](#)

Los horarios, lugares y procedimientos de la Supervisión del equipamiento de juego para acceder al Área de Competición deberán ser notificados a todos los equipos al menos dos horas antes de que el equipo sea objeto de una supervisión. Se proporcionará todo lo necesario para comprobar el equipamiento en el Área de Competición los días anteriores del comienzo del primer juego.

Los supervisores deberán inspeccionar todo el equipamiento de juego, antes de conceder la admisión al Área de Competición, para saber si cumplen las normas. Si el equipamiento no cumple las normas, no le será permitida la entrada al Área de Competición. Si los cumple, se indicará de manera clara y visible.

Deberá inspeccionarse el equipo de protección personal para comprobar si la talla corresponde a la persona que lo va a llevar puesto.

El equipo de los jugadores será supervisado antes, durante o después de un partido. Un árbitro deberá expulsar del área de juego, una vez conozca la infracción, a cualquier jugador cuyo equipamiento infrinja las normas, ya sea en el primer descanso del partido o inmediatamente, si el equipamiento en cuestión representa un peligro potencial.

Art. 19.- Juego limpio.

El Comité de Competición tendrá en cuenta la conducta de todo aquel equipo que no juegue de forma honorable. El Comité de Competición podrá emprender cualquier acción que considere apropiada y dicho equipo podrá ser descalificado de la competición.

Art. 20.- Asistencia o interferencia externa.

No podrán utilizarse dispositivos eléctricos para comunicarse o dirigir a los jugadores durante un partido, aparte de las comunicaciones efectuadas por los Oficiales de Competición.

Art. 21.- Finalización del partido.

Todos los miembros y oficiales de un equipo deberán abandonar el Área de Sustitutos y de Oficiales inmediatamente después de finalizar el partido. Asimismo, deberán asegurarse de que se retira todo su equipamiento de dichas Áreas.

Art. 22.- Resultados.

La Organización deberá enviar los resultados de cada competición en un plazo de 48 horas al Comité de Kayak-Polo de la R.F.E.P., a cada Federación y club cuyos equipos hayan participado en la competición y a cada Jefe de Delegación en los casos en que participen equipos no nacionales.

Art. 23.- Informes.

La Organización deberá enviar informes sobre cualquier reclamación o recurso en un plazo de 48 horas al Comité de Kayak-Polo de la R.F.E.P., a cada Federación Autónoma cuyos jugadores u oficiales estén implicados en el incidente que motivó la reclamación y a cada jefe de delegación de los equipos no nacionales cuyos jugadores u oficiales de equipos estén asimismo implicados.

Art. 24.- Delegaciones participantes.

Los miembros de una delegación que participe 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 equipo y un máximo de tres (3) oficiales de equipo distintos por cada equipo.

? Jefe de delegación: Cada federación o club deberá nombrar un jefe de delegación en cada competición, el cual será responsable de la delegación durante la celebración de dicha competición.

? Jefe de equipo: Cada federación o club deberá nombrar un jefe de equipo en cada competición, el cual será responsable del equipo durante la celebración de dicha competición.

? Jugadores: Los jugadores se describen en el Capítulo 1. Se nombrará un máximo de 10 jugadores para cada equipo.

? Oficiales adicionales del equipo: Una federación o club podrá nombrar para cada competición un máximo de tres (3) oficiales adicionales de equipo para cada equipo, que formarán parte de la delegación oficial (por ejemplo, un entrenador, un director de equipo o un médico).

? Identificación: Los miembros de una delegación que deseen acceder al área de la competición deberán estar claramente identificados en cuanto a su función y equipo.

Art. 25- Oficiales.

Las competiciones nacionales deberán celebrarse bajo la supervisión, como mínimo de los siguientes Oficiales:

- ? Juez Árbitro
- ? Organizador de la Competición
- ? Cronometrador
- ? Anotador
- ? Dos Árbitros auxiliares
- ? Dos jueces de línea de meta

En la medida que las circunstancias lo permitan se contará también con los siguientes oficiales:

- ? Director Técnico
- ? Supervisor Jefe
- ? Oficial Jefe de Mesa
- ? Supervisores

Si las circunstancias lo permiten, una persona puede desempeñar dos o más de las funciones anteriormente mencionadas. Todos los Oficiales de Competición deberán estar claramente identificados, tanto su nombre como su puesto, mientras se encuentren desempeñando su labor. Todos los partidos deberán ser arbitrados por árbitros neutrales. En la medida de lo posible se designarán árbitros de distinta Federación a la de los equipos que están jugando, salvo que ambos equipos pertenezcan a la misma de la federación.

Art. 26.- Nombramiento de Oficiales

Los encargados de nombrar los oficiales son:

- Juez Arbitro (CTNA)
- Organizador de la Competición: las competiciones de ámbito estatal serán designados los organizadores de dichos eventos por la Junta Directiva de la RFEP
- Director Técnico (RFEP)
- Oficial Jefe de Mesa (Juez Árbitro)
- Supervisor Jefe (Juez Árbitro)
- Supervisores (Supervisor Jefe)
- Árbitros (Juez Árbitro)
- Jueces de gol (Juez Árbitro)
- Anotadores (Juez Árbitro u Oficial Jefe de Mesa si se hubiera nombrado en esa competición)
- Cronometradores (Juez Árbitro u Oficial Jefe de Mesa si se hubiera nombrado en esa competición)

Art. 27.- Deberes de los Oficiales

Juez Árbitro

El juez árbitro deberá:

- Ser totalmente responsable de todos los aspectos oficiales de las competiciones (durante la celebración de las mismas), supervisando a los otros Oficiales Senior a este respecto.
- Garantizar que todas las cuestiones se tratan según lo dispuesto en estas normas.
- Nombrar a los árbitros y los jueces de línea, garantizando que, siempre que sea posible, se

trate de árbitros neutrales, que no estén afiliados a los equipos que participen en el partido.

- Asignar tareas a los Árbitros y a los Jueces de línea de Meta y garantizar el nivel de realización de dichas tareas.
- Garantizar que todos los oficiales de partido reciben las instrucciones apropiadas.
- Será el responsable de la elaboración y envío del Acta de resultados a la R.F.E.P., en un plazo máximo de 48 horas.

Organizador de la Competición.

El Organizador de la Competición deberá encargarse de coordinar al Comité de Organización con el fin de que cumpla sus obligaciones con el Comité de la Competición y que consiga sus propios objetivos al acoger la competición.

Director Técnico.

El Director Técnico deberá:

- Coordinar la administración de la competición durante el periodo en que ésta se celebre, para garantizar el transcurso correcto del programa de los partidos según la programación y las normas.
- Realizar todas las variaciones necesarias para programar y anunciar dichos cambios de programación.
- Tener control total sobre el acceso a las áreas de competición.
- Facilitar todos los datos de inscripción ante una posible inspección por parte del Comité de la Competición y los Jefes de Equipo.
- Registrar los acontecimientos significativos que se produzcan durante la competición, excepto aquellos de los que se encargan los Oficiales de Mesa.
- Conservar las actas de los procesos de cualquier audiencia de reclamación o recurso

Supervisor Jefe.

El Supervisor Jefe deberá:

- Nombrar a los Supervisores, garantizando que, siempre que sea posible, se trate de Supervisores neutrales, que no estén afiliados a los equipos que participen en el partido.
- Asignar tareas a los Supervisores y garantizar el nivel de realización de dichas tareas.
- Ponerse en contacto con el Comité de Organización para garantizar que se facilita todo el equipamiento de supervisión.
- Garantizar los procedimientos adecuados de supervisión del equipamiento antes de permitir el acceso al área de competición.

Oficial Jefe de Mesa.

El Oficial Jefe de Mesa deberá:

- Designar a los Cronometradores y Responsables del Marcador
- Asignar tareas a los Cronometradores y Responsables del Marcador y garantizar el nivel de realización de dichos deberes.
- Ponerse en contacto con el Comité de Organización para garantizar la provisión de equipamiento de marcaje, mantenimiento de resultados y cronometraje.
- Supervisar el trabajo de cualquier comentarista nombrado por el Comité de Organización. El comentarista no es un oficial.
- Garantizar que el Comité de Organización facilita resultados para exponerlos en el panel oficial de avisos, a los jefes de equipo, a los oficiales Senior y al Jurado.

Cronometradores.

Los Cronometradores deberán:

- Avisar al árbitro y a los jugadores cuando deba comenzar un partido según la hora y la programación
- Cronometrar el partido según lo establecido en los Reglamentos del Partido

- No desempeñar su cargo más de dos partidos seguidos

Anotadores.

Los Anotadores deberán:

- Registrar los detalles del partido en el informe oficial del partido, nombre y número de los jugadores de los equipos, goles marcados y datos completos del juego. Asimismo, deberán anotar el nombre, número y equipo del jugador(es) expulsado, si lo hubiere
- Facilitar la hoja de registro de partido completada al Oficial Jefe de Mesa al final de cada partido
- No desempeñar su cargo más de dos partidos seguidos

Árbitros

Los Árbitros serán designados según las nominaciones remitidas por todas las Federaciones y Asociaciones idóneas para participar en la competición. Dos (2) Árbitros se designan para cada partido para controlarlo y oficiarlo de forma imparcial, según lo dispuesto en los Reglamentos del Partido.

Los Árbitros deberán:

- Proporcionar su propio equipamiento; el uniforme de los árbitros se compone de una camiseta negra apropiada y pantalones cortos o largos negros. Los árbitros deberán llevar asimismo zapatos de deporte o un cazado alternativo apropiado
- Proporcionar informes escritos (uno por cada Árbitro) al Juez-Árbitro sobre todos los incidentes que hayan causado la expulsión de un jugador, inmediatamente después de la finalización del partido en el que ocurrió dicho incidente. Dicho informe deberá incluir todas las solicitudes de acción disciplinaria adicional.
- En caso de que sea requerido, deberá asistir y proporcionar pruebas en audiencias disciplinarias, de reclamación o de recurso que estén relacionadas con los partidos que arbitró.
- Seguir las instrucciones del Juez-Árbitro.
- Seguir las instrucciones del Supervisor designado para un partido, para inspeccionar el equipamiento de un jugador en la siguiente interrupción del partido.
- Seguir las instrucciones del Supervisor Jefe para expulsar a un jugador por infringir las condiciones de Juego.
- No arbitrar más de dos (2) partidos seguidos.
- Los Árbitros, cuando se encuentren desempeñando sus tareas con sus equipos, perderán su condición de Árbitro. Deberán respetar sin plantear objeciones todas las decisiones tomadas por los Árbitros que controlen el partido. Deberán dar ejemplo de buen comportamiento deportivo a seguir por los jugadores.

Juez de Línea de Meta

Deberán nombrarse dos (2) Jueces de Línea de Meta para cada partido para ayudar a los Árbitros, uno para cada Línea de Meta.

Los Jueces de Línea deberán:

- Llevar un uniforme cuando desempeñen su cargo en los partidos. Los uniformes deberán estar compuestos de camisetas de colores distintivos que indiquen su función. Pueden ser de distinto color a las de los Árbitros.
- Ayudar a los Árbitros según lo dispuesto en los Reglamentos del Partido
- Seguir las instrucciones de los Árbitros
- No desempeñar su cargo más de dos (2) partidos seguidos

Supervisor

Deberá designarse un (1) Supervisor por partido para controlar el equipamiento de los jugadores y el equipamiento del área de juego según lo dispuesto en los Reglamentos del Partido. Deberán llevar un uniforme cuando desempeñen su cargo. Los uniformes serán de un color distintivo que indique su función, y pueden ser distintos al uniforme de los Árbitros.

CAPÍTULO III.- REGLAMENTOS DEL JUEGO

Art. 28.- Área de Juego.

El Área de Juego deberá ser rectangular y deberá tener una longitud de treinta y cinco (35) metros y una anchura de veintitrés (23) metros. El entorno próximo al Área de Juego deberá ser una zona de agua sin obstáculos, con una anchura mínima de un metro con respecto a todos los bordes, siempre que sea posible.

El Área de Juego deberá ser una zona de aguas tranquilas de, al menos, noventa (90) centímetros de profundidad.

Deberá haber una altura libre obstáculos de, al menos, tres (3) metros, y el techo deberá tener una altura mínima de cinco (5) metros situado por encima del Área de Juego.

Deberá haber una pasarela a cada lado del Área de Juego que se mantendrá libre de obstáculos para los árbitros.

Art. 29.- Bordes del Área de Juego y Balizas.

Los bordes más largos se denominarán líneas laterales y los límites más cortos, líneas de meta.

Las líneas laterales y las líneas de meta estarán indicadas mediante una cuerda de calle flotante. La sección de la línea de meta situada a 4 metros de ambos lados del centro del marco de la portería deberá estar libre de elementos de flotación para no interferir con la colocación del portero.

Las balizas que indiquen las líneas de meta, la línea de medio campo y los puntos de seis (6) metros y 4 metros y medio (4,5) desde cada línea de meta deberán situarse a lo largo de las líneas laterales y deberán estar claramente visibles tanto para los árbitros como para los jugadores.

Las balizas indicando las áreas de sustitutos se situarán en las líneas de meta, a 4 metros a ambos lados del centro del marco de la portería y deberán estar claramente visibles tanto para los árbitros como para los jugadores.

Art. 30.- Porterías.

Las porterías deberán estar situadas en el centro de cada línea de meta con su borde inferior interior a dos (2) metros por encima de la superficie del agua. Las porterías deberán disponerse de forma que no se balanceen. Los soportes de las porterías y las redes no deberán interferir en el camino de ningún jugador que se encuentre defendiendo o maniobrando a lo largo del área de meta, ni con la trayectoria de la pelota en el área de juego.

Las porterías deberán consistir en marcos abiertos de un (1) metro de altura por un metro y medio (1,5) de anchura (medidos desde el interior), colgando verticalmente. La anchura máxima del material utilizado para construir el marco de la portería deberá ser de cinco (5) centímetros. Las porterías deberán contar con redes, que permitan que la pelota pase libremente a través del marco de la portería, pero indicando claramente que se ha marcado un gol. El marco deberá tener franjas rojas y blancas, siendo cada franja de 20 centímetros de longitud.

Art. 31.- Pelota

La pelota deberá ser redonda y deberá tener una cámara de aire con una válvula con auto- cierre. Deberá ser resistente al agua, sin bandas ni cubiertas de grasa o sustancias similares.

El peso de la pelota no deberá ser inferior a cuatrocientos (400) gramos ni superior a cuatrocientos cincuenta (450) gramos.

En el caso de los partidos en los que participen equipos masculinos, la circunferencia de la pelota no deberá ser inferior a sesenta y ocho (68) centímetros ni superior a setenta y un (71) centímetros, y su presión deberá ser de 90-97 kPa (kilo Pascales) (13-14 libras por pulgada cuadrada atmosférica).

En el caso de los partidos en los que participen equipos femeninos, la circunferencia de la pelota no podrá ser inferior a sesenta y cinco (65) centímetros ni superior a sesenta y siete (67) centímetros, y su presión deberá ser de 83-90 kPa (kilo Pascales) (12-13 libras por pulgada cuadrada atmosférica). Se puede decidir también utilizar este balón en competiciones en que participen equipos masculinos de categorías sub-16.

Art. 32.- Árbitros.

Los árbitros deberán controlar totalmente el partido. Su autoridad sobre los jugadores deberá ser efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores se encuentren en el área de competición.

Todas las decisiones de los árbitros relativas a cuestiones de hecho serán decisivas y su interpretación de las normas deberá ser obedecida a lo largo del partido. No podrá realizarse ninguna reclamación ni recurso en relación con una decisión interpretativa de un árbitro. Los árbitros no deberán hacer ninguna presunción referente a los hechos de una situación acaecida durante un partido, sino que interpretarán lo mejor que puedan aquello que observen.

Los árbitros pitarán el comienzo del partido y para reanudar el juego, así como para indicar que se ha marcado un gol, para indicar lanzamientos de línea de meta, lanzamientos de corner, infracciones de las normas y los tiempos muertos. Un árbitro podrá alterar su decisión siempre que lo haga antes de que la pelota vuelva a estar en juego. El árbitro deberá comprobar antes de retomar el partido que, en su opinión, ningún equipo resulta desfavorecido a su juicio.

Los árbitros podrán ordenar la expulsión de cualquier miembro de una delegación del área de juego según la norma apropiada, aunque este se niegue a abandonar el área de juego cuando así se le ordenó.

Los árbitros tendrán la capacidad de ordenar la retirada del área de competición de cualquier jugador, entrenador, jefe de equipo de equipo u otra persona cuyo comportamiento impida la realización de los deberes del árbitro de manera adecuada e imparcial.

Los árbitros podrán abandonar el partido en cualquier momento si, en su opinión, el comportamiento de los jugadores, oficiales de equipo u otras circunstancias impiden que el partido finalice correctamente. Si deciden abandonar el partido, los árbitros deberán informar al Juez Árbitro sobre su actuación.

Art. 33.- Jueces de Línea de Meta.

Los Jueces de Línea de Meta deberán situarse en el lado opuesto a los oficiales de mesa, uno en cada línea de meta.

Los deberes de los Jueces de Línea de Meta consistirán en efectuar señales de alguna de las siguientes formas:

- Levantando una bandera verde cuando los jugadores estén correctamente situados en sus líneas de meta respectivas al comienzo de un período de juego.
- Levantando una bandera roja para indicar que la pelota está fuera de juego cruzando la línea de meta (Lanzamiento de línea de meta, lanzamiento de esquina, gol) (Señalara

hacia la portería si ha sido gol, y marcará el sentido del ataque para indicar si se ha producido corner o saque de puerta).

- Ondeando una bandera roja por un comienzo o reanudación inadecuados.
- Ondeando una bandera roja por una re-entrada inadecuada de un jugador excluido o por la entrada incorrecta de un sustituto.

Cada juez de línea de meta deberá recibir por parte de la Organización un suministro de pelotas y, cuando la pelota original haya salido del campo de juego, deberán lanzar inmediatamente una nueva pelota al portero (para que realice un lanzamiento de portería), al jugador más próximo del equipo atacante (para el lanzamiento de esquina) o de cualquier otra forma indicada por el árbitro.

Art. 34.- Supervisor.

El supervisor será el responsable de inspeccionar el equipamiento de todos los jugadores antes y durante el juego. Deberá además inspeccionar el equipamiento en cualquier otro momento durante la competición.

Art. 35.- Cronometradores.

Los cronometradores deberán estar situados en la mesa de oficiales. Los deberes de los cronometradores serán los siguientes:

- Registrar los períodos exactos de tiempo de juego, así como los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos; - Controlar los períodos de tiempo muerto y señalar el período levantando una bandera roja, excepto en el caso de que un árbitro señalice el final de un tiempo muerto.

- Registrar los períodos de expulsión de los jugadores del área de juego según lo dispuesto en las normas, junto con el momento de la re-entrada de dichos jugadores o de sus sustitutos; - Controlar los períodos de expulsión de los jugadores y señalar el final del período de expulsión mediante un dispositivo electrónico visual o levantando y ondeando una bandera verde.

Un cronometrador señalará, utilizando cualquier medio, siempre que éste sea distintivo, acústicamente eficaz y fácilmente comprensible, el final de cada período, independientemente de los árbitros y su señal entrará inmediatamente en vigor excepto en el caso de que el árbitro conceda simultáneamente un penalti, en cuyo caso el penalti se lanzará según las normas.

El primer cronometrador deberá realizar las tareas establecidas en los dos primeros puntos de la enumeración del párrafo anterior y el segundo cronometrador deberá realizar las tareas establecidas en los dos últimos puntos de la citada enumeración.

Art. 36.- Anotador.

El anotador deberá situarse en la mesa de oficiales. Los deberes del Anotador serán los siguientes:

- Registrar los goles concedidos y mantener el marcador durante el partido; - Mantener el registro del partido, incluyendo los jugadores de los equipos, goles marcados, así como las tarjetas verdes, amarillas y rojas mostradas a cada jugador.

Art. 37.- Número de jugadores.

Cada equipo podrá estar compuesto por un máximo de ocho (8) jugadores para cada partido. No se permitirá que haya más de cinco (5) jugadores en el área de juego a la vez. Cualquier otro jugador que se encuentre en ese momento en el área de juego será considerado un sustituto. Un equipo deberá comenzar cada partido con cinco (5) jugadores, preparados para comenzar en su propia línea de meta. Si un equipo se reduce a dos (2) jugadores en cualquier momento del

partido, el árbitro deberá finalizarlo e informar sobre esta cuestión al comité de la competición, que decidirá qué acción apropiada deberá tomarse.

La lista con los nombres y números de los jugadores para un partido deberá ser entregada al oficial correspondiente antes del tiempo indicado por el Comité de Competición.

Art. 38.- Identificación.

Todos los jugadores deberán disponer de kayaks con la cubierta, el cubrebañeras, el dorsal, los cascos y las camisetas del mismo color.

Siempre que se utilice un solo color para pintar el casco del kayak, los kayaks de todos los jugadores del equipo deberán concordar con éste. En caso de que se trate de kayaks con cascos pintados de color claro, la presencia de fibra de carbono u otros materiales integrales en la composición del mismo no se considerará como el color general del casco del kayak.

Si el árbitro determina que hay una distinción inadecuada entre los equipos, el primer equipo que figure en la hoja del partido deberá modificar sus colores de identificación.

Los jugadores de un equipo estarán numerados del 1 al 99. Este número se mostrará en el dorsal y en el casco.

Los árbitros deberán poder leer claramente dichos números desde cualquier lugar del campo y los números deberán identificar de forma clara e individualmente a cada jugador de un equipo. En la espalda deberán mostrar un número a 20 cm. de altura, como mínimo. En la parte frontal deberán mostrar un número a 10 cm. de altura, como mínimo. A cada lado del casco deberá haber un número al menos a 7,5 cm. de altura como mínimo. El capitán de cada equipo deberá distinguirse del resto de jugadores mediante un brazalete.

Art. 39.- Kayaks.

Cada jugador deberá disponer de un kayak, que haya sido aprobado por el supervisor de acuerdo con las especificaciones sobre los kayaks y rellenos contenidas en el apéndice Supervisión.

Art. 40.- Palas.

Cada jugador deberá contar con una pala de doble hoja que haya recibido la aprobación del supervisor de acuerdo con las especificaciones sobre la pala contenidas en el apéndice Supervisión.

Art. 41- Equipo personal.

Cada jugador deberá llevar un casco con careta, que haya sido aprobado por el supervisor de acuerdo con las especificaciones sobre cascos y caretas, recogidas en el apéndice Supervisión.

Es obligatorio llevar una protección corporal, que haya sido aprobado por el supervisor de acuerdo con las especificaciones sobre protecciones corporales, recogidas en el apéndice Supervisión.

Es obligatorio llevar una camiseta con mangas, que cubran al menos la parte superior del brazo. Los jugadores no deberán llevar grasa, aceite ni ninguna sustancia similar en los brazos y cuello.

Además del equipo y las prendas mencionados anteriormente, se permite llevar prendas y efectos personales, así como un cubrebañeras. Se permite la utilización de equipamiento adicional de protección en las manos, antebrazo y codos, siempre que éste se ajuste de manera firme, se adapte de forma segura y no presente bordes puntiagudos, de forma que no pongan en peligro a ningún otro jugador. No se permitirá ningún otro tipo de accesorio. Un jugador no deberá llevar

ningún artículo (como por ejemplo, joyas) que puedan causar daños tanto al jugador que los lleve como a cualquier otro jugador.

Los jugadores no podrán aplicar ninguna sustancia grasa a su equipamiento.

Art. 42- Marcas comerciales y símbolos publicitarios.

Las embarcaciones, accesorios y ropa deportiva podrán mostrar marcas comerciales, símbolos publicitarios y palabras.

Todo el material publicitario deberá situarse de forma que no interfiera en la identificación de los competidores y que no afecte el resultado de la carrera o del partido.

Las marcas comerciales, símbolos publicitarios y las palabras deberán ser idénticos y deberán estar colocadas en la misma posición en los kayaks y las prendas de todos los jugadores.

Las palas podrán mostrar marcas comerciales, símbolos publicitarios y palabras. No se permite la publicidad de tabaco y bebidas con alta graduación alcohólica.

Los equipos serán los responsables de garantizar que su propio equipamiento cumple estas normas y reglamentos.

Art. 43- Cambio de Equipamiento.

Se permite que los jugadores abandonen el área de juego y cambien cualquier parte de su equipamiento, en cualquier momento del partido, siempre que el equipamiento haya sido aprobado por el supervisor. El jugador en cuestión deberá retirar del área de sustitutos el equipamiento que haya sido reemplazado.

Art. 44- Supervisión.

El equipamiento de los jugadores será objeto de supervisión antes, durante o después de un partido. Un árbitro deberá expulsar del área de juego, una vez haya conocido la infracción, a cualquier jugador cuyo equipamiento incumpla las normas, ya sea en la primera pausa del juego o directamente si el equipamiento resulta peligroso para los jugadores.

Art. 45.- Tiempo de juego.

El tiempo de juego deberá ser de dos (2) períodos de diez (10) minutos cada uno, a no ser que sea necesario jugar períodos adicionales o deba tener lugar un lanzamiento de desempate. El tiempo mínimo de juego será de siete (7) minutos cada período.

El intervalo de medio tiempo deberá ser normalmente de tres (3) minutos. El intervalo mínimo de medio tiempo será de un (1) minuto.

Los equipos deberán cambiarse de extremo de campo después de cada período de juego. El árbitro podrá ordenar tiempos muertos durante el tiempo de juego. El cronometrador parará el reloj cuando el árbitro señale tiempo muerto y lo pondrá de nuevo en marcha cuando el árbitro reanude el partido tocando el silbato.

Art. 46.- Tiempo muerto.

El árbitro deberá pitar tres veces para interrumpir el partido, con el fin de comenzar un tiempo muerto.

Deberá haber un tiempo muerto si un jugador que haya volcado o su equipamiento están interfiriendo en el juego.

Deberá haber inmediatamente un tiempo muerto cuando se infrinjan peligrosamente los reglamentos del partido o si el equipamiento del campo debe ser corregido o ajustado (por ejemplo, si una pala rota pone en peligro a los jugadores).

Deberá haber un tiempo muerto si se ha producido alguna lesión o si un jugador se encuentra en el campo de forma antirreglamentaria, siempre que ello no suponga una desventaja para el otro equipo.

Deberá haber un tiempo muerto después de marcar un gol, o si se concede un penalti o debido a cualquier otra incidencia a juicio del árbitro. En el caso de que las circunstancias lo aconsejen el Comité de Competición podrá decidir jugar los tiempos a reloj corrido sin parar el cronometro después de marcar gol, esta decisión podrá ser tomada siempre y cuando ningún equipo salga perjudicado respecto a los demás equipos, teniendo en cuenta que no se beneficie a nadie en el golaverage.

Si el árbitro ha interrumpido el partido, sin que se trate de una pausa en el juego ni cuando ningún equipo haya cometido una falta (por ejemplo, en caso de error por parte del árbitro, debido a algún defecto que presenten las porterías, lesión), el juego se retomará con un lanzamiento indirecto a favor del último equipo que estaba en posesión de la pelota. Si el tiempo muerto se produjo porque un jugador volcó, se concederá un lanzamiento indirecto al equipo contrario para reanudar el partido. Si el árbitro no puede determinar quién estaba en posesión de la pelota en el momento en que sonó el silbato, el árbitro deberá retomar el partido con una pelota de árbitro. En este caso se aplica la señal 8.

Art. 47.- Elección de extremo.

El primer equipo que figure en la hoja del partido comenzará en la línea de meta a la izquierda de la mesa de oficiales, a no ser que uno de los capitanes o el Juez Árbitro solicite que se lance una moneda al aire para determinar la elección de extremos.

Art. 48.- Comienzo del juego.

Al principio de cada período de juego, cinco (5) jugadores deberán alinearse y prepararse para comenzar, deberán permanecer parados y con parte del kayak situado sobre su línea de meta.

El árbitro deberá pitar para empezar el juego y, a continuación, soltar o lanzar la pelota al centro del área de juego.

Si la pelota se suelta o lanza dando claramente ventaja a uno de los equipos, el árbitro solicitará que se le devuelva la pelota y volverá a reiniciar el periodo de juego.

No se permite que los otros jugadores presten ayuda física al jugador que intente alcanzar la pelota. Si se infringe esta norma, se penalizará al equipo con un lanzamiento indirecto. Se aplicarán las señales 1 y 14.

Únicamente se permite que un jugador de cada equipo intente hacerse con la pelota. Cualquier otro jugador que acompañe al jugador que intente conseguir la pelota no podrá encontrarse en un radio de tres (3) metros del cuerpo del jugador que intente conseguir la pelota. En caso de infringirse esta norma, se penalizaría con un lanzamiento libre. Se aplican las señales 1 y 14.

Art. 49.- Pelota fuera de juego.

Obstáculos en la línea de banda y superior: Cuando alguna parte de la pelota toque la línea de banda física o el plano vertical de la línea de banda física, o cuando toque cualquier obstáculo situado por encima de los jugadores, se concederá un lanzamiento de línea de banda al equipo

cuyas palas, kayak o jugadores no fueron los últimos en tocar la pelota. Se aplican las señales 5 y 14.

Si la línea de banda física se mueve de su posición como consecuencia del juego normal, el límite se desplazará asimismo.

Lanzamiento de línea de banda. El jugador que realice el lanzamiento deberá colocar su kayak en el punto de salida de la pelota o el punto de la línea de banda más próximo al punto de contacto de un obstáculo superior.

Línea de meta: Se concederá un lanzamiento de línea de meta o de esquina siempre que alguna parte de la pelota toque el plano vertical de la parte frontal del marco de la portería entre las balizas de esquina, excepto cuando una pelota rebote en el marco de la portería (no en los soportes de la portería) en el área de juego o cuando se marque gol.

Lanzamiento de línea de meta: Cuando la pelota salga por la propia línea de meta de un equipo y la haya tocado por última vez el otro equipo, entonces se concederá un lanzamiento de línea de meta. Se aplican las señales 6 y 14. El jugador que realice el lanzamiento deberá estar situado con su kayak sobre la línea de meta (en cualquier punto de la línea de meta)

24.2.2.-Saque de esquina: Cuando la pelota salga la propia línea de meta de los equipos y haya sido tocada por el propio equipo, se concederá un saque de esquina. Se aplican las señales 5 y 14. El jugador que efectúe el lanzamiento deberá situarse con su kayak en la esquina del área de juego.

Art. 50.- Marcar un gol.

Un equipo marca un gol cuando la pelota pasa completamente a través del plano de la parte frontal del marco de la portería del equipo contrario. Si una portería no se encuentra debidamente fijada y se mueve, la pelota deberá pasar a través del marco de la portería. El árbitro deberá indicar al responsable del marcador el número del jugador que haya marcado el gol. Se aplican las señales 3 y de tiempo muerto.

Si la pala de un defensa o de un sustituto que entren en la portería desde la parte trasera evita que la pelota se introduzca en la portería, se concederá el gol.

Art. 51.- Reanudación del partido tras un gol.

Después de que se haya marcado un gol, el equipo que lo ha recibido realizará el lanzamiento de reanudación. El jugador que realice el lanzamiento de reanudación deberá situarse con su kayak en el centro del área de juego. El árbitro deberá pitar para que el juego se reanude. No es necesario que el jugador sostenga la pelota por encima de su cabeza.

Todos los jugadores de ambos equipos deberán reanudar el partido con sus cuerpos situados en la mitad del campo.

Art. 52.- Si un jugador vuelca.

Si un jugador vuelca y abandona su kayak, no podrá tomar parte en el juego y deberá abandonar el área de juego inmediatamente, con todo su equipamiento. Si un jugador que haya volcado desea volver a unirse al juego, deberá hacerlo según las normas de acceso al campo de juego. Nadie podrá entrar en el área de juego para ayudar a un jugador con su equipamiento ni podrá obstaculizar las tareas del árbitro cuando se encuentre ayudando a un jugador. Un equipo puede resultar penalizado durante un partido por ser objeto de ayuda exterior antirreglamentaria o debido a cualquier interferencia por parte de la asistencia exterior. El árbitro deberá determinar la severidad de la sanción.

Art. 53.- Entrada al Área de Juego, re acceso y sustitución.

No podrán encontrarse al mismo tiempo más jugadores de un equipo de los permitidos reglamentariamente en el área de juego.

Los sustitutos deberán esperar en el área de sustitutos.

La salida y entrada de jugadores para sustituir a otros deberá producirse por cualquier lugar a lo largo de la línea de meta correspondiente de los equipos. La totalidad del kayak del jugador deberá abandonar el área de juego antes de que el sustituto pueda acceder a la misma. No se permite la sustitución si una parte del equipamiento, por ejemplo, una pala o un casco permanecen en el área de juego. Un jugador podrá ser sustituido en cualquier momento.

Un jugador que abandone el área de juego únicamente como parte de la acción del juego, no se halla sujeto a las condiciones de reingreso.

Un jugador que haya volcado y que no haya abandonado el área de juego por su línea de meta no podrá ser sustituido antes de la siguiente pausa del juego, entendiendo por pausa el momento en que el árbitro pare el tiempo aplicando la señal 7. Un jugador que haya volcado y se halle en el firme podrá ser sustituido por otro jugador cuando sobrepase a pie con su kayak y todo su equipamiento su línea de meta y se introduzcan el palista y su kayak en el agua por detrás de su línea de meta. Todo el equipamiento de los jugadores que hayan volcado (por ejemplo, el kayak y la pala) deberá ser retirado del área de juego antes de que se pueda permitir una sustitución.

Art. 54.- Sustitución antirreglamentaria y acceso al Área de Juego.

Cuando se exceda el número permitido de jugadores de cada equipo dentro del área de juego en un momento dado, se deberá mostrar una(s) tarjeta(s) amarilla(s) al jugador(es) que haya accedido de forma antirreglamentaria al área de juego y el equipo deberá jugar con un jugador menos en el área de juego de los que tenía antes de producirse la infracción durante la vigencia de la tarjeta amarilla. Si no está claro qué jugador(es) debe abandonar el área de juego, el capitán del equipo deberá nominar a un jugador(es). Las infracciones tienen como consecuencia una sanción. Se aplican las señales 7 y 14.

En caso de que un sustituto sitúe su pala en el área de juego para evitar que se marque un gol, se concederá un penalti. El jugador infractor deberá ser penalizado con una tarjeta roja y el equipo deberá jugar con un jugador menos en el área de juego de los que tenía antes de producirse la infracción durante el tiempo que reste de partido. La infracción dará como resultado una sanción. Se aplican las señales 15, 16 y 7.

Art. 55.- Utilización antirreglamentaria de la pala.

Se aplican las señales 12 y 15. A continuación figuran los usos antirreglamentarios de la pala.

Entrar en contacto con un jugador del equipo contrario.

Jugar o intentar jugar la pelota con una pala cuando esté al alcance del brazo de un oponente y dicho oponente esté intentando jugar la pelota con la mano.

Jugar o intentar jugar la pelota con una pala cruzando la proa del kayak de un jugador del equipo contrario, estando la pelota al alcance del brazo del oponente en una posición normal de paleo.

Situar una pala al alcance del brazo de un oponente que tiene la pelota en la mano. Se excluyen de esta norma a los porteros y se les permite defenderse directamente contra un lanzamiento a portería siempre y cuando la pala no se mueva en dirección al oponente en el momento del

lanzamiento y no se utilice de forma deliberadamente peligrosa.

Cuando un jugador, haciendo uso de su pala, intente obstaculizar a un oponente que se encuentre utilizando su pala.

Golpear la pala de un oponente en lugar de la pelota.

Arrojar una pala.

Cualquier otro uso de la pala que entrañe peligro para un jugador.

Art. 56.- Posesión antirreglamentaria.

Se aplican las señales 11 y 15. Un jugador se hallará en posesión de la pelota cuando tenga la pelota en sus manos o esté en una posición desde la que pueda alcanzar la pelota con la mano, siempre que la pelota se encuentre en el agua y no en el aire. Un jugador manteniendo la pelota sobre su pala también se considera que está en posesión de la pelota.

Un jugador deberá soltar la pelota como máximo a los cinco (5) segundos de entrar en posesión de la misma, ya sea pasándola a otro jugador o efectuando un lanzamiento gracias al cual la pelota se desplace al menos un metro medido horizontalmente desde el punto de lanzamiento.

Si un jugador comparte la posesión de la pelota con otro jugador o si ésta sale del alcance del brazo mientras se realiza una entrada contra un jugador, los cinco (5) segundos comenzarán a contar de nuevo una vez un jugador se haya hecho de nuevo con la posesión de la pelota.

Si un jugador vuelca hasta el punto en que todo su cuerpo y su cabeza se encuentren bajo el agua, se considera que ha perdido la posesión si no tiene la pelota en la mano(s).

Un jugador no podrá maniobrar su kayak con sus manos o pala mientras la pelota se encuentre sobre su cubrebañeras.

Art. 57.- Entrada antirreglamentaria con la mano.

Se aplican las señales 10 y 15. Una entrada con la mano se produce cuando un jugador empuje con una mano abierta a un oponente en la espalda, parte superior del brazo o costado. Se considerarán antirreglamentarias las siguientes entradas con la mano.

Cualquier entrada en la que el jugador contra quien se realice no tenga posesión de la pelota.

Cualquier contacto físico que no sea empujar con la mano abierta en la espalda, parte superior del brazo o costado de otro jugador.

Cualquier entrada que ponga en peligro al jugador oponente.

Un jugador no podrá detener una entrada con la mano o antebrazo o moviendo el codo hacia el adversario.

Art. 58.- Entrada antirreglamentaria con el kayak.

Se aplican las señales 10 y 15. Una entrada con kayak se produce cuando un jugador maniobra su kayak contra el kayak de un jugador oponente intentado así hacerse con la posesión de la pelota. A continuación se detallan las entradas con kayak antirreglamentarias.

Cualquier entrada con kayak que ocasione que éste entre en contacto con el cuerpo de un jugador y/o le ponga en peligro. El brazo del jugador no deberá considerarse parte del cuerpo cuando

cualquier parte del mismo esté elevado con respecto al cuerpo.

Cualquier entrada con kayak en que el kayak entra en contacto con el cubrebañeras del oponente como consecuencia de una entrada reglamentaria no será penalizada, a no ser que el jugador continúe realizando entradas contra el cubrebañeras.

Cuando la pelota ya no se encuentre bajo el control de ninguno de los jugadores, éstos podrán apartar sus respectivos kayaks utilizando las manos para efectuar una acción controlada sobre el kayak del oponente.

Un jugador que se encuentre en posesión de la pelota y que no pueda controlar la proa de su kayak y que, asimismo, no pueda evitar el contacto con el cuerpo de un oponente.

Cualquier entrada fuerte contra el costado del kayak si se produce en ángulos entre ochenta (80) y cien (100) grados y por contacto momentáneo.

Realizar una entrada a un oponente que no esté a menos de (3) metros de la pelota.

Realizar una entrada a un oponente cuando no se está compitiendo por conseguir la pelota.

[Art. 59.- Lucha por la posesión antirreglamentaria.](#)

Se aplican las señales 10 y 15. Una lucha por la posición se produce cuando un jugador maniobra su kayak contra el kayak de un oponente entre las líneas de seis (6) metros y la línea de meta, con el fin de ganar una posición, cuando ningún jugador esté intentando hacerse con la pelota. A continuación se detallan en qué situaciones las luchas son antirreglamentarias.

Cuando un jugador se encuentre parado o esté intentando mantener una posición y su cuerpo se mueva más de medio metro debido al contacto mantenido de un kayak de un jugador del equipo opuesto.

Cuando el contacto con el kayak del oponente pueda definirse como una entrada de kayak.

Un jugador que tenga todo el kayak tras la línea de meta no puede ser empujado, ya que no se encuentra en el área de seis (6) metros.

[Art. 60.- Bloqueo antirreglamentario.](#)

Se aplican las señales 9 y 15. Un bloqueo antirreglamentario se produce cuando un jugador impide activamente el avance de un jugador, excepto cuando:

Ambos jugadores luchan por la pelota; o El jugador oponente esté en posesión de la pelota; o

El jugador oponente esté dentro de un radio de 3m de la pelota y sea el jugador más cercano a la pelota, hallándose la pelota en el agua y no en el aire; o

Ambos jugadores están luchando por la posición dentro del área de 6 metros

Se considera que un jugador está impidiendo activamente el avance de un oponente cuando su kayak se está moviendo y/o está intentando algún golpe activo de pala.

[Art. 61.- Agarre/apoyo antirreglamentario.](#)

Se aplican las señales 9 y 15.

Un jugador que impida el movimiento de un jugador rival o que consiga apoyo o propulsión

situando la mano, brazo, cuerpo o pala en el kayak o agarrando al jugador oponente o a su equipamiento.

Un jugador que utilice para propulsarse o sostenerse o para desplazarse fuera del lugar en que está cualquier equipamiento del área de juego, por ejemplo, las balizas de bordes, los soportes de las porterías o cualquier objeto del entorno.

Art. 62.- Comportamiento antideportivo.

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

Cualquier infracción cometida por un jugador durante una pausa del juego.

Impedir que otro jugador se incorpore tras volcar. Un jugador que se encuentre boca abajo deberá poder sacar la cabeza y ambos hombros fuera del agua antes de que otro jugador pueda intentar otra entrada.

Interferir con el equipamiento de un oponente. Por ejemplo, agarrar o mover la pala de otro jugador fuera de su alcance o impedir de forma deliberada que el jugador vuelva a estar en posesión de dicha pala.

Utilizar tácticas de dilación deliberadas. Por ejemplo, lanzar lejos la pelota u obstruir deliberadamente el paso de los jugadores del equipo oponente, para retrasar una reanudación rápida tras una infracción.

La muestra de inconformismo por parte de los jugadores.

Represalias.

Lenguaje soez u ofensivo.

Otro tipo de comportamiento antideportivo hacia un jugador, árbitro u otros oficiales que el árbitro considere perjudicial para el partido.

Art. 63.- Defensa de la portería.

El defensor que se encuentre más exactamente bajo la portería, con el fin de defender ésta con la pala, será considerado el portero en ese momento. El cuerpo del portero deberá estar frente al área de juego e intentará mantener una posición a un metro del centro de la línea de meta. Si dos o más jugadores se encuentran justamente bajo la portería, el jugador que se encuentre más exactamente bajo la portería es considerado el portero en ese momento.

Si el portero no está en posesión de la pelota y se mueve o pierde el equilibrio al entrar en contacto con un jugador del equipo contrario, dicho jugador habrá cometido una entrada antirreglamentaria. La infracción tiene como resultado una sanción. Se aplican las señales 10 y 15.

Si un jugador atacante desplaza al portero empujando a un defensa contra él, cuando ninguno de los defensas esté en posesión de la pelota, el atacante será penalizado. Si el defensa tiene la oportunidad de evitar el contacto con el portero después de que le empujen pero no lo hace, el atacante no será penalizado.

Si un defensa empuja al atacante contra el portero, entonces el atacante no deberá ser penalizado. Si el atacante tiene la oportunidad de evitar el contacto con el portero después de que le empujen y no lo hace, el atacante será penalizado.

Si un atacante que esté en posesión de la pelota, cuya dirección o velocidad original no habría causado el contacto con el portero, es empujado contra el portero por un defensa, el atacante no será penalizado.

Un portero que no esté en posesión de la pelota pero esté intentando conseguirla en el agua, podrá ser objeto de una entrada al igual que cualquier otro jugador. Si el portero no obtiene la posesión de la pelota, no recuperará la condición de portero hasta que el atacante haya lanzado o pasado la pelota. Después de que el atacante haya perdido la posesión de la pelota, no deberá impedir activamente que el portero recupere o mantenga su posición.

En el área de seis (6) metros, un atacante no deberá evitar activamente que un defensa tome posición como portero. Se permitirá a un defensa que empuje a un atacante con el kayak, con el fin de tomar la posición de portero sin recibir penalización, a no ser que se utilicen tácticas de juego peligrosas.

Tan pronto como un equipo tenga control de la pelota, ya no podrán ser considerados como defensa y, por tanto, no podrán contar con un jugador como portero.

Art. 64.- Pelota de árbitro.

Se declarará una pelota de árbitro cuando dos o más jugadores de equipos opuestos tengan una o más manos firmemente sobre la pelota, de forma que los jugadores compartan la posesión de la pelota durante cinco (5) segundos. Si el contacto inicial se hace directamente sobre la pelota no se señalará apoyo ilegal si alguno de los jugadores se apoya sobre su rival.

Si el árbitro decide interrumpir el partido en un momento distinto al pausa del juego y ningún equipo ha cometido una falta (por ejemplo, error del árbitro, defectos de las porterías, lesión) y el árbitro no puede determinar quién estaba en posesión de la pelota en el momento de tocar el silbato, el árbitro reanudará el partido con una pelota de árbitro.

La pelota de árbitro se efectuará en el punto más cercano en la línea de banda en que se haya producido el incidente. Cuando se conceda una pelota de árbitro debido a un incidente que tenga lugar entre la línea de seis (6) metros y la línea de meta, la pelota de árbitro se disputará en la línea de seis (6) metros más próxima. Se aplican las señales 8 y de tiempo muerto.

Dos jugadores pertenecientes a equipos opuestos deberán alinearse en ángulos rectos con respecto a la línea de banda, en el lado más próximo a su propia línea de meta, cerca de la línea de banda donde se produjo el incidente, separados un metro entre sí y frente al árbitro. Los dos jugadores deberán situar las palas en el agua, pero no entre los kayaks y deberán poner las manos en la cubierta del kayak o en la pala.

Todos los demás jugadores deberán encontrarse al menos a tres (3) metros del punto situado entre los dos jugadores que participen en la pelota de árbitro.

El árbitro deberá lanzar la pelota al agua entre los jugadores y hacer sonar el silbato para reanudar el juego. Ambos jugadores deberán intentar conseguir la pelota con las manos tan pronto como ésta entre en contacto con el agua. Los jugadores no deberán golpear la pelota antes de que ésta golpee el agua. La infracción tendrá como resultado una sanción. Se aplican las señales 11 y 15.

Art. 65.- Ventaja.

Los árbitros podrán permitir que continúe el juego cuando el equipo que se halle en posesión de la pelota resulte beneficiado con la continuación del partido, como resultado de una infracción cometida por un adversario, en caso de que ningún árbitro haya pitado. El árbitro deberá reconocer el juego antirreglamentario señalando la continuación del partido. Se aplican las señales 13 y 14.

El árbitro podrá penalizar a cualquier jugador que cometa una infracción en la siguiente pausa del juego con una tarjeta amarilla o roja.

Deberá indicarse ventaja si no se produce una infracción, pero los jugadores piensan que se ha cometido y han interrumpido el juego (por ejemplo, debido a un pitido procedente de otro área de juego, el ruido de la multitud, etc.).

Art. 66.- Sanciones.

El árbitro podrá imponer cualquier combinación de las siguientes sanciones por jugadas antirreglamentarias, dependiendo de la severidad y/o frecuencia de las infracciones penalizadas. El árbitro podrá expulsar a un jugador del área de juego durante períodos variables dependiendo de la gravedad y/o frecuencia de la infracción penalizada. El cronometraje de las expulsiones se suspenderá durante los períodos de tiempo muerto o los intermedios de juego.

Penalti. Se aplica la señal 16 y de tiempo muerto.

- Se concederá un penalti por cualquier infracción deliberada y/o peligrosa cometida en el área de seis (6) metros cuando se cometa una falta contra un jugador que se disponía a tirar a puerta o pasar o situarse en una clara ocasión de gol. El acto de lanzar comienza cuando la mano o pala de un jugador entra en contacto con la pelota y dicho jugador está claramente intentando tirar a puerta o preparándose para tirar a puerta.

- Se podrá conceder un penalti por una infracción cuando se cometa una falta contra un jugador que se encuentre fuera del área de 6 metros cuando se disponía a tirar a puerta, pasar o situarse en una clara ocasión de gol, mientras la portería no sea defendida, si no se intenta evitar el juego antirreglamentario (deliberado) y/o por una infracción cuando la pala entre en contacto con la pelota que se encuentra en la mano del oponente o el juego antirreglamentario que ponga en peligro al jugador rival (si la situación es peligrosa).

- Se podrá conceder un penalti por una acción deliberada o peligrosa sobre un jugador que está intentando sacar una falta señalizada como un tiro directo dentro del área de 6 metros

Tiro directo. Se aplica la señal 15.

- Un tiro directo puede ser un lanzamiento directo a portería. El juego general se reanuda cuando la pelota se ha desplazado un metro horizontalmente o ha cambiado de posesión a otro jugador del equipo. Se concederá un tiro directo por infracciones por las que no se haya concedido un penalti, un saque de esquina, un lanzamiento indirecto, un saque de banda, un saque de puerta o una reanudación desde el centro.

Lanzamiento indirecto. Se aplica la señal 14.

- Un lanzamiento indirecto no puede efectuarse directamente a la portería. El juego general se reanudará cuando la pelota se haya desplazado un metro horizontalmente o haya cambiado de posesión a otro jugador del equipo. Se concederá un lanzamiento indirecto cuando no se conceda un penalti ni un tiro directo.

Expulsión de un jugador durante el resto del partido. Se aplica la señal 17 con una tarjeta roja.

- Deberá mostrarse una tarjeta roja a un jugador que haya recibido una segunda tarjeta amarilla por cualquier razón.

- Deberá mostrarse una tarjeta roja a un jugador que discuta la adjudicación de una tarjeta amarilla o cuando ésta no haya tenido el efecto deseado en el jugador de controlar su forma de jugar o su actitud.

- Deberá mostrarse una tarjeta roja cuando se produzca un ataque personal contra un jugador.
- Deberá mostrarse una tarjeta roja cuando un jugador utilice repetida y continuamente un lenguaje soez u ofensivo.
- Si un jugador es expulsado durante el resto del partido, dicho jugador no podrá ser sustituido por otro.

Expulsión de un jugador durante dos (2) minutos. Se aplica la señal 17 con una tarjeta amarilla.

- Deberá mostrarse una tarjeta amarilla a un jugador cuando haya recibido la tercera tarjeta verde por cualquier razón.
- Deberá mostrarse una tarjeta amarilla a un jugador cuando cause un choque deliberado y/o peligroso que evite que se marque un gol, siempre que el árbitro considere que la concesión de un tiro directo no tendría el efecto deseado por sí solo.
- Deberá mostrarse una tarjeta amarilla cuando se juegue de forma antirreglamentaria y peligrosa, deliberada, reiteradamente, o cuando no se haga nada por evitar el juego peligroso.
- Deberá mostrarse una tarjeta amarilla cuando tengan lugar desacuerdos repetidos y continuos ante las decisiones del árbitro.
- Deberá mostrarse una tarjeta amarilla cuando se utilice un lenguaje soez u ofensivo.
- Los jugadores que hayan sido expulsados deberán obedecer las normas de acceso al área de juego cuando se dispongan a entrar a la misma al finalizar el período de expulsión.

Advertencia. Se aplica la señal 17 con una tarjeta verde.

- Deberá mostrarse una tarjeta verde cuando se produzca un comportamiento antideportivo deliberado que tenga gran influencia sobre el estado del partido.
- Deberá mostrarse una tarjeta verde cuando se produzca una comunicación verbal innecesaria con el árbitro, así como cuando se juegue de forma peligrosa y/o cuando uno de los jugadores demuestren un comportamiento antideportivo.

Advertencia al equipo. Se aplican la señal 17 con una tarjeta verde. Se produce una advertencia al equipo cuando el árbitro penaliza a todos los jugadores del equipo con una tarjeta verde.

- Un advertencia a un equipo deberá sancionarse cuando se repita una infracción en particular por mas de un jugador del mismo equipo.
- Después de señalar una advertencia al equipo, se penalizara con una tarjeta amarilla cualquier jugador del equipo que siga cometiendo las mismas infracciones por las que se mostró la tarjeta verde al equipo.

[Art. 67.- Realización de saques.](#)

El jugador que efectúe cualquier saque de línea de meta, saque de esquina, saque de línea de banda o lanzamiento indirecto o tiro directo deberá sostener la pelota por encima de la cabeza, con el brazo extendido y manteniendo el kayak inmóvil, antes de realizar el saque. En el lanzamiento de saque la pelota debe desplazarse al menos un metro, medido horizontalmente, desde el punto de saque o cambiar la posesión con otro jugador del mismo equipo. La infracción tendrá como resultado la sanción que concederá la posesión de la pelota al equipo contrario. Se aplican las

señales 11 y 14.

Los saques de línea de meta, los saques de esquina, los saques de reanudación, los saques de línea de banda y los lanzamientos indirectos no podrán dirigirse a la portería.

La pelota no estará en juego hasta que el lanzamiento la haya desplazado al menos un metro medido horizontalmente desde el punto en que se lanzó o haya cambiado de posesión a otro jugador del mismo equipo. Se debe permitir a un jugador que retome su posición para efectuar el saque. Ningún oponente podrá entrar en contacto con el jugador o con su equipamiento hasta que se produzca el saque. El equipo oponente no podrá intentar evitar que la pelota se desplace un metro horizontalmente. La infracción tendrá como resultado una sanción. Se aplican las señales 11 y 14 o las señales 11 y 15. Un lanzamiento indirecto deberá ser repetido como un lanzamiento indirecto y un tiro directo deberá ser repetido como un tiro directo.

El jugador deberá sacar la pelota en un plazo de cinco segundos después de tomar posesión de la misma y esté en posición de efectuar el saque. Los cinco segundos para la reanudación se aplican desde el momento en que cualquier miembro del equipo esté en posición de recoger la pelota y efectuar el saque. No se tendrá en cuenta si se suelta o se deja caer la pelota, siempre que el saque inicial se realice en un plazo de cinco segundos. La infracción tendrá como resultado una sanción que concederá la posesión de la pelota al equipo contrario. Se aplican las señales 11 y 14 o las señales 11 y 15. Un lanzamiento indirecto deberá ser repetido como un lanzamiento indirecto y un tiro directo deberá ser repetido como un tiro directo.

Cuando se produzca una infracción que requiera la concesión de un lanzamiento indirecto o tiro directo, el lanzamiento o tiro podrá efectuarse desde el lugar donde se cometió la falta, el lugar donde estaba la pelota en el momento de la infracción o el lugar donde cayó la pelota después de la infracción, el jugador que saque decidirá esto para favorecer que el juego se reanude lo más rápido posible y que el equipo no infractor salga beneficiado del saque. Cuando se conceda un tiro directo dentro de una distancia menor a un metro de la portería, el tiro se lanzará desde el punto más cercano situado a un metro de la línea de meta.

Art. 68.- Lanzamiento de un penalti.

El jugador que realice el penalti deberá permanecer inmóvil y deberá situarse con su cuerpo en la línea de seis (6) metros.

Todos los demás jugadores deberán permanecer en la otra mitad del área de juego hasta que se reanude el partido.

El lanzamiento se efectuará cuando el árbitro haga sonar el silbato. Se aplica la norma de cinco (5) segundos.

El juego se reanudará cuando se oiga el silbato.

El jugador que efectúe el lanzamiento no podrá tocar la pelota de nuevo hasta que otro jugador, el equipamiento de otro jugador o el marco de la portería la hayan tocado.

Art. 69.- Finalización del juego.

El cronometrador deberá indicar el final del período del tiempo de juego utilizando una señal audible. La pelota se hallará fuera de juego al comienzo de la señal. El árbitro deberá utilizar la señal 2 para confirmar la señal del cronometrador.

Si se ha concedido un penalti antes de emitirse la señal de finalización del partido, dicho lanzamiento deberá efectuarse antes de que el juego se considere finalizado. En esta situación, la pelota estará inmediatamente fuera de juego si toca el agua o el marco de la portería y vuelve a entrar en el área de juego después de ser lanzada.

Art. 70.- Tiempo extra de gol de oro.

El tiempo extra de gol de oro consistirá, excepto en el caso de las Grandes Finales, en hasta dos periodos de tres (3) minutos cada uno, considerando al equipo que marque el primer gol el ganador. Habrá un (1) minuto de descanso antes de que comience el tiempo extra de gol de oro y entre los dos tiempos de gol de oro (en caso de haberlos), efectuándose un cambio de extremos.

El tiempo extra de gol de oro para las Grandes Finales consistirá en hasta 2 tiempos de 10 minutos cada uno considerando al equipo que haya marcado el primer gol el ganador. Habrá un (1) minuto de descanso antes de que comience el tiempo extra de gol de oro y entre los dos tiempos de gol de oro (en caso de haberlos), efectuándose un cambio de extremos.

Art. 71.- Lanzamientos de desempate.

El capitán del equipo podrá elegir qué jugadores y en qué orden participarán en el lanzamiento de desempate. Normalmente, se elegirán cinco (5) jugadores (pudiendo participar el portero, como tirador); sin embargo, al final del tiempo de juego, aquel jugador(es) que no tome parte en el partido por una expulsión de tarjeta roja, no tomará parte en el lanzamiento de desempate y su equipo perderá dicho(s) lanzamiento(s), es decir, hará un lanzamiento menos, esto es 4 lanzamientos en la primera ronda. Al final del tiempo de juego, aquellos jugadores que no estuviesen en el área de juego por haber sido penalizados con una expulsión con tarjeta por tarjeta amarilla, no podrán efectuar los lanzamientos, pero su equipo no perderá esos tiros es decir, su equipo hará el mismo número de lanzamientos que haría si no hubiera ningún jugador expulsado, esto es 5 lanzamientos en la primera ronda.

Los jugadores participantes de cada equipo efectuarán lanzamientos de desempate alternándose entre sí después de cada lanzamiento. El árbitro deberá lanzar una moneda y ofrecer la elección de qué equipo lanzará primero al capitán del equipo que gane en el lanzamiento de moneda. Ambos equipos deberán lanzar a la misma portería. A no ser que lo haya concretado el Comité de Competición, el árbitro decidirá qué portería debe utilizarse.

El portero que no participe en la defensa de la portería deberá situarse junto a la línea de banda más cercana al segundo árbitro entre los lanzamientos, a no ser que efectúe un lanzamiento personalmente.

Si, después de que cada equipo haya efectuado cinco (5) lanzamientos de desempate, un equipo ha marcado un mayor número de goles, dicho equipo será el ganador.

En caso de que, después de que cada equipo haya efectuado cinco (5) lanzamientos de desempate, el marcador esté aún empatado, los equipos efectuarán lanzamientos alternos de desempate, en el mismo orden que en la primera ronda, hasta que un equipo haya marcado más goles con el mismo número de lanzamientos.

Art. 72- Efectuar un lanzamiento de desempate.

El jugador que realice el lanzamiento de desempate deberá permanecer inmóvil, con el cuerpo situado a cuatro metros y cincuenta centímetros de la línea de meta.

Un jugador del equipo defensor podrá situarse justo debajo de la portería, con el fin de defender ésta con la pala ("el Portero"). El cuerpo del portero deberá situarse frente al área de juego y deberá intentar mantener su posición dentro de un radio de un metro del centro de la línea de meta. El portero no deberá abandonar esta posición durante el periodo del lanzamiento de desempate.

Todos los demás jugadores deberán esperar en la otra mitad del área de juego hasta que finalice el lanzamiento de desempate.

El lanzamiento deberá efectuarse cuando el árbitro haga sonar su silbato. Se aplica la norma de cinco (5) segundos.

El jugador deberá efectuar un tiro directo a la portería.

Art. 73.- Reclamaciones ante el Comité de Competición.

El jefe de una delegación o de un equipo puede presentar una reclamación según estas normas. Dichas reclamaciones deberán presentarse y serán determinadas por el Comité de Competición. El Comité de Competición podrá permitir que se efectúe una reclamación conjunta por dos o mas jefes de delegación o de equipo, siempre que, en opinión del Comité de Competición, su motivo de queja haya sido causado por la misma decisión.

Las objeciones en cuanto a las decisiones de supervisión podrán hacerse verbalmente sin necesidad de pagar cuota por un jefe de delegación o de equipo ante un Supervisor o el Supervisor Jefe, antes o durante un partido en el que participe dicho equipo. Si se hace la objeción antes del partido, el equipamiento será supervisado de nuevo. Si se realiza una objeción de supervisión durante el partido, el Supervisor tomará una decisión en cuanto a si el Árbitro debería llamar a un jugador para inspeccionar su equipo.

Todas las decisiones tomadas por los árbitros sobre cuestiones de hecho serán consideradas definitivas y su interpretación de las normas deberá obedecerse a lo largo del partido. No se podrá hacer ninguna reclamación en relación con una decisión interpretativa del árbitro.

Toda reclamación deberá presentarse de la siguiente forma:

- En los veinte (20) minutos posteriores al partido en el que tuvo lugar el incidente que dio como resultado la reclamación, adjuntando con la misma una cuota de 18 euros que serán reembolsados si la reclamación es admitida; o bien
- Como mínimo una hora antes del comienzo del partido, cuando la reclamación se presente contra el derecho de un jugador o equipo de participar en un partido, adjuntando una cuota de 18 euros, que serán reembolsados si la reclamación es admitida.

El Jefe de Equipo (o su representante) deberá presentar el aviso de reclamación al Juez Árbitro por escrito y estableciendo:

- El incidente en cuestión;
- Los fundamentos sobre los que se hace la reclamación; y
- Las razones o circunstancias que apoyan los fundamentos alegados de reclamación.

Ningún aspecto de las normas podrá evitar que el Jefe de un Equipo retire una reclamación en cualquier momento, notificándolo por escrito al Juez Árbitro.

Al haber recibido una reclamación según lo dispuesto en las Normas, el Juez Árbitro deberá remitir inmediatamente el aviso de reclamación y cualquier documento adjunto al Comité de Competición.

El Comité de Competición deberá, tan pronto como sea posible tras recibir una reclamación, investigar y considerar la misma y deberá, en los diez (10) minutos siguientes a recibir dicho aviso, determinar lo siguiente:

- Si la reclamación debe desestimarse porque, en su determinación, la protesta resulta trivial o carece de mérito; o
- Si la reclamación merece una posterior revisión y resolución según lo dispuesto en estas normas

Si el Comité de Competición determina que la cuestión merece una posterior revisión según lo dispuesto en estas normas, deberá, tan pronto como sea posible, teniendo en cuenta la proximidad de pruebas relevantes, organizar una reunión del Comité de Competición.

Cuando se presente una reclamación contra un jugador o equipo, el jefe de equipo del jugador o equipo en cuestión recibirá una copia de la reclamación.

El Comité de Competición podrá organizar una reunión (o cualquier aplazamiento si se permite) de la manera que considere oportuna, pero deberá:

- Conceder al Jefe de Equipo que presentó la protesta la oportunidad de declarar;
- Conceder la debida consideración a cualquier declaración realizada por el Jefe de Equipo y cualquier oficial relevante;
- Permitir al Jefe de Equipo que presentó la reclamación que esté presente junto con su representante;
- Podrá requerir al Jefe de Equipo que presente la reclamación o a cualquier otro testigo que asista a la reunión o que presente las pruebas de que se disponga; y
- Conceder la oportunidad de declarar al Jefe (o a sus representantes) de cualquier equipo que puedan haber resultado afectados directamente por la reclamación.

Según la consideración de toda la información relevante y disponible, el Comité de Competición tomará una decisión. Las decisiones tomadas por el Comité de Competición deberán ser mayoritarias. El Comité de Competición podrá:

- Descalificar a un equipo, o excluirlo de competiciones posteriores;
- Cuando se admita una reclamación de idoneidad contra un equipo, podrá descalificar al equipo de la competición. Cuando un equipo resulte descalificado, en la medida en posible, los resultados de todos los partidos anteriores que haya jugado el equipo en la competición serán anulados o concedidos a sus oponentes, según corresponda. Se rescindirán asimismo la concesión de medallas, trofeos o puestos.
- Empezar cualquier acción que considere oportuna y, en cada caso, dar las razones de esta decisión por escrito.

A continuación, el Juez Árbitro deberá notificar por escrito e inmediatamente al Jefe de Equipo que presentó la reclamación y a todas las personas relevantes la decisión tomada por el Comité de Competición.

Únicamente se permitirá presentar una reclamación con posterioridad (a los 30 días desde la fecha en que se celebró el partido en cuestión) si los oficiales de la asociación que presenta la reclamación pueden probar que los hechos sobre los que se basa dicha reclamación llegaron a su conocimiento después de finalizar la competición. Podrá presentarse en este caso una reclamación tardía al Presidente del Comité de Kayak-Polo de la R.F.E.P. y deberá adjuntarse una cuota de 18 euros, que serán reembolsados si se admite la reclamación.

Art. 74.- Acción disciplinaria por parte del Comité de Competición.

El Comité de Competición podrá convocar a cualquier oficial de equipo o jugador para que comparezca ante una reunión del Comité de Competición convocado según estas Normas con el propósito de investigar una cuestión si, en opinión del Comité de Competición, exigen razones para pensar lo siguiente:

- Que no han cumplido cualquiera de las disposiciones de estas Normas; o
- Se han comportado de forma considerada como perjudicial contra el carácter o los intereses de la Competición.

El Comité de Competición podrá celebrar una reunión (o cualquier aplazamiento que esté permitido) en la forma que considere oportuna, pero:

- Concederá al jugador u oficial de equipo convocado la oportunidad de declarar;
- Dará la debida consideración a cualquier declaración realizada por el jugador u oficial de equipo convocado, así como por cualquier oficial relevante;
- Permitirá al jugador u oficial de equipo convocado estar presente acompañado por su representante; y
- Podrá requerir que el jugador u oficial de equipo convocado o cualquier otro testigo asistan a la reunión o que proporcionen las pruebas de las que dispongan.

Teniendo en cuenta toda la información relevante y disponible, el Comité de Competición tomará una decisión. Las decisiones tomadas por el Comité de Competición deberán ser mayoritarias. El Comité de Competición podrá:

- Reprender a un jugador;
- Suspender a un miembro individual de participar en parte o en toda la Competición;
- Empezar cualquier otra acción que considere apropiada y, en cada caso, se dará razones de esta decisión por escrito.
- Penalizar a un oficial por sus acciones como jugador. Un jugador que sea también oficial no podrá ser penalizado como jugador por sus acciones como oficial.

El Juez Árbitro deberá notificar por escrito inmediatamente al Jefe de Equipo al que pertenezca el jugador u oficial de equipo convocado y todas las demás personas relevantes sobre la decisión tomada por el Comité de Competición.

[Art. 75.- Recurso ante los órganos de la RFEP.](#)

Los participantes tienen derecho a hacer apelaciones al Comité Nacional de Competición y Régimen Disciplinario de la Real Federación Española de Piragüismo, por medio de su club o Federación, contra una resolución tomada por el Comité de Competición de la competición de que se trate, dentro del plazo de 15 días que siguen a la fecha de la misma.

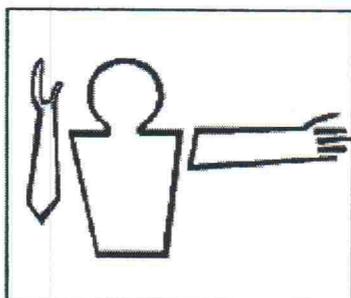
La apelación se hará acompañada de 60 Euros. La cantidad será devuelta si se estima la apelación.

Disposición final.

Todas las circunstancias no previstas en este Reglamento, habrán de someterse al Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Real Federación Española de Piragüismo.

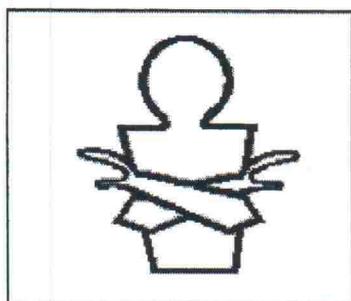
El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente al de la notificación de su aprobación, por la Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes.

APENDICE A.- SEÑALES DE LOS ARBITROS



1. COMIENZO / INFRACCIÓN

Adelantar y doblar el brazo hacia arriba con la mano abierta y hacia un lado a la altura de la cabeza.



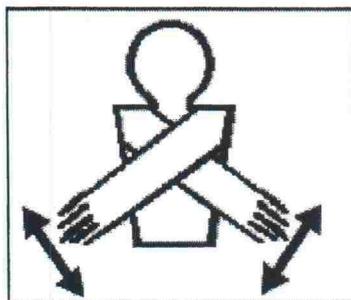
2. FINALIZACIÓN DEL MEDIO TIEMPO / TIEMPO COMPLETO

Cruzar los brazos frente al pecho. Manos abiertas.



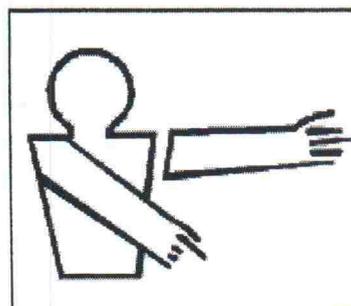
3. GOL

Extender los brazos y unir las palmas de las manos. Apuntar al centro del campo.



4. GOL ANULADO

Cruzar repetidamente los brazos a la altura de los muslos y con las manos abiertas.



5. LANZAMIENTO DE LINEA DE BANDA / CÓRNER

Apuntar a la línea de banda. El otro brazo deberá mostrar la dirección del juego.



6. LANZAMIENTO DE LÍNEA DE META

Apuntar con la mano abierta y extendiendo el brazo a lo largo de la línea de meta. El otro brazo deberá mostrar la dirección del juego.



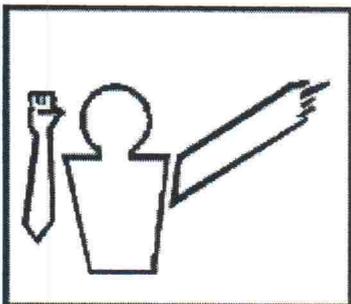
7. INTERMEDIO

Formar una "T" con las manos por encima de la cabeza.



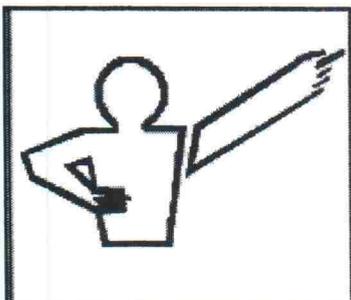
8. PELOTA DE ÁRBITRO

Extender los brazos hacia delante a la altura de los hombros, cerrar los puños y levantar los pulgares hacia arriba.



9. OBSTRUCCIÓN / AGARRE

Mantener un brazo en alto en el aire con el puño cerrado durante el período de 2 segundos y, a continuación, apuntar a la posición en que tiene que realizarse el lanzamiento libre. El otro brazo deberá apuntar a la dirección del juego.



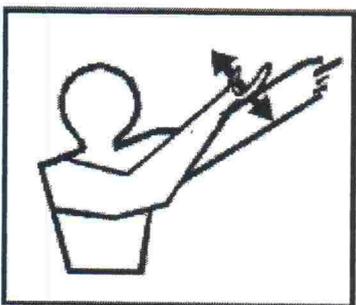
10. ENTRADA ILEGAL

Mantener el puño cerrado contra la cadera durante el período de 2 segundos y, a continuación, apuntar a la posición en la que debe realizarse el lanzamiento libre. El otro brazo deberá mostrar la dirección del juego.



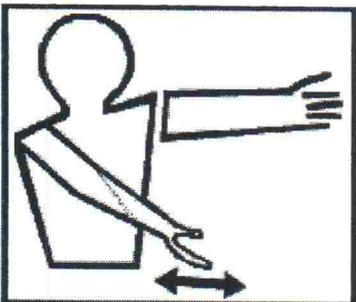
11. 5 SEGUNDOS / POSESIÓN

Sostener la mano abierta a un lado de la cabeza a la altura de ésta, con la palma de la mano hacia el frente. Extender los dedos durante el período de 2 segundos y, a continuación, apuntar a la posición en que debe realizarse el lanzamiento libre. El otro brazo deberá mostrar la dirección del juego.



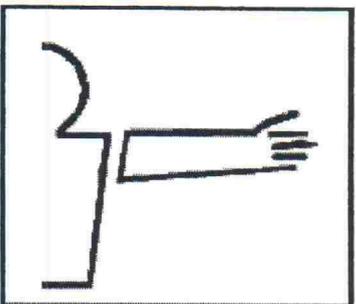
12. USO ANTIRREGLAMENTARIO DE LA PALA

El canto de una mano golpea repetidamente la parte superior del brazo mostrando la dirección del juego durante el período de 2 segundos y, a continuación, deberá indicarse la posición en que debe realizarse el lanzamiento libre.



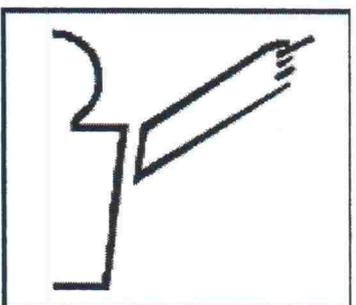
13. REANUDACIÓN / VENTAJA

Doblar un codo, moviendo la mano hacia abajo y hacia delante a lo largo del cuerpo a la altura de la cadera, al menos tres (3) veces. El otro brazo deberá mostrar la dirección del juego.



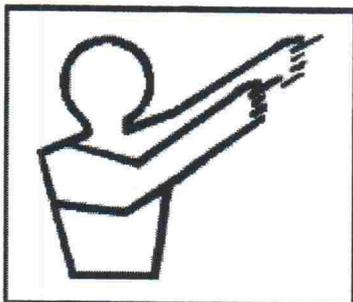
14. LANZAMIENTO INDIRECTO

Extender el brazo, con el dedo índice apuntando a la portería en la dirección del ataque. El otro brazo deberá mostrar la señal de infracción (9, 10, 11 ó 12).



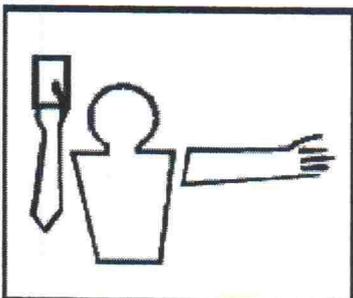
15. LANZAMIENTO DIRECTO

Extender el brazo, con la mano abierta, apuntando en la dirección del juego en paralelo al lado del campo. El otro brazo deberá mostrar la señal de infracción (1, 5, 6, 11 ó 13).



16. LANZAMIENTO DE PENALTI

Extender ambos brazos, con los dedos índices juntos y apuntando a la portería.



17. MUESTRA DE TARJETAS

Tarjeta verde - advertencia

Tarjeta amarilla - 2 minutos de expulsión

Tarjeta roja - expulsión durante el resto del partido

APENDICE B.- SUPERVISION

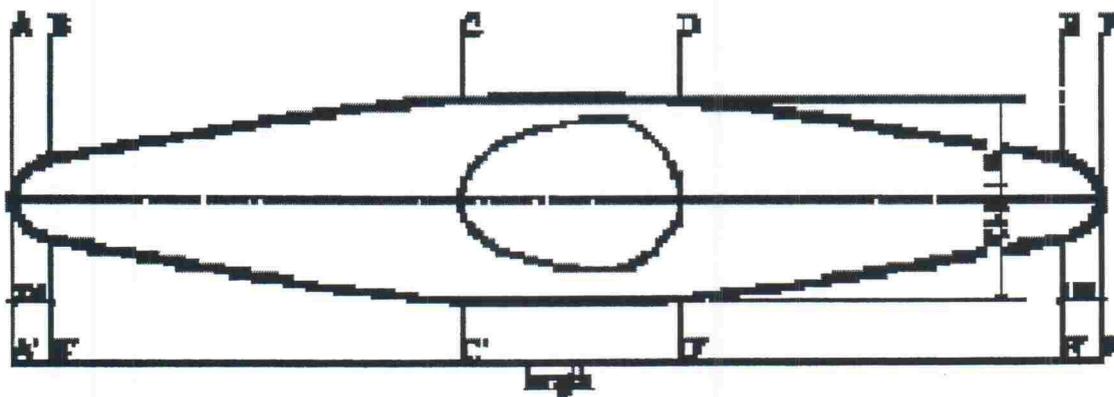
Kayak

El tamaño del kayak no podrá ser mayor de 3100 mm ni menor de 2100 mm, incluyendo el relleno; su anchura no podrá sobrepasar los 600 mm ni ser inferior a 500 mm. El peso, incluyendo el relleno, no podrá ser menor de 7 kg. No podrá presentar salientes ni bordes afilados. Todas las curvas deberán cumplir los reglamentos contenidos en este artículo. El relleno según lo dispuesto en los reglamentos deberá estar firmemente fijado a la proa y a la popa del kayak. Deberán utilizarse calibradores para supervisar los kayaks.

Dimensiones Generales. Las dimensiones generales definen los parámetros de los kayaks utilizados en Kayak-Polo. En el caso de los kayaks con relleno integral, se efectuarán las mediciones con el colocado en el kayak.

Todas las referencias al plano, costado, extremo, eje, etc. Se refieren a un kayak según se muestra en una posición normal y permaneciendo en la misma posición mientras se realizan todas las mediciones.

Vista de plano de secciones / zonas



Longitud - Mínimo 2100 mm y máximo 3100 mm

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

Sección BB' a CC' - Sección Frontal

Sección CC' a DD' - Sección de Bañera

Sección DD' a EE' - Sección Trasera

Sección EE' a FF' - Zona de Impacto Trasero (Popa) 100 mm de radio como mínimo en cualquier punto de E-F-E'

Requisitos de seguridad

El kayak no podrá presentar salientes, bordes puntiagudos o afilados ni otros elementos peligrosos. La forma del kayak deberá cumplir las especificaciones detalladas. Todos los cierres, tornillos u otros dispositivos de fijación de metal que se dispongan en los kayaks de plástico y/o de vidrio deberán ser rebajados.

El kayak deberá contar con un material blando, absorbe-impactos, firmemente fijado a los extremos de proa y popa, que sea el adecuado para evitar que los jugadores sufran daños y para reducir el deterioro que pueda sufrir el equipo. El relleno deberá cumplir las especificaciones detalladas.

El kayak deberán contar con la flotabilidad suficiente como para mantenerlo a flote, de forma que alguna parte rompa la superficie del agua, incluso cuando esté completamente lleno de agua. Si el Organizador de la Competición lo requiere para un Área de Juego en particular, el kayak deberá tener instalada una flotabilidad adicional.

Bordes

Los bordes del kayak deberán contar con el radio suficiente para que no causen daños a los jugadores en caso de impacto.

El borde es la línea que rodea el kayak (no necesariamente la línea de juntura o de borda) cuando el costado o extremo se une a la tangente vertical. Las referencias al extremo superior e inferior se refieren a este borde.

En plano: el radio mínimo de curvatura convexa del borde deberá ser de 100 mm a lo largo del borde del kayak.

De perfil: el radio mínimo de curvatura de los bordes de cada sección se detalla en los siguientes párrafos.

Superficie superior

La superficie superior deberá ser lisa (pulida) para que el jugador no sufra ningún daño. Las partes de la bañera cubiertas por el cubrebañeras no se incluyen.

El radio mínimo de curvatura convexa permitido en la superficie superior (sección BB' a EE') es de 5 mm. Se permite rebajar componentes del casco o de la cubierta para ocultar cabezas de clavos, tornillos, etc. Para que puedan ser permitidos, estos rebajes deberán resultar más seguros que un dispositivo protector de fijación.

Cuando se rebajen componentes para aumentar la seguridad eliminando dispositivos de fijación salientes, el radio de 5 mm deberá suavizarse en la medida en que cubra el radio de cualquier curva de transición entre la cubierta y las superficies laterales de dichos rebajes.

Consultar las especificaciones correspondientes a la superficie superior de las zonas de impacto.

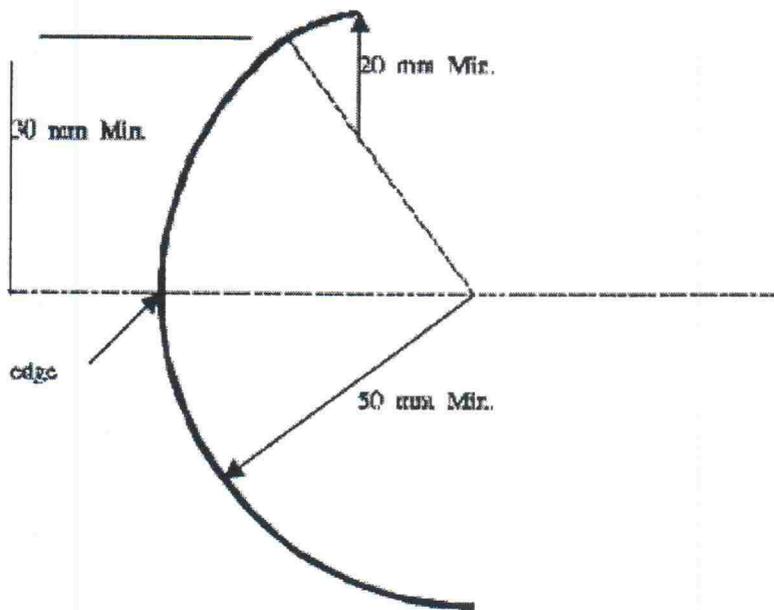
Superficie inferior

La superficie inferior deberá ser lisa (pulida), de forma que el jugador no sufra daños. El radio mínimo de curvatura de la superficie inferior de cada sección se detalla en los siguientes párrafos.

Zona de impacto frontal

(Sección AA' a BB') La zona de impacto frontal deberá ser lo bastante redondeada como para no causar daños a otros jugadores ni a los kayaks de los jugadores adversarios.

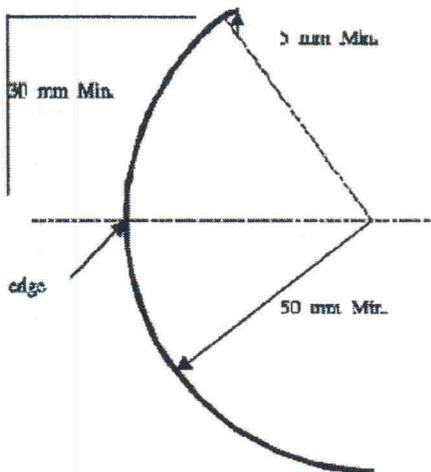
Borde y superficie inferior de perfil: En el caso de la sección comprendida entre el punto Y (el punto Y debe indicarse en todos los diagramas siguientes para contribuir a la explicación) por encima del borde y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura permitido es de 50 mm. Al realizar la supervisión, cuando el relleno se encuentre en su lugar, el kayak deberá tener un espesor de 80 mm en los 50 mm de la parte trasera del relleno.



Forma de plano: en plano, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 100 mm. Deberá haber una anchura mínima de 200 mm en los primeros 100 mm. Los primeros 100 mm. se miden a partir de la parte trasera del relleno dispuesto contra el kayak.

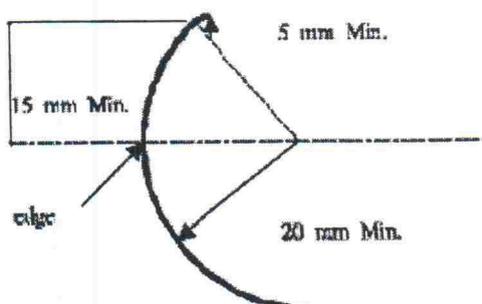
Superficie Superior de perfil: el radio mínimo de curvatura convexa permitido en la superficie inferior de la zona de impacto es de 20 mm.

Sección frontal



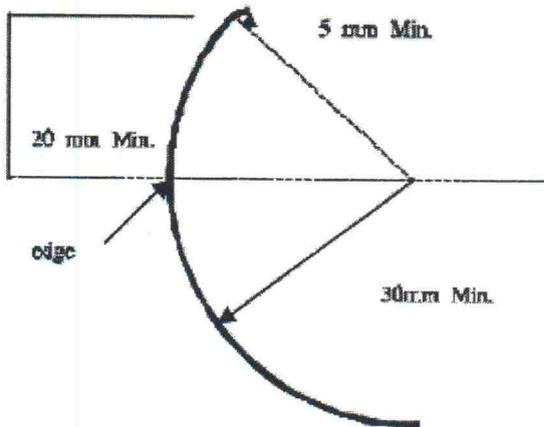
(Sección BB' a CC'). El borde y la superficie inferiores de perfil: En el caso de la sección comprendida entre el punto Y (30 mm por encima del borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 50 mm.

Sección de bañera



(Sección CC' a DD'). Borde y superficie inferiores de perfil: En el caso de la sección comprendida entre el punto Y (15 mm por encima del borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 20 mm.

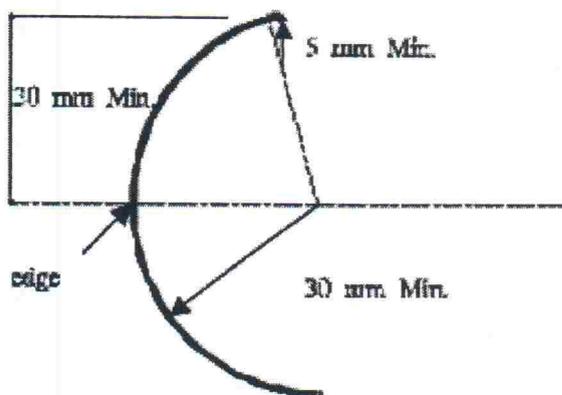
Sección trasera



(Sección DD' a EE'). Borde y superficie inferiores de perfil: En el caso de la sección comprendida entre el punto Y (20 mm por encima del borde) hasta el borde, y para la superficie inferior, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 30 mm.

Zona de impacto trasera

(Sección EE' a FF', Popa) La zona de impacto trasera debe ser lo bastante redondeada como para no causar daños a otros jugadores o dañar los kayaks de los jugadores rivales.

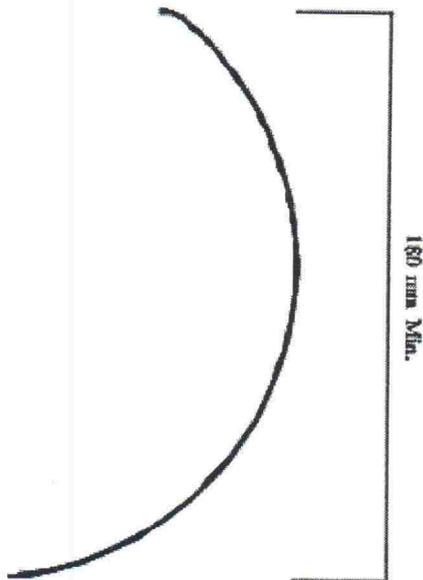


Borde y superficie inferiores de perfil: En el caso de la sección comprendida entre el punto Y por encima del borde, y para la superficie inferior, el radio de curvatura mínimo permitido es de 30 mm. Para propósitos de supervisión cuando el relleno está en su lugar, el kayak deberá tener un espesor de 60 mm en los 50 mm de la parte trasera del relleno.

Forma de plano: Sobre un plano, el radio mínimo de curvatura convexa permitido es de 100 mm. Deberá haber una anchura mínima de 200 mm en los 100 últimos mm. del kayak. Estos últimos 100 mm. se miden desde la parte trasera del relleno que está contra el kayak.

Superficie Superior de perfil: El radio mínimo de curvatura convexa permitido en la superficie superior de la zona de impacto es de 5 mm.

Profundidad



La profundidad de la bañera debe ser la suficiente para proporcionar al jugador cierta protección contra los impactos.

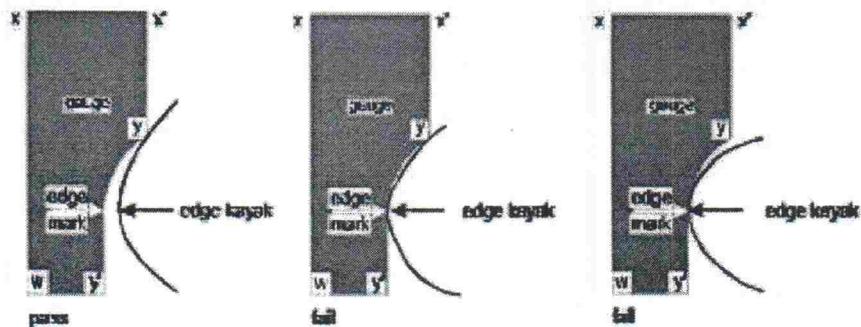
A lo largo de la longitud de la sección de bañera del kayak (de CC' a DD'), en cada lado de la bañera, el kayak deberá tener al menos 180 mm de profundidad, tal y como se ve de perfil, sin incluir el borde de la bañera.

Calibradores de kayak

Deben utilizarse calibradores estandarizados para comprobar si los kayaks cumplen las especificaciones. Los calibradores deben estar fabricados de hojas de aluminio y diseñados de forma precisa.

Para calibrar la elevación desde el borde del kayak, sostener el borde W-X del calibrador en vertical y perpendicular al kayak. Alinear la "marca del borde" con el borde del kayak. Mover 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, o bien el radio en ese punto es demasiado pequeño o no se eleva lo suficiente.
- Si cualquiera de los puntos situados entre Y y la "marca del borde" del kayak tocan el calibrador, pero no lo hacen Y y la "marca de borde" a la vez, entonces el radio en ese punto es demasiado pequeño. Si el kayak se encuentra exactamente en la especificación mínima, el punto Y y "marca de borde" y todos los puntos entre ellos estarán en contacto con el kayak.
- Si tanto el punto Y como la "marca de borde" tocan el kayak, pero no los puntos entre ellos, puede que el radio en la "marca de borde" sea demasiado pequeño. Si la parte del kayak que está siendo comprobada en general tiene un radio mayor del suficiente, el punto Y tocará el kayak, pero no lo hará ninguna otra parte más. En este caso, se habrá superado la prueba de elevación.

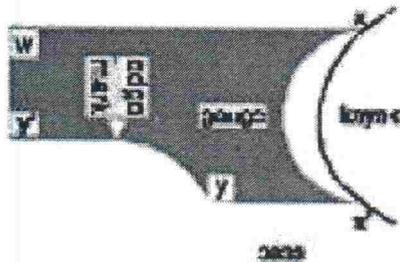


Suficiente alzado, en general de radio suficiente

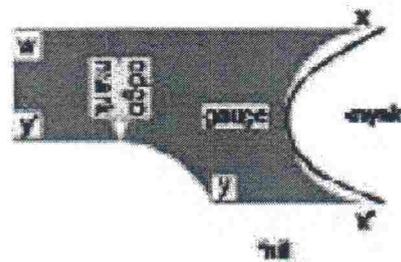
Radio demasiado pequeño, en la "marca de borde"

Radio demasiado pequeño dentro del límite de alzado.

Para calibrar el radio de curvatura, la sección de radio del calibrador apropiado, debe situarse en perpendicular a la superficie que se esté comprobando. Si los puntos X y X' tocan la superficie al mismo tiempo pero no el resto del kayak, se superará la prueba.

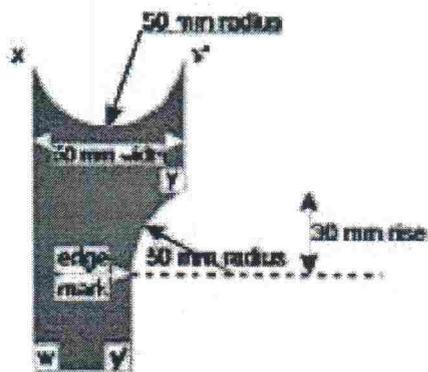


Ambos puntos X y X' tocan la superficie.

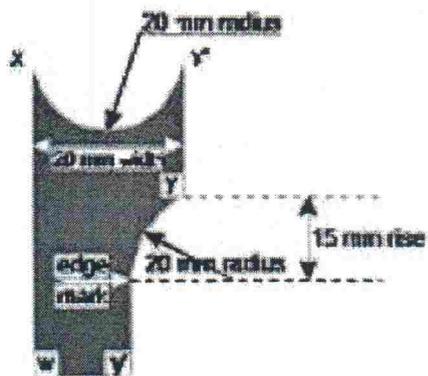


Los puntos X y X' no tocan la superficie al mismo tiempo.

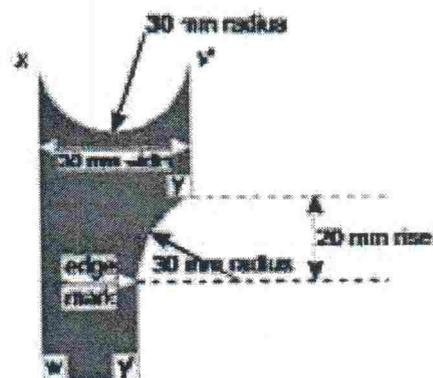
Los calibradores que deben utilizarse para medir las distintas secciones son los siguientes:



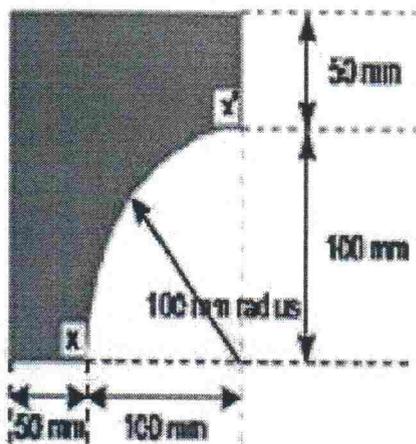
Calibrador 1, calibrador de borde, con un radio de 50 mm y 30 mm de elevación debe utilizarse para medir las secciones AA' a BB' (proa) y BB' a CC' (sección frontal).



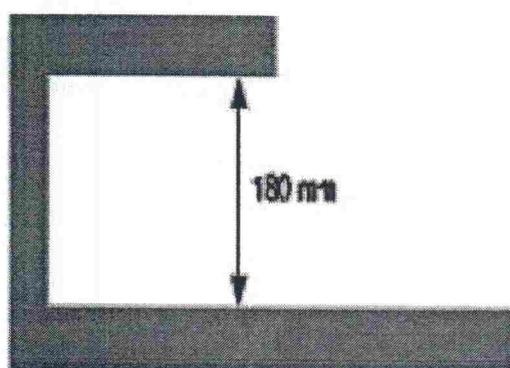
Calibrador 2, calibrador de borde, con un radio de 20 mm y 15 mm de elevación debe utilizarse para medir la sección CC' a DD' (sección de bañera).



Calibrador 3, calibrador de borde, con un radio de 30 mm y 20 mm de elevación deberá utilizarse para medir la sección DD' a EE' (sección trasera) y EE' a FF' (popa).



Calibrador 4, calibrador de curva, con un radio de 100 mm, deberá utilizarse para medir las secciones de plano AA' a BB' (proa) y EE' a FF' (popa).



Calibrador 5, calibrador de profundidad, con una elevación de 180 mm deberá utilizarse para medir la sección CC' a DD' (área de la bañera).

Relleno

Deberá instalarse firmemente un relleno blando absorbe-impactos de, al menos, 30 mm de espesor en la línea central horizontal y de 50 mm de anchura para cubrir los bordes de las partes frontal y trasera del kayak en los extremos al menos 100 mm desde los extremos.

El material blando absorbe-impactos deberá ser homogéneo (por ejemplo, de espuma o caucho blando). Si está fabricado de un material compuesto del que dependan su espesor mínimo y su propiedad absorbe-impactos, la propiedad principal absorbe-impactos del relleno no deberá reducirse bajo la compresión. Las características del relleno deberán verificarse a las temperaturas que prevalecerán durante la competición.

El espesor del relleno deberá ser como mínimo de 30 mm cuando se halle descomprimido. El supervisor o el jugador deberán poder comprimir el relleno con el pulgar hasta 10 mm, como mínimo. El relleno deberá poder comprimirse más de 10 mm. El espesor y la compresión se miden en paralelo al eje del kayak.

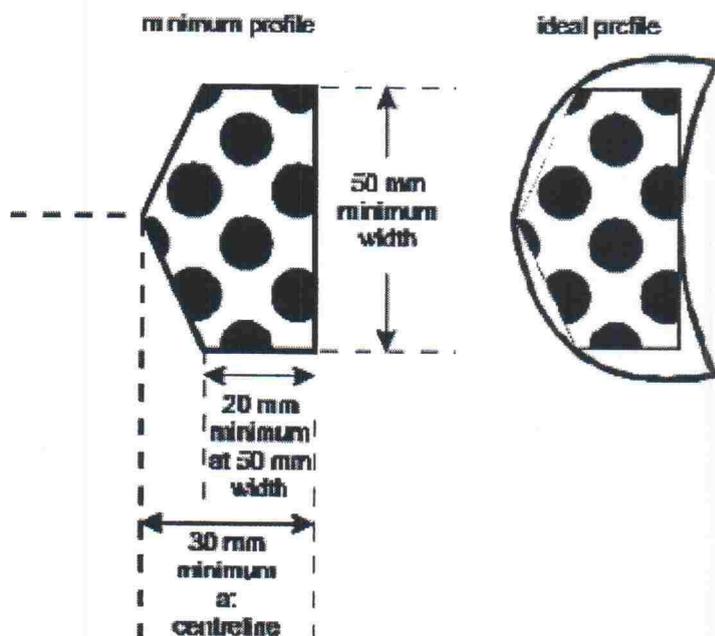
En la línea central horizontal el espesor del relleno deberá ser de 30 mm. Cuando la anchura sea de 50 mm, el espesor del relleno deberá ser de 20 mm como mínimo (Ver diagramas de perfil). (no se aprecian con claridad).

El relleno deberá estar fijado de forma que dure al menos hasta el final de la competición. No deberá desplazarse de su lugar si se producen impactos contra otros kayaks o contra los lados de la piscina. En general, no es suficiente con una sola capa de cinta.

Si se utilizan remaches o tornillos (o similar) para fijar el relleno, deberán rebajarse al menos 20 mm. en el relleno.

El relleno deberá fijarse de forma que los bordes y extremos del mismo no sobresalgan, pudiendo engancharse a distintos elementos. Si se utilizan tubos, los extremos de los mismos deberán permanecer cerrados o tapados.

El relleno debe colocarse en el borde (consultar la definición de borde en las especificaciones del kayak) de forma que queden cubiertos al menos 15 mm por encima y por debajo. Debe extenderse en torno a los extremos para cubrir los bordes de la zona de impacto en al menos 100 mm de la longitud del kayak.



Palas

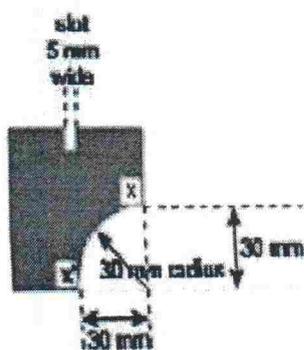
Las palas deben ser de doble hoja, con una longitud máxima de 2200 mm. No podrán presentar salientes ni bordes puntiagudos. La forma, espesor y curvas de las hojas deberán cumplir las normas especificadas en este artículo. Las palas deberán supervisarse con un calibrador.

Las palas no podrán presentar salientes, bordes puntiagudos ni otros elementos peligrosos.

Las hojas no deberán medir más de 500 mm x 250 mm en plano. Los bordes deberán tener un radio mínimo de 30 mm en plano y un espesor mínimo de 5 mm. No están permitidas las hojas terminadas en metal, tengan relleno o no.

Calibrador de palas

Deberá utilizarse un calibrador estándar para comprobar que las palas cumplen las especificaciones. El calibrador deberá estar fabricado de hojas de aluminio y deberá estar diseñado de manera precisa.



Para medir el radio de curvatura, la parte del radio del calibrador de la pala deberá situarse en perpendicular con respecto a la superficie que se está comprobando. Si los puntos X y X' tocan la superficie al mismo tiempo pero el resto de la pala no la toca, la prueba del radio habrá sido superada.

Para medir el espesor de la hoja de la pala, deberá sostenerse la ranura por encima de la hoja. Si la pala no puede introducirse por la ranura, se superará la prueba.

Casco

El casco deberá ser seguro y apropiado. Debe proteger contra cualquier golpe, que se pueda prever en el transcurso de un partido, cubriendo la parte de la cabeza que va desde la línea de la mandíbula hasta la parte trasera del cráneo, de forma que no sea posible ningún contacto entre el cráneo y la hoja de una pala que se sostenga horizontalmente.

Protector facial

El protector facial deberá estar fabricado de un material fuerte como el acero o un material de resistencia similar. En cualquier parte del protector facial, no deberá poder introducirse ningún objeto de 70 mm de anchura y 70 mm de espesor. El protector facial deberá estar firmemente sujeto al casco, sin presentar elementos agudos o peligrosos. No deberán presentar ningún componente puntiagudo o peligroso. Deberán proteger contra cualquier golpe que se pueda prever razonablemente en el transcurso del partido. Deberá cubrir por completo la cara del jugador, empezando por el nivel más bajo de la barbilla y cubriendo la superficie entre ambas sienes.

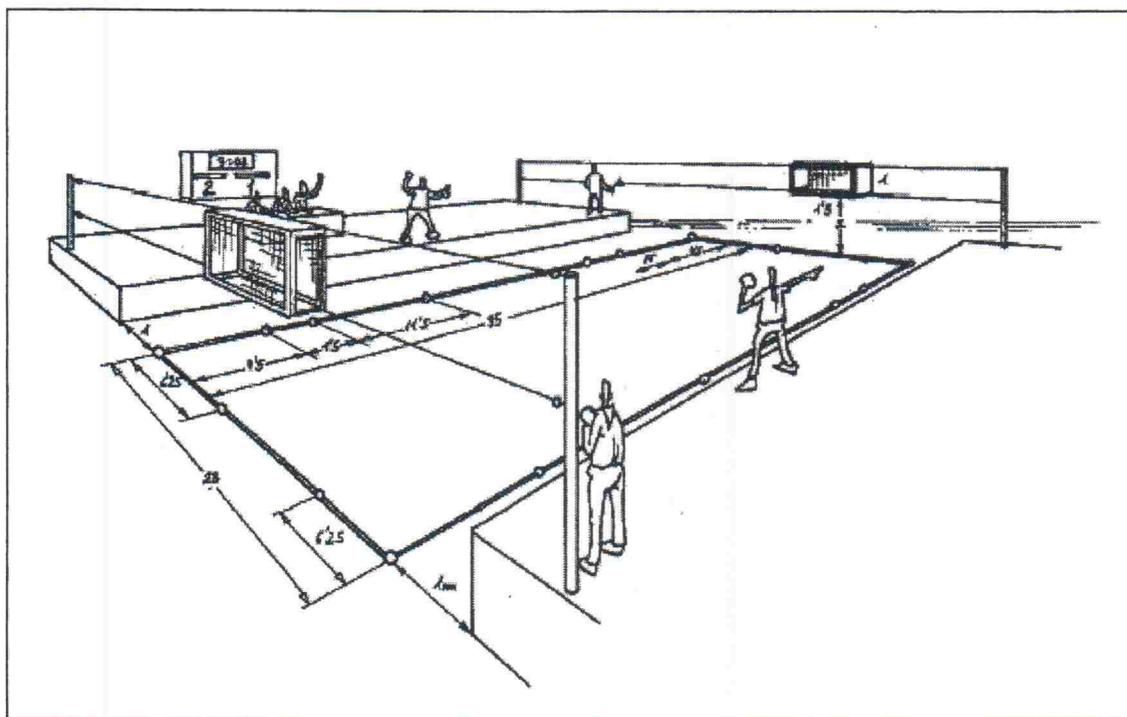
Protector corporal

El protector corporal deberá tener, al menos, 15 mm de espesor. Deberá proteger contra cualquier impacto procedente del equipamiento de otros jugadores, que pueda ser previsto en el transcurso de un partido. La protección corporal deberá comenzar a 100 mm del borde de la bañera midiéndose desde el costado del jugador, permaneciendo éste sentado de la forma habitual en su kayak. El espacio situado entre la parte superior de la protección del costado y la parte superior de la axila medido con el brazo en horizontal deberá ser menor de 100 mm.

APENDICE C.- AREA DE JUEGO

Área de juego

El área de juego idónea deberá tener una longitud de treinta y cinco (35) metros y una anchura de veintitrés (23) metros. El entorno próximo al área de juego deberá ser una zona de agua sin obstáculos, con una anchura mínima de un metro con respecto a todos los bordes del área de juego.



LEYENDA:

- **Área de juego:**
 - Ancho: 23 metros
 - Largo: 35 metros
- **Señalización dentro del área de juego:**
 - Línea de 6 metros: lanzamiento de penaltis
 - Línea de 4,5 metros:
- **Dimensiones de la portería.**
 - Ancho: 1,5 metros
 - Largo: 1 metro