

ЗАТВЕРДЖЕНО
Заступник Міністра
молоді та спорту України
_____ Матвій БІДНИЙ
_____ 2022 р.

ПРАВИЛА СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ З КАНУПОЛО



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№2/5.2/22 від 07.02.2022
КЕП: Бідний М. В. 07.02.2022 14:03
58E2D9E7F900307B040000002D202300A4E38400

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Ці Правила спортивних змагань з кануполо (далі – Правила), розроблені відповідно до Правил Міжнародної федерації каное з кануполо (ICF Canoe Polo Competition Rules, 2019).

2. Ці Правила визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з кануполо (далі - змагання), що проводяться в Україні.

3. Вимоги цих Правил не поширюються на організацію та проведення міжнародних спортивних змагань з кануполо.

4. Для участі в офіційних міжнародних змаганнях з кануполо ICF необхідно використовувати повну версію Правил Міжнародної федерації каное з кануполо (ICF Canoe Polo Competition Rules, 2019).

5. Кануполо – командна спортивна гра на каяках (байдарках) з м'ячем на воді. Гра ведеться між двома командами з п'яти осіб. Гравці веслюють на спеціальних каяках у прямокутному водному майданчику розміром 35x23 метри, по середині коротших сторін якої встановлюються ворота з рамкою розміром 1,50 м на 1,0 м на висоті два метри над рівнем води. Мета гри – якомога більше число разів закинути м'яч у ворота суперника і не пропустити м'яч у свої ворота. Переможцем у грі вважається команда, що закинула більшу кількість м'ячів.

6. Спортивні змагання з кануполо проводяться з метою:

- 1) подальшого розвитку і популяризації кануполо в Україні;
- 2) підвищення спортивної майстерності і визначення найсильніших гравців та команд в Україні, підготовки національних збірних команд України та команд ФСТ, спортивних (канупольних) клубів до участі у міжнародних змаганнях;
- 3) підготовки резерву - кандидатів до національних збірних команд України;
- 4) підведення підсумків роботи з розвитку кануполо в областях України, місті Києві, фізкультурно-спортивних товариствах, дитячо-юнацьких спортивних школах, спортивних клубах тощо.

7. Терміни, що вживаються у цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

8. Антидопінговий контроль здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінговий контроль у спорті» та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті.

9. Прийняті рішення, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

II. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. РЕГЛАМЕНТ ЗМАГАНЬ

1. Спортивні змагання з кануполо проводяться відповідно до регламенту проведення спортивних змагань (далі – Регламент), що затверджується організатором.

2. Регламент містить розділи:
- 1) цілі і завдання змагання;
 - 2) строки і місце проведення змагання;
 - 3) організація та керівництво проведенням змагання;
 - 4) учасники змагань (організації, які беруть участь у змаганнях, вік, розряд і кількість спортсменів, які допускаються до змагань, кількість тренерів і керівників);
 - 5) програма проведення змагань та система змагань;
 - 6) безпека та підготовка місць проведення змагань (організація, що відповідає за підготовку дистанцій);
 - 7) умови визначення першості та нагородження переможців і призерів;
 - 8) умови фінансування змагань та матеріального забезпечення учасників (прийом, розміщення і відправка учасників, що прибули з інших населених пунктів);
 - 9) строки та порядок подання заявок на участь у змаганнях;
 - 10) інші умови, які забезпечують якісне проведення конкретного змагання (порядок забезпечення учасників човнами і номерами).

В разі необхідності в Регламент можуть бути внесені додаткові розділи.

3. Регламент має бути надісланий учасникам не пізніше ніж за один місяць до їх початку.

4. Зміни або доповнення до Регламенту може вносити тільки організація, яка його затвердила. Організації, що беруть участь у змаганнях, мають бути проінформовані щодо змін та доповнень за один місяць до початку змагань.

5. Регламент не може протирічити цим Правилам. В разі наявності протиріччя суддівська колегія зобов'язана керуватися Правилами.

6. Зв'язок між організаторами та учасниками змагань здійснюється у письмовому вигляді (листами, телеграфом, факсом, електронною поштою тощо). В разі зв'язку в усній формі інформація має підтверджуватися письмово до півночі дати останнього терміну.

2. СИСТЕМА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Змагання можуть складатися з одного або декількох етапів.
2. Змагання проходять із використанням системи змагань відповідно до кількості команд-учасників змагань. Рекомендовані системи проведення змагань зазначені у Додатку 4. Команди з різних категорій мають грати приблизно однакову кількість ігор.
3. На першому етапі команди в кожній категорії мають бути поділені на групи однакового або майже однакового розміру.
4. Розподіл команд на групи проводиться відповідно до вимог:
 - 1) сила команди визначається результатами участі її в останніх змаганнях, у попередньому сезоні або за іншої об'єктивної оцінки відносної сили;

2) у кожній групі сильні і слабкі команди мають бути розподілені приблизно однаково;

3) команди однієї спортивної організації або клубу не можуть «вибивати» один одного зі змагань на початкових етапах;

4) організатори змагань можуть проводити турнір, використовуючи розподіл команд на групи (дивізіони) на свій розсуд за погодженням з Головною суддівською колегією (далі - СКЗ).

5. В разі проведення змагань з кількох етапів на попередньому етапі команди в групі грають між собою за коловою системою (кожна з кожною). Після закінчення етапу команди посідають місця в групі згідно зі здобутими результатами. Перші, одна або більше команд виходять до наступного етапу змагань.

6. Другий етап проводиться у випадку великої кількості команд і не обов'язковий на всіх змаганнях. За результатами першого етапу команди поділяються на групи і грають між собою за коловою системою або на виліт для визначення учасників фінального етапу.

7. На третьому етапі (фінальному) учасники грають між собою на виліт, поки не залишаться дві команди, які грають між собою у фіналі для визначення переможця змагань.

8. Якщо команда не може зіграти в грі або втратить гру, їй не буде нараховано очок, рахунок буде зафіксовано поразкою команди, яка програла з рахунком 7:0.

9. На першому і другому попередніх етапах місце команди в групі визначається:

1) команда посідає місце відповідно до кількості очок, яке вона отримала за результатами ігор. Команда, яка набрала найбільшу кількість очок, посідає перше місце;

2) 3 очки даються за перемогу, 1 - за нічию, 0 - за поразку або за пропуск гри;

3) якщо дві або більше команд набрали однакову кількість очок, вони посідають місця згідно з критеріями, що застосовуються в наступному порядку: результати ігор між цими командами; різниця забитих і пропущених м'ячів; кількість забитих м'ячів; перегравання, в разі можливості; пробиття пенальті, в разі можливості;

4) якщо команда дискваліфікована на гру або змагання, рішення приймає СКЗ.

10. Система проведення змагання, обрана для даної категорії, визначає кількість команд, які виходять до наступного етапу змагань з кожної групи, в залежності від кількості команд в категорії і кількості ігор, що проводяться в категорії.

11. Якщо фінальна гра або гра на вибування закінчилася нічиєю, переможець визначається додатковим часом до «Золотого голу».

12. Якщо через обмеження за часом необхідна скорочена процедура визначення переможця, щодо цього має бути повідомлено командам заздалегідь. Процедура має бути заздалегідь узгоджена з СКЗ.

3. ЗАЯВКИ

1. Заявки на участь у змаганнях серед клубних команд подаються клубами, попередні заявки на участь у змаганнях серед команд спортивних організацій подаються спортивними організаціями.

2. Останній термін подачі попередніх заявок - за два тижні до першого дня змагань.

3. Заявка має містити (Додаток 5):

1) назву клубу або спортивної організації, від якої подається заявка;
2) прізвище, ім'я, по батькові керівника делегації і координати зворотного зв'язку з ним;

3) назву кожної команди;

4) категорію, в якій кожна команда виступатиме;

5) прізвище, ім'я кожного учасника, дату народження, стать, номер гравця;

6) прізвище, ім'я інших членів делегації та їх посаду (тренер, лікар тощо);

7) відмінні знаки команд, їх колір;

8) прізвище, ім'я та категорії суддів, які відряджаються з делегацією.

4. Оргкомітет має підтвердити прийом заявки протягом двох днів після її отримання. У ті ж терміни повідомляється щодо проблем з заявкою.

5. Останні зміни до заявки приймаються за одну годину до початку змагань.

6. У кожній категорії має бути не менше трьох команд.

7. В разі недостатньої кількості команд у категорії за узгодженням з командою вона може бути заявлена в іншій категорії.

8. В разі неможливості участі команди у змаганнях її заявка відхиляється.

9. Якщо в категорії заявлено більше максимально можливої кількості команд, оргкомітет вибирає команди для участі у змаганнях за об'єктивним критерієм.

10. Оргкомітет остаточно підтверджує прийом або відхилення заявок протягом 48 годин після прийняття рішення, але не пізніше чотирьох днів після терміну закінчення прийому заявок.

11. Всім організаціям, які подали заявки, повідомляють щодо команд, чиї заявки прийняті. Командам, чиї заявки відхилені, повідомляються причини такого рішення з роз'ясненням критерію вибору команд для участі у змаганнях.

4. ПРОГРАМА ТА РОЗКЛАД ЗМАГАНЬ

1. Програма змагань має бути надана учасникам за один день до початку змагань.

2. Після жеребкування програма і розклад ігор є остаточною. Зміни можливі тільки у виняткових обставинах за погодженням з СКЗ. Зміни доводяться до керівників команд у письмовій формі.

3. Оргкомітет має за результатами змагань надіслати протоколи результатів змагань кожному керівнику делегації протягом десяти днів після закінчення змагань.

4. Оргкомітет має надіслати звіти за протестами і апеляціями кожному керівнику делегації, чиї інтереси були порушені, протягом десяти днів після закінчення змагань.

ІІІ. УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ

1. Учасник (гравець) змагань зобов'язаний знати і суворо дотримуватися цих Правил, Регламенту, дотримуватися правил заходів безпеки, бути ввічливим і коректним відносно всіх учасників, суддів і осіб, які проводять і обслуговують змагання. Учасник має право звертатися до суддівської колегії через представника команди.

2. За умовами проведення змагання є командними серед чоловіків та жінок.

3. Порядок допуску учасників до змагань визначається Регламентом.

1. ВІКОВІ КАТЕГОРІЇ

1. Учасники змагань поділяються на вікові категорії:

- 1) дорослі (чоловіки та жінки) – 18 років та старші;
- 2) молодь (юнаки та дівчата) – 16-21 років;
- 3) юніори (юнаки та дівчата) – 13-15 років;
- 4) юнаки (хлопці та дівчата) – 10-12 років.

Вік учасників визначають за роком народження.

2. Не допускається присутність гравців старших за визначену у відповідній віковій категорії. Не допускається присутність чоловіків у жіночих вікових категоріях.

3. Учасник змагань може грати на одних змаганнях тільки в одній віковій категорії і тільки за одну команду.

4. Організатори можуть відступати від цих Правил виключно за погодженням з СКЗ.

5. До участі у змаганнях допускаються спортсмени найближчої молодшої вікової групи серед спортсменів старшої вікової групи за спеціальним дозволом лікаря та тренера.

6. Спортсмени юніори допускаються до участі у змаганнях серед дорослих та молоді за спеціальним дозволом лікаря та тренера.

7. До участі в змаганнях допускаються спортсмени, які вміють плавати, мають дозвіл лікаря на участь, ознайомлені з правилами поведінки та безпеки.

8. Для участі в змаганнях учасники додають до заявки документи:

1) паспорт або копія паспорту. Для неповнолітніх свідоцтво про народження або його копія;

2) договір страхування (або його копія);

3) учасники до 14 років – дозвіл одного з батьків (Додаток 7) на участь у змаганнях;

4) всі учасники 14 років та старше мають заповнити та особисто підписати декларацію відповідальності (Додаток 8).

9. Організатори можуть включати в програму змагання для категорій учасників, визначених за кваліфікаційною чи іншою ознакою. У змаганнях, відкритих більше ніж для однієї категорії учасників, дозволяється використовувати роздільну класифікацію для визначеного переможця у кожній категорії.

10. Належність до вікової групи визначається роком народження на перше січня року проведення змагань.

11. Право участі у змаганнях підтверджується документально.

2. ДЕЛЕГАЦІЇ УЧАСНИКІВ

1. До складу делегації входять: керівник делегації, капітан команди, максимум десять гравців в команді і максимум три інших офіційних особи в команді.

2. Керівник делегації призначається клубом або спортивною організацією на змагання. Він відповідає за делегацію під час змагань.

3. Капітан команди призначається клубом або спортивною організацією для кожної команди на змагання і входить до складу команди, відповідає за команду під час змагань.

4. Клуб або спортивна організація можуть призначити не більше трьох інших офіційних осіб команди на змагання (тренер, лікар, відповідальний за спорядження).

5. Члени делегації, яким необхідний доступ в зону проведення змагань, зобов'язані чітко ідентифікуватися з командою за своєю функцією.

IV. ОФІЦІЙНІ ОСОБИ ЗМАГАНЬ

1. ОФІЦІЙНІ ОСОБИ

1. Змагання проводять:

- 1) старший організатор змагань;
- 2) головний суддя;
- 3) головний контролер спорядження;
- 4) головний секретар;
- 5) хронометристи;
- 6) судді рахунку;
- 7) рефері;
- 8) лінійні судді;
- 9) інспектори спорядження;

10) журі.

2. Офіційна особа може виконувати декілька обов'язків. Під час виконання обов'язків офіційні особи мають ідентифікуватися із зазначенням прізвища, імені, по батькові та посади.

3. Ігри мають обслуговуватися незалежними (нейтральними) рефері, з клубів і організацій, не пов'язаних з командами, гру яких вони обслуговують, за винятком випадку, коли команди належать одному клубу чи організації.

2. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ (ОРГКОМІТЕТ)

1. Спортивна організація (клуб), що проводить змагання, на кожні змагання призначає оргкомітет для організації змагань, структура якого знаходиться в компетенції цієї спортивної організації (клубу).

3. СУДДІВСЬКА КОЛЕГІЯ ЗМАГАНЬ (СКЗ)

1. Проведення змагань контролює СКЗ, яка виконує функції суддівської колегії в складі: головного судді, головного контролера спорядження, головного секретаря, судді рахунку, рефері, лінійних суддів, хронометристів, інспекторів спорядження з числа найбільш досвідчених та з високою кваліфікацією.

4. ЖУРІ

1. Журі призначається керівниками команд за рекомендацією оргкомітету. Журі складається з трьох-п'яти осіб, обраних з представлених делегаціями кандидатів, і двох осіб в резерві.

2. За можливістю всі члени журі мають представляти різні делегації.

3. Гравці не можуть входити до складу журі.

4. В процесі призначення журі перевага віддається суддям міжнародної та всеукраїнської категорій або більш досвідченим суддям.

5. Керівники команд обирають одного з членів журі головою.

6. В разі розгляду апеляції дій одного з членів журі (або в якості рефері, представника делегації, інтереси команди якої порушені) він під час розгляду апеляції виводиться зі складу журі, його місце посідає особа з резерву.

5. ПРИЗНАЧЕННЯ ОФІЦІЙНИХ ОСІБ

1. Порядок призначення офіційних осіб:

Офіційні особи	Хто призначає
Журі	Керівники команд
Головний організатор змагань Головний суддя Головний контролер спорядження Головний секретар	Оргкомітет за погодженням з СКЗ

Хронометристи Судді рахунку	Головний секретар
Рефері Лінійні судді	Головний суддя
Інспектори спорядження	Головний контролер спорядження

6. ОБОВ'ЯЗКИ ОРГКОМІТЕТУ

1. Оргкомітет відповідає за:

- 1) проведення необхідних приготувань для участі в змаганнях усіх команд, заявки яких були прийняті;
- 2) надання розкладу змагань;
- 3) надання місць проведення змагань та необхідного обладнання та спорядження для ігор;
- 4) розміщення команд;
- 5) визначення або призначення офіційних осіб змагань за погодженням з СКЗ;
- 6) надання обладнання для перевірки спорядження;
- 7) вирішення питань, що не належать до компетенції офіційних осіб.

2. Оргкомітет зобов'язаний:

- 1) надавати необхідну інформацію для представників ЗМІ щодо команд, гравців, офіційних осіб та ходу змагань;
- 2) надати необхідну кількість м'ячів у відповідності до Правил;
- 3) надати обладнання грального майданчика: доріжки, буйки, ворота тощо, підтримувати його в працездатному стані під час змагань;
- 4) надати обладнання для оголошення рахунку, ведення результатів гри і хронометражу, підтримувати його в працездатному стані під час змагань;
- 5) встановити зв'язок з відповідальним за місце проведення змагання для вирішення будь-яких проблем з місцем чи обладнанням;
- 6) надати командам місце для зберігання і ремонту спорядження;
- 7) організувати оголошення розкладу ігор, з метою забезпечення готовності команд та офіційних осіб до гри вчасно;
- 8) оголошувати інформацію щодо команд, що грають, інформацію щодо гри (гра попереднього етапу, півфінал, фінал, матч за третє місце);
- 9) оголошувати результати гри після закінчення гри і зміну турнірної ситуації кожної з команд в залежності від результату;
- 10) організувати фіксацію кожного результату і надання результатів у вигляді турнірної таблиці попереднього етапу або схеми фінального етапу;

11) організувати оновлення назв команд у програмі змагань залежно від результатів ігор (вихід у наступний етап, просування у фінальному етапі в разі гри на вибування);

12) надавати результати, турнірні таблиці, схеми фінального етапу, зміни в програмі тощо для перегляду представникам команд та ЗМІ, глядачам в разі необхідності.

7. ОБОВ'ЯЗКИ СКЗ

1. СКЗ зобов'язана:

- 1) контролювати організацію та хід проведення змагань;
- 2) затверджувати призначення хронометристів і суддів рахунку, представлених головним секретарем;
- 3) затверджувати призначення рефері і лінійних суддів, представлених заступником головного судді з суддівства;
- 4) затверджувати призначення інспекторів спорядження, представлених головним контролером спорядження;
- 5) якщо неможливо провести змагання згідно з розкладом, внести зміни в розклад або зупинити проведення змагань і прийняти рішення щодо часу продовження змагань спільно з оргкомітетом;
- 6) реалізовувати рішення журі;
- 7) розглядати протести;
- 8) приймати рішення у разі порушення Правил. Рішення мають прийматись на підставі встановлених Правил. Можуть бути застосовані покарання відповідно до встановлених Правил, у тому числі дискваліфікація на період, що перевищує час проведення змагань.

8. ОБОВ'ЯЗКИ ЖУРІ

1. Журі розглядає апеляції на рішення СКЗ.

9. ОБОВ'ЯЗКИ ОФІЦІЙНИХ ОСІБ

1. Головний суддя керує проведенням змагань згідно з Правилами, контролюючи роботу інших офіційних осіб змагань.

2. Головний секретар змагань відповідає за взаємодію з оргкомітетом:

- 1) вносить необхідні зміни в розклад і оприлюднює їх;
- 2) забезпечує контроль за доступом в зони проведення змагань;
- 3) переконується у правах всіх гравців і команд брати участь у змаганнях, виконанні умов для участі;
- 4) забезпечує збереження заявок, надає можливість ознайомитися СКЗ і керівникам команд;
- 5) визначає час подачі протестів та апеляцій.

3. Головний суддя змагань (помічник головного судді з суддівства) зобов'язаний:

1) призначити на ігри рефері і лінійних суддів після затвердження їх СКЗ з метою обслуговування ігор нейтральними рефері і забезпечення якісного рівня суддівства;

2) переконатися, що офіційні особи гри проінструктовані;

3) передавати головному судді рішення рефері, якщо рефері вважає, що гравець має бути дискваліфікований.

4. Головний контролер спорядження зобов'язаний:

1) призначити на ігри інспекторів спорядження після затвердження їх СКЗ з метою обслуговування нейтральними інспекторами, забезпечити виконання ними обов'язків;

2) отримати від оргкомітету обладнання для перевірки спорядження;

3) організувати перевірку спорядження перед внесенням його в зону проведення змагань.

5. Головний секретар зобов'язаний:

1) призначити на ігри хронометристів і суддів рахунку після затвердження їх СКЗ і забезпечити виконання ними обов'язків;

2) отримати від оргкомітету обладнання для оголошення рахунку, ведення результатів гри і хронометражу;

3) контролювати роботу коментаторів (коментатор не є офіційною особою);

4) переконатися, що оргкомітет своєчасно публікує результати на офіційній дошці інформації та надає їх керівникам команд, офіційним особам і журі.

6. Хронометристи зобов'язані:

1) інформувати рефері і гравців щодо часу початку гри згідно з розкладом змагань;

2) здійснювати хронометраж відповідно до Правил гри;

3) не обслуговувати більше двох ігор поспіль.

7. Судді рахунку зобов'язані:

1) вести офіційний протокол гри, що включає склади команд, імена та номери гравців команд, забиті голи і видалення;

2) після закінчення гри передавати протокол головному секретарю;

3) не обслуговувати більше двох ігор поспіль.

8. Рефері (суддя гри):

1) рефері призначаються з кандидатів, запропонованих делегаціями, та які мають суддівські сертифікати;

2) на гру призначаються два рефері для чесного та неупередженого суддівства у відповідності до Правил гри. Якщо місце проведення змагань дозволяє рефері перебувати тільки з одного боку майданчика, на гру призначається один рефері;

3) рефері зобов'язаний:

4) після закінчення гри надати письмовий рапорт (один від кожного рефері) головному судді щодо випадків видалення гравців. Зазначений рапорт має

включати вимоги щодо дискваліфікацій гравців, якщо рефері вважає це необхідним;

5) за вказівкою СКЗ брати участь у розгляді питань дискваліфікації, протестів та апеляцій за результатами ігор, які він судив;

6) виконувати вказівки головного судді;

7) виконувати вказівки технічного організатора в питаннях зупинки гри, більш раннього або більш пізнього початку гри;

8) виконувати вказівки головного контролера спорядження з приводу видалення гравця через спорядження, яке не відповідає Правилам;

9) не судити більше двох ігор поспіль;

10) рефері, який грає у складі команди, втрачає статус рефері. Він має беззаперечно підкорятися рішенням рефері, який судить гру. Вони мають бути прикладом поведінки інших спортсменів.

9. Лінійні судді призначаються на гру по одному на кожен лінійний воріт для допомоги рефері. Вони зобов'язані:

1) допомагати рефері відповідно до Правил;

2) виконувати вказівки рефері;

3) не обслуговувати більше двох ігор поспіль.

10. Інспектор спорядження призначається на гру для перевірки спорядження гравців відповідно до Правил гри.

11. Головний суддя, головний контролер спорядження та головний секретар можуть призначати помічників для виконання функцій, але не можуть передавати їм свої обов'язки.

V. ОФІЦІЙНІ ОСОБИ ГРИ

1. Офіційні особи гри - два судді (рефері), два лінійних судді (суддя на лінії воріт), один контролер спорядження, два хронометриста і один суддя рахунку.

2. Залежно від ступеня важливості, ігри можуть бути під контролем від трьох до восьми офіційних осіб. У разі трьох офіційних осіб двоє суддів беруть на себе додаткові обов'язки лінійних суддів і контролера спорядження, і один хронометрист також виконує обов'язки судді рахунку.

1. РЕФЕРІ (СУДДЯ ГРИ)

1. Рефері мають повністю контролювати гру. Їх авторитет має бути незаперечний для гравців весь час, протягом якого вони і гравці знаходяться в межах зони змагань.

2. Рефері застосовує для суддівства гри свисток і спеціальні суддівські знаки, перелік, назви і пояснення до яких зазначені у Додатку 1 цих Правил – «Знаки судді (рефері) гри». Надалі в тексті спеціальні суддівські знаки вказані як знаки, разом із нумерацією згідно з Додатком 1.

3. Рішення, прийняті рефері на підставі фактів, остаточні, гравці мають підкорятися суддівській інтерпретації Правил під час гри. З приводу інтерпретації Правил судьями не можуть бути подані будь-які протести чи апеляції. Протягом гри рефері не можуть робити будь-яких припущень в тій чи іншій ситуації, а зобов'язані розтлумачувати тільки ті факти, які вони помітили, намагаючись це робити якомога правильніше.

4. Рефері мають подати свисток початку гри, стартувати заново, оголошувати голи, кидки з лінії воріт, кутові, порушення і тайм-аути. Рефері може міняти рішення за умови, що він це зробить до того, як м'яч повернеться в гру. Рефері зобов'язаний упевнитися, що в разі нового старту жодна з команд не знаходиться в невігідному становищі.

5. Рефері може видалити будь-якого гравця або офіційну особу команди з грального майданчика. У разі, якщо гравець відмовляється залишити гральний майданчик, не зважаючи на наказ судді, рефері може припинити гру.

6. Рефері може видалити будь-якого гравця, офіційну особу або іншу людину, чия поведінка заважає правильному і неупередженому виконанню основних обов'язків судді.

7. Рефері можуть припинити гру в будь-який час, якщо поведінка гравців, офіційних осіб команд або інші обставини перешкоджають, на їх думку, правильному ходу гри. Якщо гра була зупинена, рефері мають доповісти щодо свого рішення головному судді змагань.

2. ЛІНІЙНІ СУДДІ

1. Лінійні судді мають знаходитися на протилежному секретаріату боці на лінії воріт.

2. Обов'язки лінійного судді:

1) піднімає прапор, коли гравці правильно розташовані на відповідних лініях воріт до свистка до початку гри;

2) опускає прапор, коли гравці неправильно розташовані на лініях воріт до свистка до початку гри;

3) піднімає червоний прапор, щоб позначити вихід м'яча за лінію воріт (кидок від воріт, кутовий);

4) вказує червоним прапором на ворота у разі, якщо м'яч влетів у рамку воріт;

5) махає червоним прапором у разі неправильного початку гри або введення м'яча в гру;

6) махає червоним прапором у разі неправильного виходу вилученого гравця або порушення правил заміни.

3. Кожен лінійний суддя має бути забезпечений м'ячами, і, коли основний м'яч виходить з гри, лінійний суддя за командою рефері негайно кидає новий м'яч воротареві (у разі кидка від воріт), найближчому гравцеві атакуючої команди (у разі кутового) або головному судді в будь-якому іншому випадку.

3. КОНТРОЛЕР СПОРЯДЖЕННЯ

1. Контролер спорядження відповідає за перевірку спорядження всіх гравців «до» і «під» час гри. Він також може перевірити спорядження в будь-який інший час змагань.

4. ХРОНОМЕТРИСТИ

1. Хронометристи мають перебувати за столом офіційних осіб.

2. Обов'язки хронометристів:

1) записувати точний час таймів грального часу, тайм-аутів і проміжків між таймами;

2) контролювати час тайм-аутів і подавати сигнал підняттям червоного прапорця, за винятком випадків, коли суддя сам показує закінчення часу тайм-ауту;

3) записувати час видалення гравців з грального майданчика;

4) контролювати час видалення гравців і подавати сигнал щодо закінчення часу видалення на електронному моніторі або підняттям і розмахуванням зеленого прапорця.

3. Наприкінці тайму хронометрист має подавати сигнал чітко, голосно і зрозуміло, незалежно від судді, їх сигнал має негайно зупинити гру, за винятком призначеного пенальті в останні секунди гри.

4. Перший хронометрист виконує обов'язки, встановлені пунктами 2.1) і 2.2), другий хронометрист 2.3) і 2.4).

5. СУДДЯ РАХУНКУ

1. Суддя рахунку має знаходитися за столом офіційних осіб.

2. Обов'язки судді рахунку:

1) записувати забиті голи і стежити за рахунком на табло протягом всієї гри;

2) вести протокол гри, що включає рахунок, список гравців, забитих м'ячів, тайм-аутів, зелених, жовтих і червоних карток, показаних гравцям;

3) у разі відсутності судді рахунку його обов'язки виконує хронометрист.

VI. ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ

1. ЗОНИ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

1. Для проведення ігор на змаганнях виділяються зони:

1) гральний майданчик (Додаток 3). У ньому можуть знаходитися тільки спортсмени під час гри і безпосередньо перед грою під час розминки;

2) табло має бути встановлено таким чином, щоб чітко показувати рахунок гравцям. Якщо на табло є годинник, табло має знаходитися на середній лінії.

Якщо використовуються два табло, вони мають бути встановлені симетрично на одній висоті або обидва на середній лінії;

3) зона запасних гравців знаходиться за лінією воріт, за винятком 4 метрів в обидві сторони від центру воріт. Зона запасних гравців призначена для запасних гравців, які очікують входу в гру;

4) зона рефері призначена виключно для переміщення рефері та суддів вздовж гравального майданчика. За можливості зона рефері має бути відокремлена від гравального майданчика. Доступ у зону рефері дозволений тільки офіційним особам, які обслуговують гру;

5) зона рефері має знаходитися не далі двох метрів від гравального майданчика. Зона рефері має бути від глядачів не менш одного метра і бути відокремленою;

6) оргкомітет може організувати зону для розминки команд, що грають наступну гру. Зазначена зона має бути відокремлена від гравального майданчика та зони для запасних для виключення потрапляння м'ячів, якими розминаються спортсмени, в гравальну зону;

7) зона офіційних осіб знаходиться навколо гравального майданчика та зони рефері. У зазначену зону мають доступ особи, безпосередньо пов'язані з проведенням змагань (офіційні особи, гравці команд, офіційні особи команд), представники ЗМІ, акредитовані на змаганнях;

8) зона проведення змагань. Зона навколо місця проведення змагань, що включає в себе гравальний майданчик, зону запасних, зону рефері, зони для тренерів тощо, необхідна для проведення змагань. Доступ у зону проведення змагань заборонений глядачам і особам, що не відносяться до змагань.

2. ГРАЛЬНИЙ МАЙДАНЧИК

1. Гравальний майданчик має бути прямокутної форми, довжиною тридцять п'ять і шириною двадцять три метра. Безпосередньо навколо гравального майданчика має бути зона вільної води, за можливості завширшки не менше метра.

2. Вся територія гравального майданчика має бути мінімум дев'яносто сантиметрів у глибину.

3. Простір над гравальним майданчиком має бути вільним від перешкод щонайменше на три метра у висоту, стеля над гравальним майданчиком має знаходитися на висоті мінімум п'ять метрів.

4. Суддям має бути забезпечена можливість безперешкодно переміщуватись вздовж будь-якого боку гравального майданчика.

3. МЕЖІ ТА МАРКУВАННЯ ГРАЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА

1. Більш довгий бік гравального майданчика називається бічною лінією, більш короткий - лінією воріт.

2. Бічна лінія і лінія воріт мають бути позначені поплавками. Сектор воротарської лінії чотири метра з обох сторін від центру рамки воріт має бути вільний від поплавків, щоб не заважати воротарю, що знаходиться у воротах.

3. Мітки (буйки), що позначають лінію воріт, середню, шестиметрову і чотирьох метрову лінії, знаходяться на бічних лініях і мають бути чітко помітні суддям і гравцям.

4. Мітки (буйки), що позначають зону замін, наносяться на лінії воріт в чотирьох метрах з кожного боку від центру воріт і мають бути чітко помітні суддям і гравцям.

4. ВОРОТА

1. Ворота мають розташовуватися над центром кожної лінії воріт, нижня внутрішня грань воріт має знаходитися на висоті два метри від поверхні води. Ворота мають бути надійно закріплені, щоб не відбувалося їх зміщення під час гри. Кріплення та елементи підтримки воріт не можуть заважати гравцям, які захищаються або виконують маневр в зоні воріт, а також руху (траєкторії) м'яча на гральному майданчику.

2. Ворота - рамка, підвішена перпендикулярно до поверхні води над лінією воріт. Внутрішня частина має розміри один метр висотою і півтора метри шириною. Максимальна ширина матеріалу, з якого виготовляється рамки, п'ять сантиметрів. Ворота мають сітку, яка дозволяє м'ячу вільно проходити через рамку воріт і чітко визначати забитий гол. Рамка має бути в смужку червоно-білого кольору, кожна зі смужок двадцять сантиметрів в довжину.

3. Кожні ворота мають сітку, виготовлену з сильних ударопоглинаючих матеріалів, що дозволяє м'ячу вільно проходити через рамку, але ясно показує забитий гол. Задня стінка має бути віддалена як мінімум на п'ятдесят сантиметрів від рамки воріт і не може бути ослабленою або мати звисаючі кінці, які можуть перешкодити гравцям, їх обладнанню або які можуть перешкоджати м'ячу досягти цілі.

5. М'ЯЧ

1. М'яч має бути круглої форми і мати повітряний простір з самозакривним клапаном. Він має бути водостійким без зовнішніх покриттів та без будь-якого мастила.

2. Вага м'яча має становити не менше чотирьохсот грам і не більше чотирьохсот п'ятдесяти грамів.

3. Для гри чоловічих команд всіх вікових категорій окіл м'яча має бути не менше шістдесяти восьми сантиметрів і не більше сімдесяти одного сантиметра. Тиск в м'ячі має бути 90 - 97 кПа (кілопаскалей).

4. Для ігор жіночих команд всіх вікових категорій, юніорів та дітей, окіл м'яча має бути не менше шістдесяти п'яти сантиметрів і не більше шістдесяти семи сантиметрів, тиск - 83-90 кПа (кілопаскалей).

VII. ГРАЛЬНЕ СПОРЯДЖЕННЯ

1. КАЯКИ

1. На змаганнях можна використовувати лише каяки, які схвалені Головним контролером спорядження.

2. Для офіційних міжнародних змагань з кануполо – заборонено використовувати каяки, що не мають офіційної ліцензії МФК (ICF). Заборонено використовувати для участі у офіційних міжнародних змаганнях – каяки з незареєстрованою чи підробною ліцензією МФК. Такі каяки автоматично не зможуть пройти перевірку спорядження

3. На одного гравця припадає один каяк, перевірений контролером спорядження.

4. Повний список вимог до каяків і захисних бамперів наводиться в Додатку 2.

2. ВЕСЛА

1. На одного гравця припадає одне весло з двома лопатками, перевірене контролером спорядження. Повний список вимог до весел наводиться у Додатку 2.

3. ОСОБИСТЕ СПОРЯДЖЕННЯ

1. Кожен гравець має бути в шоломі з забралом, перевіреному контролером спорядження. Повний список вимог до шоломів і забрал наводиться у Додатку 2.

2. На тілі гравця обов'язково має бути захист (рятувальний жилет), перевірений контролером спорядження. Повний список вимог до захисту наводиться у Додатку 2.

3. На гравцеві має бути футболка з рукавами, що закривають, принаймні, середину плеча. Гравці не можуть бути намазані будь-яким мастилом, олією або чимось подібним в області рук і шиї.

4. Крім спорядження та одягу, зазначених вище, гравцеві дозволяється мати особистий одяг і фартух. Додатковий захист на руках (кистях, передпліччях і ліктях) дозволяється, якщо він надійно тримається і не має гострих країв, що можуть пошкодити інших гравців.

5. Гравцям не дозволено застосовувати будь-яке мастило для свого спорядження.

6. Гравці не можуть застосовувати на обладнанні речовини, які змінюють коефіцієнт тертя поверхні.

4. ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ

1. Кожен гравець може в будь-який час покинути ігрове поле і обміняти будь-яку частину свого спорядження на подібне, яке пройшло процедуру контролю до матчу. Гравець може взяти спорядження для обміну тільки в своїй зоні заміни.

5. ПЕРЕВІРКА СПОРЯДЖЕННЯ

1. Спорядження гравців може перевіряється до, під час або після гри. Суддя зобов'язаний видалити з поля гравця з невідповідним спорядженням під час першої перерви або негайно, якщо спорядження потенційно небезпечне для інших гравців на гральному майданчику (після заміни спорядження гравець може повернутися).

6. ІДЕНТИФІКАЦІЯ ГРАВЦІВ КОМАНДИ

1. Усі гравці однієї команди зобов'язані мати каяки з верхньою поверхнею (декою) одного кольору, спідниці одного кольору, рятувальні жилети одного кольору, шоломи одного кольору та сорочки одного кольору.

2. Якщо рефері або контролер спорядження визначить, що між командами існує недостатня різниця в кольорах, першій названій команді на гральному аркуші потрібно буде змінити кольори ідентифікації команди.

3. Гравці команди можуть використовувати цифри на спорядженні від 1 до 99. Це число має відображатися на рятувальному жилеті та на шоломі. Гравці можуть вибрати, щоб їх прізвище було на задній стороні покриття тіла. Це прізвище може бути вище або нижче їх номера, але воно має бути в однаковому положенні для всієї команди.

4. Номери мають бути чітко розбірливими для суддів з будь-якої точки поля та мають чітко ідентифікувати кожного гравця в команді. Цифра заввишки не менше 20 см має бути на тильному боці рятувального жилету. Цифра заввишки не менше 10 см має бути на передній частині рятувального жилету. Номери висотою не менше 7,5 см мають бути з кожного боку шолома. Капітана кожної команди слід відрізняти від решти команди пов'язкою.

VIII. ПІДГОТОВКА ДО ЗМАГАНЬ

1. РОЗКЛАД ЗМАГАНЬ

1. Змагання має проходити не більше семи днів поспіль.

2. На попередніх етапах змагання можуть проходити в різних місцях. Змагання в одній групі має проходити в одному місці.

3. Фінальний етап змагань проводиться в одному місці.
4. Команда має грати в одному місці в один і той самий день.
5. Час від початку першої гри до закінчення останньої для однієї і тієї ж команди не має бути більше дев'яти годин в один день.
6. Початок першої гри на наступний день не має бути раніше дванадцяти годин після закінчення останньої гри у попередній день.
7. Команда не може грати більш чотирьох ігор в один день.
8. Команда не може грати більше трьох ігор протягом чотирьох годин.
9. Команда не має грати наступну гру раніше, ніж через двадцять п'ять хвилин після закінчення попередньої гри.
10. Команда має зіграти хоча б одну гру в той же день перед фіналом змагань.

2. ПЕРЕВІРКА СПОРЯДЖЕННЯ

1. Час, місце і порядок проведення перевірки спорядження перед внесенням його в зону проведення змагань доводиться до команд не пізніше ніж за 24 години до початку перевірки спорядження.
2. Контролери мають перевірити все гральне спорядження перед внесенням його до гральної зони на предмет відповідності до Правил. Якщо спорядження не відповідає Правилам, воно не допускається до гральної зони. Якщо спорядження відповідає Правилам, воно маркується як таке, що пройшло перевірку.
3. Особисте спорядження перевіряється на власнику такого спорядження на предмет відповідності розмірів спорядження гравцеві.
4. Спорядження перевіряється до, протягом або після гри. У разі будь-яких порушень, суддя зобов'язаний відсторонити гравця, у якого спорядження не відповідає Правилам гри, під час першої перерви в грі або негайно, якщо спорядження потенційно небезпечно.

ІХ. ПРАВИЛА ГРИ

1. ЧИСЕЛЬНИЙ СКЛАД

1. Кожна команда може виставити на гру максимум вісім гравців. Не більше ніж п'яти гравцям дозволено перебувати на гральному полі одночасно. Будь-який інший гравець вважається запасним. Команда починає гру у складі п'яти гравців, що знаходяться на своїй лінії воріт. Якщо чисельний склад зменшиться до двох гравців, суддя має завершити гру і обговорити ситуацію (вирішити питання щодо переможця) з СКЗ для прийняття відповідного рішення.
2. Список гравців з іменами та номерами на конкретну гру має бути переданий представнику оргкомітету до часу, який зазначено оргкомітетом.

2. ЧАС ГРИ

1. Час гри має становити два періоди (тайми), десять хвилин кожний, якщо немає необхідності грати додаткові періоди (тайми) або пробивати після матчеві пенальті. Мінімальний гральний час може становити два періоди (тайми), сім хвилин кожний.

2. Перерва між таймами становить три хвилини. Мінімальний інтервал одна хвилина.

3. Команди мають помінятися сторонами майданчика після кожного періоду гри.

4. Суддя може оголосити тайм-аут під час гри. Хронометрист має зупинити годинник, коли суддя сигналізує щодо початку тайм-ауту, і знову запустити його, коли за свистком судді відновиться гра.

3. ВИБІР СТОРОНИ ГРАЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА

1. Команда, що стоїть першою в протоколі гри, починає гру з лінії воріт з лівого боку від столу офіційних осіб, якщо один з капітанів або Головний суддя не вимагає жеребкування для визначення сторін майданчика.

4. ПОЧАТОК ГРИ

1. На початку кожного тайму п'ять гравців шикуються на вихідній позиції, їх каяки нерухомі і торкаються будь-якою частиною лінії своїх воріт. Якщо команда навмисно спричинить непотрібну затримку, буде оголошено порушення старту. Застосовуються знаки 1, 15, 17.

2. Якщо команда має менше п'яти гравців, готових розпочати гру через п'ять хвилин після запланованого часу початку, гра буде оголошена програною та результати передані до СКЗ. Застосовується знак 2.

3. Суддя дає сигнал свистком до початку гри і вкидає м'яч у центр грального майданчика.

4. Якщо м'яч вкинутий не у центр майданчика, чим одна з команд отримала перевагу, суддя має зупинити гру і повторити вкидання.

5. Забороняється фізична допомога гравцеві, який стартує до м'яча. Порушення карається вільним кидком. Застосовуються знаки 1, 14.

6. Тільки один гравець від кожної команди може прискоритись до м'яча. Будь-який інший гравець, супроводжуючий гравця, що прискорюється, не має права перебувати в радіусі трьох метрів від тіла гравця, що прискорився. Порушення карається вільним кидком. Застосовуються знаки 1, 15.

5. М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ

1. Бокова лінія або об'єкт над гральним майданчиком: якщо м'яч торкнувся бічної лінії або її вертикальної проєкції або ж торкнувся будь-якого об'єкта над

майданчиком, команда, яка не була останньою, що торкалась м'яча веслом, каяком або гравцем, отримує право на кидок м'яча із- за бокової лінії.

2. Якщо огорожа (доріжка), що позначає бічну лінію, зсувається зі своєї позиції в результаті гри, бічна лінія зсувається разом з нею. Застосовуються знаки 5, 14.

3. Гравець, що виконує кидок із-за бічної лінії, має розташувати каяк в точці виходу м'яча за бічну лінію або ж в точці бічної лінії, найближчої до місця, де м'яч торкнувся об'єкта над гральним майданчиком.

4. Лінія воріт. Лінія воріт завжди вимірюється вертикальною площиною рамки воріт у всіх ситуаціях, навіть якщо рамка воріт або фізична лінія воріт зміщуються поза положенням як наслідок звичайної гри. Лінія воріт або кутовий кидок буде присуджений, коли будь-яка частина м'яча торкається вертикальної площини передньої частини рамки воріт, за винятком випадків, коли м'яч відскакує від рамки воріт (а не опори воріт) у гральну зону або де м'яч захисник не може повністю увійти у ворота веслом і відбивається назад у поле для гри або там, де забитий гол.

5. Кидок за лінії воріт (вільний кидок). Коли м'яч пішов за межі лінії воріт команди, що захищається, і ця команда не була останньою, що торкнулась м'яча, призначається кидок із-за лінії воріт (вільний кидок). Застосовуються знаки 6, 14. Гравець, що виконує кидок, має нерухомо розташувати каяк на лінії воріт.

6. Кутовий. Коли м'яч пішов за межі лінії воріт команди, що захищається, і ця команда була останньою, що торкнулась м'яча, призначається кутовий. Застосовуються знаки 5, 14. Гравець, що виконує кутовий, має розташувати нерухомо каяк на куті грального майданчика. (Якщо гравець умисно вибиває м'яч за межі майданчика від каяка, весла або тіла іншого гравця з метою отримання права на кидок або кутовий, він карається за неспортивну поведінку).

6. ТАЙМ-АУТ

1. Суддя подає потрібний свисток, щоб зупинити гру для тайм-ауту. Застосовується знак 7.

2. Тайм-аут дається обов'язково, якщо перекинувся гравець чи його спорядження заважає ходу гри.

3. Тайм-аут дається негайно, коли небезпечно порушені Правила гри, або коли обладнання грального поля потребує корекції, заміни (загроза іншому гравцеві через зламане весло).

4. Тайм-аут дається в разі будь-якої травми або в разі, якщо гравець неправомірно знаходиться на полі, за умови, що тайм-аут не поставить іншу команду в не вигідне становище.

5. Тайм-аут обов'язково дається після голу і в разі призначення пенальті чи в інших ситуаціях на розсуд судді.

6. Якщо суддя зупинив гру протягом грального часу (без будь-яких підстав для такої зупинки), коли жодна з команд не порушила Правил (помилка судді, зламані ворота, пошкодження), гра починається з вільного кидка тієї команди, яка володіла м'ячем до тайм-ауту. Якщо тайм-аут був призначений через перекинутого гравця, протилежна команда починає з вільного кидка. Якщо в момент подачі свистка на тайм-аут суддя не визначився, яка команда володіла м'ячем, він має призначити спірний м'яч для відновлення гри. Застосовується знак 8.

7. ГОЛ

1. Команда забиває гол, коли м'яч повністю пройде через рамку з лицьового боку воріт суперника. Гол не фіксується, поки м'яч рухається через рамку воріт. Головний суддя називає секретарю номер гравця, який забив гол. Застосовується знак 3 і призначається тайм-аут.

2. Якщо м'ячу завадили вразити ворота захисники або запасні гравці, які наблизилися до воріт ззаду, гол зараховується.

8. СТАРТ ПІСЛЯ ГОЛУ

1. Після того, як був забитий гол, команда, яка його забила, має повернутися на свою половину поля наскільки можливо швидко. Будь-яка навмисна затримка буде санкціонована з попередженням команди за неспортивну поведінку як навмисна затримка часу гри. Застосовується знаки 15, 17, 18.

2. Суддя може відновити гру, як тільки атакуюча команда готова, і якщо як мінімум троє гравців команди, що захищається, повернулися на свою половину. Жоден гравець команди, що захищається, не може брати участь у грі, поки корпус його тіла не перетне осьову лінію своєї половини поля (центр поля). У разі порушення застосовується покарання, пред'являється жовта картка. Застосовується знаки 1, 15, 17.

3. Гравець, який виконує кидок для відновлення гри, має розташуватись десь уздовж центральної лінії грального майданчика. Інша частина атакуючої команди не може перетинати центральну лінію до свистка щодо відновлення гри. Гравець, який виконує кидок, вказує на готовність розпочати гру, тримаючи м'яч над головою. Суддя використовує свисток для відновлення гри.

9. ЗАХИСТ ВОРІТ

1. Один гравець, який захищається, знаходиться найближче до своїх воріт і готовий захищати ворота веслом, вважається воротарем в даний момент. Воратар має розташовуватись обличчям до грального майданчика і намагатися утримувати позицію у межах одного метра від центру лінії воріт. Якщо двоє або більше гравців знаходяться під воротами, гравець, найбільш близький до центру воріт, вважається воротарем.

2. Якщо воротар не володіє м'ячем, а його переміщують або виводять з рівноваги шляхом контакту з суперником, супернику зараховується заборонений поштовх. Порушення піддається санкціям. Застосовуються знаки 10, 15.

3. Якщо атакуючий гравець переміщує воротаря, штовхаючи захисника на воротаря, причому захисник, воротар не володіють м'ячем, атакуючий гравець карається. Якщо захисник має можливість уникнути зіткнення після поштовху, але нею не користується, атакуючий гравець не карається.

4. Якщо захисник штовхає атакуючого гравця на воротаря, атакуючий гравець не карається. Якщо атакуючий гравець має можливість уникнути зіткнення після поштовху, але нею не користується, він має бути покараний.

5. Якщо володіючий м'ячем нападник, чий напрямки (траєкторія) і швидкість не ведуть до контакту з воротарем, штовхається на воротаря захисником, нападник не карається .

6. Воротар, який не володіє м'ячем, але намагається взяти м'яч з води, може штовхатися будь-ким з гравців суперника. Якщо воротар не заволодів м'ячем, він не набуває статусу воротаря доти, поки нападник не кине або не передасть м'яч. Після того, як нападник перестане володіти м'ячем, атакуючий гравець не може активно протидіяти воротареві у відновленні чи утриманні позиції.

7. У шести метровій зоні нападник не може активно заважати захиснику зайняти позицію воротаря. Захиснику дозволено видавлювати каяком нападника для того, щоб зайняти місце воротаря без покарання, якщо дії захисника не травмонебезпечні.

8. Якщо команда контролює м'яч, вона не може вважатись захищаючою, у неї не може бути воротаря.

10. СПІРНИЙ М'ЯЧ

Застосовується знак 8, призначається тайм-аут.

1. Спірний м'яч призначається, коли два чи більше гравців протилежних команд однією або двома руками міцно утримують м'яч і спільно володіють м'ячем більше п'яти секунд. У такій ситуації суддя може покарати гравця за заборонену затримку тільки у випадку використання суперника для утримання рівноваги.

2. Якщо судді необхідно зупинити гру, коли жодна з команд не здійснила порушення (помилка судді, несправність конструкції воріт, травма), і суддя не може визначити, яка команда володіла м'ячем у момент свистка, суддя відновлює гру, призначаючи спірний м'яч.

3. Спірний м'яч розігрується біля бокової лінії в точці, найближчій до місця, де стався гральний епізод, який викликав призначення спірного м'яча. Якщо епізод стався в шестиметровій зоні, спірний м'яч розігрується на шестиметровій позначці.

4. Два гравці, один від кожної команди, розташовуються біля бокової лінії під прямим кутом до неї, обличчям до судді на відстані одного метра один від одного, кожен зі сторони своїх воріт. Вони кладуть весла на воду із зовнішнього боку каяка, руки - на деку каяка або на весло.

5. Всі інші гравці мають знаходитися не ближче трьох метрів від точки, розташованої між двома гравцями, які розігрують спірний м'яч.

6. Суддя вкидає м'яч на воду між гравцями і дає свистком сигнал початку гри. Обидва гравці можуть намагатися захопити м'яч руками після того, як той торкнеться води. Гравці не мають право чіпати м'яч, поки він не торкнеться води. Порушення карається штрафним. Застосовуються знаки 11, 15.

11. ПЕРЕВАГА

1. Суддя може дозволити продовження гри, коли команда володіє м'ячем в результаті порушення Правил протилежною командою, якщо суддя не дав свисток. Суддя має показати порушення Правил сигналом продовження гри. Застосовуються знаки 13, 14.

2. Суддя може покарати будь-якого гравця, який став причиною порушення і через якого у іншої команди є перевага, жовтою або червоною карткою в час найближчої зупинки гри.

3. Перевага застосовується у разі, коли не було порушень, але гравці вважали, що таке трапилось, і зупинили гру (свисток з іншого грального майданчика, натовпу тощо).

12. ГРАВЕЦЬ, ЩО ПЕРЕКИНУВСЯ

1. Якщо гравець перевертається і залишає каяк, він має припинити подальшу участь в грі і зобов'язаний негайно залишити гральний майданчик з усім спорядженням. Якщо такий гравець хоче знову приєднатися до гри, він має це зробити відповідно до Правила входу в гральну зону. Ніхто не може увійти на гральний майданчик, щоб допомогти гравцеві з його спорядженням, а також ніхто не може перегороджувати шлях судді під час надання допомоги гравцеві. Команда може бути покарана під час гри за будь-яку допомогу ззовні або за будь-яке втручання в гру протилежної команди, що є зовнішньою допомогою. Суддя визначає ступінь і міру покарання за порушення.

13. ВХІД В ГРАЛЬНУ ЗОНУ І ЗАМІНА

1. На гральному майданчику може бути тільки та кількість гравців однієї команди, яка допускається Регламентом.

2. Запасні гравці мають перебувати у своїй зоні заміни.

3. Вихід і вхід гравців на заміну може проводитися в будь-якому місці вздовж своєї лінії воріт. Каяк гравця має повністю покинути гральний майданчик перед тим, як його заміна увійде на майданчик. Заміна заборонена у разі, якщо

елемент спорядження (весло або шолом) залишається на гральному майданчику. Заміна можлива в будь-який час.

4. Ситуація, коли гравець залишає гральний майданчик під час гральної дії (боротьба за м'яч тощо), не відноситься до правила входу в гральну зону.

5. Перекинутий гравець, який покинув гральний майданчик не на своїй лінії воріт, може бути замінений не раніше найближчої зупинки гри. Все спорядження цього гравця (каяк, весло) обов'язково має бути прибрано з грального майданчика до можливої заміни.

6. Кожному гравцеві дозволяється покинути гральну зону та обміняти будь-яке обладнання в будь-який час протягом гри, за умови, що обладнання було схвалено контролером. Зацікавлений гравець має забрати із зони заміни обладнання, яке обмінюється.

14. ДОПОМОГА ЗБОКУ І ЗОВНІШНЄ ВТРУЧАННЯ

1. Керування діями спортсменів або зв'язок зі спортсменами за допомогою електроакустичної апаратури, рацій або радіотелефонів під час гри заборонений. Зазначене обладнання може використовуватись лише офіційними особами змагань.

15. ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

1. Хронометрист визначає завершення часу гри, подавши гучний звуковий сигнал. М'яч вважається поза грою з початком даного сигналу. Суддя показує знак 2 для підтвердження сигналу хронометриста.

2. Якщо пенальті призначений до звукового сигналу щодо закінчення гри, він має бути виконаний до повного завершення гри. У цій ситуації м'яч стає поза грою відразу після кидка, навіть якщо він торкнувся води або воріт і повернувся на гральний майданчик.

3. Усі члени та посадові особи команди мають залишити гральну, запасну зону та зону для тренерів відразу після завершення гри. Вони також мають переконатись, що все їх обладнання вивезене з цих зон.

16. ДОДАТКОВИЙ ЧАС. «ЗОЛОТИЙ М'ЯЧ»

1. Додатковий час на «золотий м'яч», складається з періодів, п'ять хвилини кожний; переможцем вважається команда, яка перша забила гол. Дається перерва на три хвилини до початку додаткового періоду на «золотий м'яч», а також одна хвилина перерви між періодами під час обміну командами сторонами майданчика.

17. НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА

1. У разі, коли кількість гравців команди на гральному майданчику перевищує дозволена, гравцю (- ям), який (- і) порушив (- ли), дається жовта картка (- и), команда має грати в неповному складі - на одного гравця менше - у відповідності з тривалістю дії жовтої картки. Якщо не було встановлено, який

гравець має покинути гральний майданчик, капітан команди призначає такого гравця самостійно. Порушення піддається санкції. Застосовуються знаки 7, 17, 14.

2. У разі, коли запасні гравці розташовують весла таким чином, щоб запобігти голу у свої ворота, призначається пенальті. Гравець, який порушив Правила, має бути покараний червоною карткою, а його команда в час, що залишився, продовжує грати у неповному складі (на одного гравця менше, ніж до порушення). Порушення піддається санкції. Застосовуються знаки 16, 17.

18. НЕПРАВИЛЬНЕ ВИКОРИСТАННЯ ВЕСЛА

Застосовуються знаки 12 або 15.

1. Неправильним використання весла вважається:

- 1) контакт весла з гравцем суперника;
- 2) гра або спроба гри в м'яч веслом, якщо м'яч знаходиться в зоні досягнення рук гравця команди- суперника, і гравець намагається грати в м'яч руками;
- 3) гра або спроба гри в м'яч веслом через носову частину каяка суперника, якщо суперник, перебуваючи в природному для веслування положенні, може дістати до весла рукою;
- 4) спроба помістити весло в зону рук суперника, який тримає в руках м'яч. Воротар є винятком з цього Правила, йому дозволено захищатися від кидків в радіусі довжини весла, не рухаючись на суперника в момент кидка і не використовуючи весло навмисно травмонебезпечно;
- 5) коли гравець своїм веслом намагається перешкодити супернику використати його весло;
- 6) гра в весло суперника замість м'яча;
- 7) кидок весла;
- 8) будь-яке інше травмонебезпечне використання весла.

19. НЕПРАВИЛЬНЕ ВОЛОДІННЯ М'ЯЧЕМ

Застосовуються знаки 11, 15.

1. Гравець володіє м'ячем, коли м'яч у нього в руках або коли гравець може дістати до м'яча рукою і м'яч знаходиться на воді, а не в повітрі. Якщо гравець балансує м'ячем на веслі, це вважається володінням.

2. Гравець має розпорядитися м'ячем за п'ять секунд володіння, віддавши пас іншому гравцеві, кинувши м'яч таким чином, щоб він перемістився мінімум на метр горизонтально від точки кидка.

3. Якщо гравець володіє м'ячем одночасно з іншим гравцем або м'яч переходить з рук в руки під час боротьби, п'ять секунд відраховуються заново для кожного гравця, що володіє м'ячем.

4. Гравець, що перекинувся, та у якого повністю занурилися під воду голова і тіло вважається таким, що не володіє м'ячем, якщо не тримає м'яч у руках.

5. Гравець не може здійснювати маневри каяком за допомогою рук або весла, якщо м'яч знаходиться на поверхні деки або притиснутий рукою, ліктем до тіла.

20. НЕПРАВИЛЬНИЙ ПОШТОВХ РУКАМИ

Застосовуються знаки 19, 15.

1. Штовхаючий руками гравець – гравець з однією вільною рукою, який тисне в спину, плече або в бік суперника. Наступні поштовхи руками заборонені:

- 1) будь-які поштовхи суперника, який не володіє м'ячем;
- 2) будь-які поштовхи окрім поштовхів відкритою долонею в спину, плече або бік;
- 3) будь-який поштовх, який небезпечний для гравця, що штовхається;
- 4) гравець не може відбивати поштовх рукою, передпліччям або штовхати у відповідь штовхаючого гравця.

21. НЕПРАВИЛЬНИЙ ПОШТОВХ КАЯКОМ

Застосовуються знаки 10, 15.

1. Здійснюючий поштовх гравець – гравець, який направляє каяк на каяк суперника для заволодіння м'ячем. Наступні поштовхи неправильні:

1) будь-який поштовх, в результаті якого каяк зіштовхується з тілом гравця або становить небезпеку для гравця. Рука гравця не вважається частиною тіла, якщо вона повністю не притиснута до тіла;

2) у разі будь-якого поштовху, коли каяк зіштовхується з кокпітом (декою) каяка суперника, гравець не карається до тих пір, поки не вчинить активні дії, не покинувши поверхні деки;

3) після того, як жоден з двох гравців більше не контролює м'яч, гравці мають право у разі наїзду одним каяком на інший відштовхнутися руками від човна суперника таким чином, щоб суперник не втратив контроль над човном. Вважається, що гравець контролює м'яч, якщо він знаходиться не далі трьох метрів від м'яча, є найближчим до м'яча гравцем, і м'яч знаходиться на воді, а не в повітрі;

4) якщо гравець, який володіє м'ячем, втратив контроль над своїм каяком і не зміг запобігти контакту між носом свого каяка і тілом суперника;

5) заборонений удар каяком в борт каяка суперника під кутом, близьким до прямого (від 80 до 100 градусів);

6) поштовх суперника, якщо той знаходиться більш ніж в трьох метрах від м'яча;

7) поштовх суперника, який не бореться за м'яч.

22. НЕПРАВИЛЬНА БОРОТЬБА

Застосовуються знаки 9, 15.

1. Боротьба - маневрування каяком проти каяка суперника між шести метровою лінією і лінією воріт за позицію, коли жоден з гравців не бореться за м'яч. Наступні контакти заборонені:

1) коли гравець стоїть або намагається утримувати позицію, а його тіло зсувається більш ніж на два метри тривалим контактом з каяком суперника;

2) коли контакт з суперником може бути кваліфікований як заборонений поштовх каяком;

3) гравець, каяк якого повністю за лінією воріт, не може боротись, оскільки він не в шестиметровій зоні.

23. НЕПРАВИЛЬНЕ БЛОКУВАННЯ

Застосовуються знаки 9, 15.

1. Неправильне блокування - гравець активно перешкоджає руху вперед суперника, крім випадків:

1) обидва гравці борються за м'яч;

2) гравець, проти якого проводиться блокування, володіє м'ячем;

3) гравець суперника не далі ніж у трьох метрах від м'яча, він найближчий до м'яча і при цьому м'яч на воді, а не в повітрі;

4) обидва гравці в шестиметровій зоні.

5) вважається, що гравець активно перешкоджає просуванню вперед суперника, якщо його (гравця) каяк рухається і/або гравець активно гребе.

24. НЕПРАВИЛЬНА ЗАТРИМКА

Застосовуються знаки 19, 15.

1. Гравець спирається рукою, тілом або веслом на каяк суперника для опори в разі втрати рівноваги, затримки суперника або просування свого каяка, а також утримує суперника або його спорядження.

2. Гравець не може використовувати для підтримки або просування вперед, відштовхуватися від будь-якого обладнання грального майданчика, такого як розмітка грального майданчика (території), кріплення воріт або будь-яких навколишніх предметів.

25. НЕСПОРТИВНА ПОВЕДІНКА

1. Застосовується знак 17, показується зелена картка. Наступні випадки визначаються як неспортивна поведінка:

1) будь-яке порушення під час зупинки гри;

2) затримка іншого гравця, який намагається встановити контроль над човном після перевероту. Спроба поштовху гравця, який перекинувся, може бути повторена лише після підняття голови і обидвох плечей над поверхнею води гравця, що перекинувся (вставання);

3) втручання в спорядження суперника – затримка або відкидання весла суперника від суперника, або свідомо (умисно) протидія гравцеві в разі спроби взяти весло тощо;

4) використання тактики затягування гри – відкидання м'яча, або умисне перекриття суперника для затримки продовження гри після порушення;

5) вираження гравцем незгоди з рішенням судді (прирікання);

6) відповідь на порушення з боку суперника (спроба помститися);

7) лайка або використання нецензурних виразів, слів;

8) інша неспортивна поведінка відносно гравця, судді або офіційних осіб або поведінка, що заважає грі, на розсуд судді.

26. САНКЦІЇ

1. Суддя може застосовувати різні комбінації покарань залежно від тяжкості та/або частоти порушень Правил. Суддя може видаляти гравців з грального майданчика на різні періоди часу в залежності від тяжкості та/або частоти порушень Правил. Час видалення гравця призупиняється під час тайм-аутів або перерв.

2. Доступні для суддів санкції - штрафні кидки, штрафні удари, штрафні удари у ворота, видалення червоної картки, відправлення жовтої картки та попередження зелених карт.

3. Для визначення санкції, яка буде застосовуватися, використовуються визначення:

1) умисне порушення – порушення, коли не було зроблено жодних зусиль, щоб уникнути незаконної гри;

2) небезпечне порушення – значний контакт з рукою, головою або тілом суперника, який може призвести до травмування та є незаконним;

3) значний контакт – будь-який сильний контакт, який може призвести до пошкодження обладнання або травмування людей;

4) акт передачі або удару у ворота: починається, коли гравець має м'яч в руці або балансує на своєму веслі і явно намагається передати м'яч товаришу з команди або «стріляти» у ворота;

5) близько до гола – суддя має бути впевнений, що гол був найімовірнішим кінцевим результатом, якби гра продовжувалась;

6) контроль м'яча – гравець вважається таким, що володіє м'ячем, якщо він володіє м'ячем або є найближчим гравцем до м'яча і знаходиться в радіусі трьох метрів на воді;

7) командне володіння м'ячем – команда вважається такою, що володіє м'ячем і атакує, якщо будь-який член цієї команди володіє м'ячем.

4. Пенальті. Застосовується знак 16, тайм-аут:

1) в середині шестиметрової зони буде призначений пенальті за будь-який умисне або небезпечне порушення на гравці в акті удару у ворота;

2) в середині шестиметрової зони буде призначений пенальті за будь-яке умисне або небезпечне порушення на гравці під час передачі або займання позиції, близької до голу;

3) пенальті призначається в разі навмисного та/або небезпечного порушенні Правил, скоєного проти гравця, який пробиває штрафний у шестиметровій зоні;

4) у середині шестиметрової зони буде призначений штрафний удар за умисне або небезпечне порушення на гравці, який намагається виконати вільний удар;

5) поза межами шести метрів буде призначений пенальті за будь-яке умисне або небезпечне порушення гравця під час удару у ворота, коли ворота не захищені;

6) поза межами шести метрів буде призначений м'яч-пенальті за будь-яке умисне або небезпечне порушення гравця під час передачі або займання позиції, яка є дуже близькою до забиття голу, коли ворота не захищені.

5. Штрафний кидок. Застосовується знак 15.

Штрафний кидок може бути спрямований у ворота (прямий кидок). Гра поновлюється, коли м'яч пролетить один метр горизонталлю або перейде до іншого гравця тієї ж команди. Штрафний кидок призначається у випадках, коли здійснено порушення Правил і не призначені пенальті або вільний кидок (кидок із-за бокової лінії або кутовий, кидок від воріт, введення з центру поля).

6. Вільний кидок. Застосовується знак 14.

Вільний кидок не може бути спрямований у ворота. Гра поновлюється, коли м'яч пролетить один метр горизонталлю або перейде до іншого гравця тієї ж команди. Вільний кидок призначається у випадках, коли вчинено порушення Правил і не призначаються пенальті чи штрафний кидок. Вільний кидок призначається для передачі м'яча іншій команді у разі порушень введення м'яча в гру після кутового або вкидання (забули "пред'явити м'яч" або не здійснили вкидання протягом п'яти секунд, будучи готовими до вкидання), а також за порушення у спринті на початку гри (фальстарт).

7. Червона картка. Гравці вилучаються до кінця гри. Застосовується знак 17, червона картка:

1) червона картка призначається (показується) гравцеві, який отримує другу жовту картку незалежно від причини її отримання;

2) червона картка може бути призначена (показана), коли гравець оскаржує отримання жовтої картки (сперечається), або жовта картка не привела до бажаного ефекту (гравець не зумів контролювати свою поведінку);

3) червона картка може бути призначена, коли гравець атакує конкретного суперника (бажаючи помститися);

4) червона картка може бути призначена за неодноразову і тривалу нецензурну лайку;

5) якщо гравець видалений до кінця гри, він не може бути замінений запасним гравцем (команда грає в меншості).

8. Жовта картка. Гра в більшості. Гравців вилучають на дві хвилини. Застосовується знак 17, жовта картка:

1) гравець, який отримує жовту картку, вилучається з грального поля і не може бути замінений протягом максимум двох хвилин;

2) жовта картка буде присуджена гравцю, який зробив будь-яке умисне або небезпечне порушення, якщо цей гравець вже отримав зелену картку в цій грі (якщо не присуджена червона картка);

3) жовта картка буде присуджена за порушення, яке арбітр вважає умисним і небезпечним, якщо не буде призначена червона картка;

4) жовта картка буде присуджена за будь-яке умисне або небезпечне порушення, яке повторюється, в той час коли арбітр застосовує знак переваги, якщо не буде призначена червона картка;

5) жовта картка буде присуджена за неодноразове та постійне оскарження рішень арбітра;

6) жовта картка буде присуджена за нецензурну лайку, спрямовану проти суперника чи посадової особи;

7) якщо гол забила команда під час гри в більшості, жовта картка анулюється, а виключений гравець або товариш з команди може повернутися на поле для гри, загальна гра відновиться;

8) час гри в більшості призупинено на періоди тайм-ауту або між періодами гри;

9) видалені гравці мають дотримуватися Правил входу в гральну зону для повторного входу після завершення періоду відправлення;

10) якщо двоє гравців однієї команди отримали жовту картку на момент забиття м'яча командою, що грає в більшості, буде скасовано лише першу (найстарішу) жовту картку. Гравець, що залишився, має чекати дві хвилини в повному обсязі, якщо команда суперник знову не заб'є гол;

11) будь-який гравець, який отримав загалом три жовті картки в одному змаганні, буде автоматично призупинений на наступну гру в цьому змаганні.

9. Жовта картка. Пробиття пенальті. Гравців вилучають на дві хвилини. Знак 17, жовта картка:

1) жовта картка буде присуджена гравцеві, який зробив порушення, за яке арбітр призначив пенальті;

2) жовта картка за гру в більшості не застосовується, коли призначений гол з пенальті – за отримання жовтої картки, за яку призначено пенальті, гравець, якого видалили, залишатиметься відсутнім протягом двох хвилин.

10. Зелена картка. Попередження. Знак 17, зелена картка:

1) зелена картка призначена для попередження гравця, тренера чи посадової особи команди для того, щоб контролювати гру або поведінку, ризикуючи отриманням жовтої або червоної картки, якщо порушення продовжується;

2) попередження зеленою картою буде винесено за будь-який умисне або небезпечне порушення, за винятком випадків, коли присуджується жовта або червона картка;

3) зелена картка буде присуджена гравцю, тренеру або іншому члену команди за непотрібне усне спілкування, спрямоване на рефері, офіційну особу чи суперника, або будь-яку іншу неспортивну поведінку, крім випадків, коли присуджується жовта або червона картка;

4) зелена картка буде присуджена команді або посадовій особі команди, якщо вони покинуть зону тренерів під час гри. Попередження щодо зеленої картки поширюватиметься на всіх тренерів та посадових осіб цієї команди протягом усього періоду гри. Попередження щодо зеленої картки буде видано негайно або під час наступної перерви в грі на розсуд рефері;

5) кожен гравець може отримати лише одну зелену картку за гру. Коли гравець отримує зелену картку, будь-яке умисне або небезпечне порушення будь-якого виду, навмисна неспортивна поведінка цього гравця призведе до отримання жовтої картки, якщо не буде присуджена червона картка;

6) в останню хвилину гри жодні зелені картки не присуджуватимуться. За будь-яке умисне або небезпечне порушення гравець автоматично отримує жовту картку, якщо не буде призначена червона картка;

7) зелена картка буде присуджена за будь-який контакт з каяком суперника, який намагається виконати кутовий, вкидання за бічної лінії або введення м'яча в гру від власних воріт;

8) колективно команда / посадова особа може отримати до чотирьох зелених карток, четверта зелена картка буде присуджена як жовта особі, яка спричинила порушення;

9) якщо четверту зелену картку присуджено тренеру або іншій особі команди, капітан цієї команди отримує санкцію за жовту картку;

10) колективна кількість зелених карток для команди не буде скинута-команда продовжує ризикувати негайними подальшими жовтими картками, якщо їх порушення продовжуються.

27. КИДКИ

1. Гравець, що виконує вкидання із-за лінії воріт або бічної лінії, кутовий, вільний або штрафний кидок має перед кидком "пред'явити" м'яч, зафіксувавши його над головою. Його каяк має бути нерухомим. В ході кидання м'яча м'яч має переміститися не менше як на метр горизонталлю або перейти у володіння іншого гравця команди. Порушення цього пункту призводить до передачі м'яча іншій команді. Застосовуються знаки 11, 14.

2. Вільний кидок, кидок із-за лінії воріт, кутовий, кидок з центру поля після голу і кидок із-за бокової лінії не можуть бути спрямовані у ворота.

3. Гра не відновлюється до тих пір, поки м'яч не пролетить як мінімум один метр горизонталлю від місця кидка або перейде до іншого гравця тієї ж команди. Гравцеві має бути надана можливість зайняти позицію для виконання кидка. Суперник не має право торкатися гравця, який виконує кидок, або його спорядження до тих пір, поки той не здійснить кидок. Суперник не має права блокувати м'яч, поки той не пролетить один метр горизонталлю. Порушення піддається санкціям. Застосовуються знаки 11, 15 або 16.

4. Гравець має здійснити кидок протягом п'яти секунд після того, як він зайняв позицію і отримав м'яч. Відлік п'яти секунд починається від моменту, коли будь-який гравець команди знаходиться в позиції, що дозволяє взяти м'яч і здійснити кидок. Ситуація, коли гравець випускає м'яч, не впливає на Правило п'яти секунд. Порушення Правила п'яти секунд штрафується передачею м'яча іншій команді. Застосовуються знаки 11, 14.

5. Місце на майданчику, звідки має бути здійснений вільний або штрафний кидок, визначається суддею в інтересах команди, проти якої було вчинено порушення. Суддя може призначити вільний або штрафний кидок в тому місці, де було вчинено порушення, де був м'яч у момент порушення або куди опустився м'яч, якщо він був у польоті в момент порушення. Однак, якщо порушення Правил пов'язано з захистом воріт, кидок призначається в місці порушення.

6. Якщо призначається штрафний кидок в межах одного метра від воріт, штрафний здійснюється з точки, що знаходиться в одному метрі від лінії воріт і найближчої до місця порушення.

28. ПРОБИТТЯ ПЕНАЛЬТІ

1. Застосовується знак 16 та жовта (або червона, у разі доречності) картка.
2. Визначення:
 - 1) пенальті - удар у ворота між одним гравцем, що атакує, та воротарем;
 - 2) жоден інший гравець не може брати жодної участі у грі, поки не буде здійснено удар у ворота;
 - 3) загальна гра відновиться після спроби удару у ворота;
 - 4) гравець, який виконує пенальті, має стояти нерухомо, стоячи тілом на лінії чотирьох метрів. Воротар команди, що захищається, має знаходитись на позиції під рамкою воріт, а тіло знаходиться на відстані не більше одного метра від центру воріт. Воротар має залишатися нерухомим у цьому положенні до моменту нанесення удару. Порушення призведе до повторного покарання;
 - 5) усі інші гравці та їх спорядження мають бути розташовані за межами шести метрів. Порушення призведе до повторного виконання удару у ворота з

пенальті та мінімум зелену картку для гравця (-ів), який (-і) порушує (-ють) Правила;

6) удар у ворота має бути зроблений, коли арбітр подасть свисток. Застосовується Правило п'яти секунд. Коли арбітр подає свисток, гравець, який виконує пенальті, має кидати з нерухомого положення. Пред'явлення м'яча не потрібно;

7) загальна гра відновиться для всіх гравців на полі, коли м'яч покине руку гравця, який виконує пенальті;

8) гравець, який робить удар, може знову зіграти м'яч, якщо удар заблокував воротар або м'яч відскочить від рамки воріт назад у поле для гри;

9) особі, яка вчинила порушення, що спричинило покарання, має бути надана жовта (або червона, в разі доречності) картка;

10) гравець, на якому порушили Правила, має пробивати пенальті. Якщо такого гравця травмовано – відбувається заміна, гравець, який вийшов на заміну – пробиває пенальті;

11) якщо під час порушення у воротах не було гравця, призначається пенальті у ворота без воротаря.

Х. ВИРІШЕННЯ СПІРНИХ СИТУАЦІЙ

1. ПРОТЕСТ В СКЗ

1. Керівник делегації або капітан команди мають право подати протест у відповідності до Правил. Такий протест має бути спрямований в СКЗ і бути нею розглянутий. СКЗ може дозволити подачу спільного протесту двома або більше делегаціями (командами), якщо, на думку СКЗ, протести вимагають однакового рішення.

2. Заперечення з приводу результатів перевірки спорядження можуть бути висловлені усно контролерові або головному контролерові спорядження керівником делегації або капітаном команди. Заперечення можуть бути висловлені до або під час гри, до якої залучено це спорядження. Якщо заперечення подані до гри, спорядження може бути перевірено повторно. Якщо заперечення подані під час гри, контролер спорядження приймає рішення, чи має суддя матчу відкликати гравця для огляду спорядження.

3. Усі рішення суддів з приводу ситуацій у грі є остаточними і трактування ними Правил не може оскаржуватися в процесі гри. Протести, пов'язані з такими рішеннями суддів, не можуть бути прийняті.

4. Протест має бути поданий:

- 1) протягом двадцяти хвилин після гри, з приводу якої подається протест;
- 2) не пізніше як за годину до початку гри, в якій бере участь команда або гравець, з приводу якої подається протест;

3) капітан команди (або його представник) зобов'язаний повідомити щодо протесту Головного суддю, вказавши в письмовому вигляді наступне: подія, що

викликала протест; підстави для протесту; аргументи (доказ) на підтримку протесту, що подається;

4) керівник делегації (команди) може відкликати протест у будь-який час, направивши відповідний лист Головному судді.

5. Після отримання протесту, поданого відповідно до Правил, Головний суддя має негайно відправити повідомлення щодо протесту і всі супровідні документи (матеріали) на розгляд СКЗ.

6. СКЗ зобов'язана в найкоротші терміни розглянути протест і протягом десяти хвилин після отримання протесту визначити:

1) чи буде протест відкинтий як такий, що не має підстави;

2) протест потребує подальшого розгляду та прийняття рішення відповідно до Правил.

7. У разі, якщо СКЗ вирішить, що обставини протесту заслуговують подальшого розгляду, вона має в найкоротші терміни розглянути його на засіданні.

8. У разі, якщо протест спрямований на гравця або команду суперника, керівник команди суперника має бути присутнім на засіданні, маючи на руках копію протесту.

9. СКЗ може організувати засідання в будь-якому зручному для неї режимі, але за умови:

1) надати можливість керівнику команди, що подала протест, висловитися за суттю протесту;

2) уважно вислухати і врахувати аргументи керівника команди, що подала протест, а також інших офіційних осіб, пов'язаних з епізодом;

3) дозволити керівникові команди привести на збори представника;

4) може попросити або зажадати, щоб керівник команди, що подала протест і інші свідки з цієї події, взяли участь у зборах або подали свідчення в іншій формі;

5) надати можливість висловитися з цього питання представникам всіх команд, яких рішення за протестом зачіпає безпосередньо;

б) після розгляду всієї доступної інформації, СКЗ має прийняти рішення. Рішення приймається більшістю голосів. СКЗ має право: дискваліфікувати команду або усунути її від подальшої участі в змаганнях; дискваліфікувати команду, якщо протест, поданий проти команди, схвалений. У разі якщо команда дискваліфікована, результати її попередніх ігор на змаганнях анулюються або віддаються на користь її суперників. Всі отримані нею медалі, нагороди та місця анулюються; прийняти будь-які інші заходи на свій розсуд. СКЗ зобов'язана надати письмове обґрунтування рішення.

10. Головний суддя змагань зобов'язаний негайно повідомити керівника команди, що подала протест, інших зацікавлених осіб щодо прийнятого рішення в письмовому вигляді.

11. Протест, поданий пізніше встановлених строків, але не пізніше 30 днів після закінчення гри, що викликала протест, може бути розглянуто тільки у випадку, якщо офіційні особи, які подали протест, зможуть довести, що факти, що викликали протест, стали їм відомі тільки після закінчення змагань. Протест має бути поданий директору змагань або Головному судді.

2. ДИСЦИПЛІНАРНЕ СТЯГНЕННЯ

1. СКЗ може викликати членів делегацій на дисциплінарний розбір, якщо у неї є підстави вважати, що члени делегацій:

- 1) допустили серйозні порушення будь-яких положень цих Правил;
- 2) вели себе в манері, яку можна розцінювати травмонебезпечною або наносить небезпечний характер або шкодить інтересам даних змагань.

2. СКЗ може організувати збори для дисциплінарного розбору в будь-якому зручному для себе режимі, але при цьому зобов'язана:

- 1) вислухати думку викликаного на дисциплінарний розбір члена делегації;
- 2) вислухати і взяти до уваги аргументи викликаного члена делегації та офіційних осіб, що причетні до випадку, що розглядається;
- 3) дозволити викликаному члену делегації привести з собою представника;
- 4) може попросити або зажадати від члена делегації, що викликається, будь-якого свідка (з цього питання) брати участь у зборах або надати всі необхідні свідчення.

3. Після розгляду доступної інформації СКЗ має прийняти рішення. Рішення приймається більшістю голосів. СКЗ може:

- 1) оголосити гравцеві догану;
- 2) усунути гравця від участі в декількох іграх або у змаганнях в цілому;
- 3) вжити інших заходів, які вважатиме за необхідне, але в кожному разі СКЗ має привести письмові обґрунтування прийнятого рішення;
- 4) покарати офіційну особу за його дії в якості гравця. Гравець, який є ще й офіційною особою, не може бути покараний як гравець, за його дії в якості офіційної особи.

4. Головний суддя змагань має негайно письмово повідомити керівника делегації, викликаного на розбір (з'ясування), і всіх причетних осіб щодо рішення, прийнятого СКЗ.

3. АПЕЛЯЦІЯ В ЖУРІ

1. Керівник команди або делегації може оскаржити рішення СКЗ, якщо він вважає, що рішення було прийнято не у відповідності до Правил. Апеляція має подаватися і розглядатися в журі. Журі може дозволити подачу спільної апеляції двох або більше делегацій, якщо, на думку журі, апеляції вимагають однакового рішення.

2. Усі рішення суддів з приводу ігрових ситуацій є остаточними і трактування ними Правил не можуть оскаржуватися в процесі гри. Апеляції, пов'язані з такими рішеннями суддів, не можуть бути прийняті.

3. Апеляція на рішення СКЗ має бути подана протягом шістидесяти хвилин після отримання повідомлення СКЗ щодо того, що протест не був задоволений.

4. Керівник команди, капітан команди (або його представник) зобов'язаний повідомити щодо апеляції Головного суддю, вказавши письмово нижченаведене:

- 1) яке рішення СКЗ підлягає оскарженню;
- 2) підстави для апеляції;
- 3) аргументи на підтримку апеляції.

5. Представник команди має право у будь-який час відкликати апеляцію, направивши відповідний лист голові журі.

6. Головний суддя змагань у разі отримання повідомлення щодо апеляції, що подана у відповідності до Правил, зобов'язаний негайно передати відповідне повідомлення і всі супровідні документи на розгляд журі.

7. Журі зобов'язане в найкоротші терміни розглянути апеляцію і протягом десяти хвилин після отримання апеляції визначити:

- 1) чи буде апеляція відкинута як така, що не має підстави;
- 2) апеляція заслуговує подальшого розгляду та прийняття рішення відповідно до Правил.

8. У випадку якщо журі вирішить, що обставини апеляції заслуговують подальшого розгляду, воно має в найкоротші терміни скликати засідання журі з цього приводу.

9. Журі може організувати засідання в будь-якому зручному для нього режимі, але при цьому має:

- 1) надати можливість представнику команди, що подала апеляцію, і СКЗ висловитися за суттю оскаржуваного рішення;
- 2) уважно вислухати і врахувати аргументи представника команди, що подала апеляцію, і аргументи СКЗ;
- 3) дозволити керівникові команди і СКЗ привести на засідання журі представників;
- 4) може попросити або зажадати, щоб представник команди, що подала апеляцію, СКЗ і інші свідки цієї події, взяли участь у зборах або представили свідчення в іншій формі.

10. Журі має прийняти рішення щодо апеляції на підставі всієї доступної інформації. Рішення приймається більшістю голосів. Журі має в найкоротші строки повідомити Головному судді змагань своє рішення. Головний суддя має негайно письмово повідомити представника команди, що подала апеляцію, і всіх зацікавлених осіб щодо рішення журі.

11. Якщо журі вирішить, що підстави для апеляції переконливі, має вимагати від СКЗ повторно розглянути спірне питання.

12. Журі не має право остаточного рішення щодо спірного питання і може або відправити запитання знову до СКЗ для повторного розгляду, або прийняти негативне рішення щодо апеляції.

13. СКЗ зобов'язана виконати вказівку журі і повторно розглянути спірне питання.

14. Будь-яке подальше рішення СКЗ є остаточним, ніякі оскарження з цього питання від представників команди не приймаються.

Директор департаменту
фізичної культури та
неолімпійських видів спорту

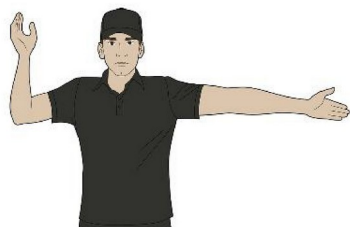
Олександр СТЕЦЕНКО

ПОГОДЖЕНО
Президент
Федерації кануполо



Ярослав ІЛІСЕВИЧ

Знаки судді (рефері) гри



1. Старт/Порушення.

Рука зігнута в лікті, спрямована долонею вгору вперед і розкрита в бік обличчя на рівні голови. Інша рука показує напрямок гри.



2. Кінець періоду/Закінчення гри.

Руки схрещені на рівні грудей. Долоні вниз.



3. Гол.

Руки витягнуті, долоні разом. Вказують на центр майданчика.



4. Гол не зарахований.

Схрещування рук, які повторюються на рівні грудей. Долоні до тулуба.



5. Кидок із-за бокової лінії/кутовий.

Вказує на бокову лінію. Інша рука вказує напрямок гри.



6. Кидок від воріт.

Долоня вказівної руки відкрита, рука витягнута вздовж лінії воріт. Інша рука вказує напрям гри.



7. Тайм аут.

З долонь формується літера "Т" над головою.



8. Спірний м'яч.

Руки витягнуті вперед на рівні плечей. Кулаки стиснуті, великі пальці вгору.



9. Блокування/Затримка.

Одна рука, стиснута в кулак, піднімається вгору на дві секунди і потім вказує на точку для вільного кидка. Друга вказує напрям гри.



10. Неправильний поштовх каяком.

Рука, стиснута в кулак, притискається до боку протягом двох секунд і вказує на точку, з якої відбувається вільний кидок. Інша рука показує напрям гри.



11. Неправильне володіння м'ячем.

Рука на рівні голови розвернута долонею вперед. Розведені пальці на 2 секунди, потім показують на точку для вільного вкидання. Інша рука вказує напрям гри.



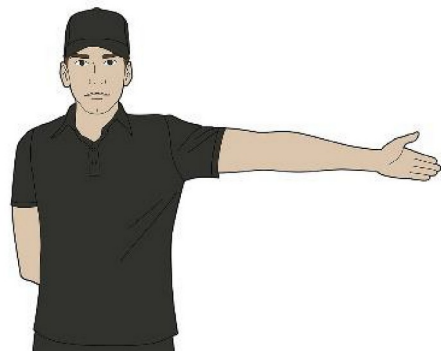
12. Неправильне використання весла.

Рука робить повторювані "рубачі" рухи ребром долоні у верхню витягнуту руку, що вказує напрямок гри протягом двох секунд, а потім вказує точку для вільного вкидання.



13. Перевага.

Одна рука здійснює рухи, згинаючись в лікті від стегна зі своєї сторони до плеча з іншого боку, не менше трьох разів. Інша вказує напрям гри.



14. Вільне вкидання.

Рука витягнута, долоня відкрита, вказує напрям гри паралельно лінії майданчика. Інша показує знак порушення (1, 5, 6, 11 або 13).



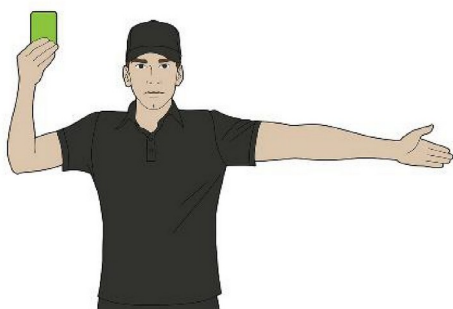
15. Штрафний кидок.

Рука витягнута, вказівний палець показує на ворота в напрямку атаки. Інша рука показує знак порушення (9, 10, 11 або 12).



16. Пенальті.

Обидві руки витягнуті, вказівні пальці разом і вказують на ворота.



17. Картка.

Зелена картка - попередження.

Жовта картка - видалення на дві хвилини.

Червона картка - видалення до кінця гри.

Тримає картку над головою. Інша рука вказує на гравця. Якщо необхідно, вкажіть номер гравця пальцями. Використовує стиснутий кулак для позначення 10, або якщо номер гравця більше 10.



18. Неспортивна поведінка.

Один вказівний палець переміщується з одного боку в інший, кілька разів.



19. Заборонена затримка/ Заборонений поштовх рукою.

Одна рука, стиснута в кулак, рухається вгору вниз на дві секунди і потім вказує на точку для вільного кидка. Друга вказує напрям гри.

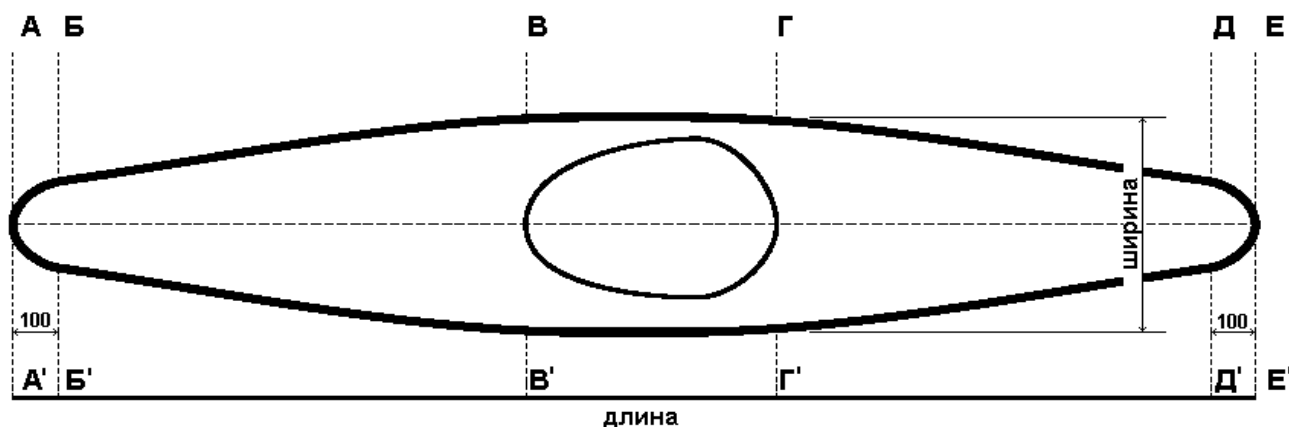
Перевірка спорядження

1. Після 1 січня 2015 року - всі нові композитні каяки для кануполо, виготовлені зареєстрованим МФК Canoe Polo Виробником мають МФК Canoe Polo вклеєні ліцензії, що постійно закріплені в середині човна на дні каяка в прямому вигляді перед сидінням, які ніяким чином не можуть бути усунені або порушені. Ці етикетки можна придбати лише виробникам, зареєстрованим в МФК Canoe Polo Manufacturers Scheme.
2. Після 1 січня 2015 року - всі каяки для кануполо, виготовлені зареєстрованим МФК Canoe Polo виробником, мають відповідати всім цим МФК Canoe Polo Специфікації. Будь-які порушення цих специфікацій призведуть до негайного припинення дії ліцензії виробника на період до двох років. Протягом цього часу каяки, побудовані цим виробником не буде дозволено використовувати в МФК Canoe Polo офіційних санкціонованих подіях, такі як Чемпіонати світу або Всесвітні ігри.
3. Після 1 січня 2015 р. - всі каяки, що використовуються в заходах під егідою МФК, включаючи Чемпіонати Світу та Всесвітні ігри, які не мають видимі МФК Canoe Polo Kayak Manufacturers етикетки будуть індивідуально випробовувані відповідними датчиками для переконання, що вони відповідають новим специфікаціям. Будь-який каяк, який не пройшов цих випробувань, не буде брати участь у технічному огляді і не буде використовуватися в подіях МФК Canoe Polo.
4. Після 1 січня 2016 року - всі каяки для кануполо, що використовуються в заходах, під егідою МФК, включаючи Чемпіонати Світу та Всесвітні ігри, мають бути побудовані виробниками, зареєстрованими в МФК Canoe Polo Scheme виробників каяків. Список зареєстрованих виробників має бути розміщений в розділі «КАНУПОЛО» на офіційному веб-сайті МФК.
5. Після 1 січня 2021 р. - тільки байдарки з МФК Canoe Polo Kayaks Manufacturers Label зможуть бути використані на Міжнародних Чемпіонатах світу або Всесвітніх Іграх. (Це не перешкоджає використанню старих каяків без етикеток на більш низькому рівні в рамках національних змагань).
6. Національні федерації можуть мати місцеві правила щодо використання старих конструкцій каяків. в тому числі ті, у кого немає МФК Canoe Polo Manufacturers етикетки. Необхідно звернутися до Федерації для з'ясування подробиць.
7. МФК Canoe Polo Committee визнає, що термін придатності каяка може складати багато років на найвищому рівні. Ці правила значною мірою

означають, що будь-який існуючий каяк, побудований до 1 січня 2015р., що не має етикетки виробника МФК Canoe Polo Manufacturers, не зможуть бути використані на Чемпіонаті Світу у 2022 році.

2. Каяк

1. Довжина каяка має бути не більше 3100 мм і не менше 2100 мм, включаючи зовнішні бампери. Ширина не менше 500 мм і не більше 600 мм. Вага, враховуючи зовнішні бампери, має становити не менше 7 кг. На поверхні не може бути ніяких гострих виступів або ріжучих граней. Всі вигини мають відповідати параметрам встановленим у цьому додатку. Бампери відповідно до Правил мають бути міцно зафіксовані на носі і кормі каяка. У кожному разі каяк має бути оглянутий перед грою на предмет відповідності Правилам.
2. Загальні розміри. Загальні розміри характеризують основні параметри каяка для кануполо. Для каяків з зовнішніми бамперами, що не знімаються, параметри вимірюються разом з бамперами.
3. Усі нормативи і вимоги до конструкції, бічної поверхні, торцевої поверхні, кутах тощо вважаються зафіксованими і залишаються незмінними для всіх вимірювань.



Довжина: мінімум 2100 мм, максимум 3100 мм.

Ширина: мінімум 500 мм, максимум 600 мм.

Зона AA'- BB' - Ніс, 100 мм радіус в будь-якій із точок Б-А-Б'.

Зона BB'- ВВ' - Носова зона.

Зона ВВ'- ГГ' - Зона кокпіта.

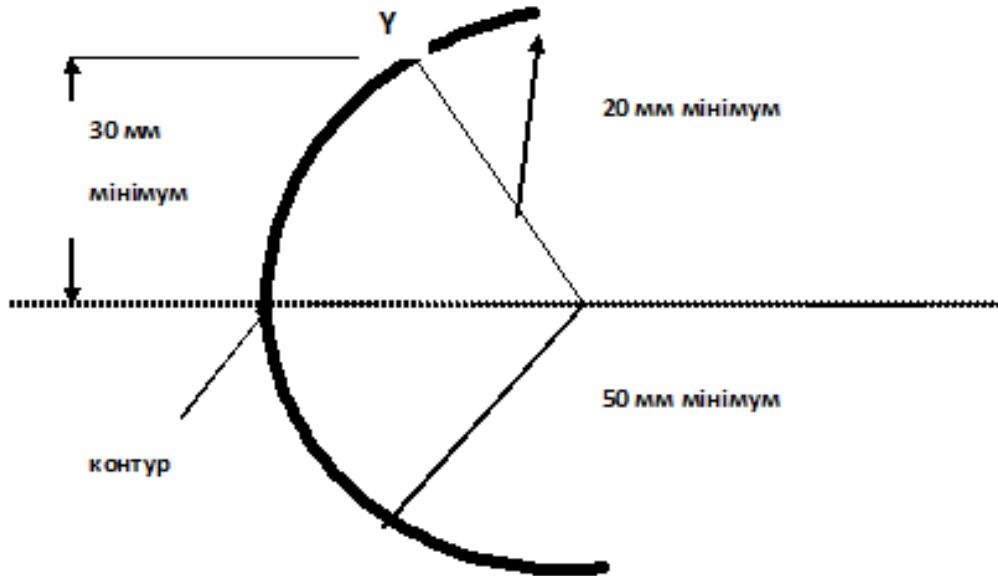
Зона ГГ'- ДД' - Кормова зона.

Зона ДД'- ЕЕ' - Корми, 100 мм радіус в будь-якій із точок Д-Е-Д'.

4. Вимоги до безпеки:

- 1) на поверхні каяка не має бути ніяких гострих виступів або ріжучих граней або інших небезпечних частин. Форма каяка має відповідати характеристикам, даним в додатку. Всі металеві гвинти, шурупи та інші фіксуючі елементи, присутні на пластику або скловолокні каяка, мають бути втоплені в поверхню каяка;

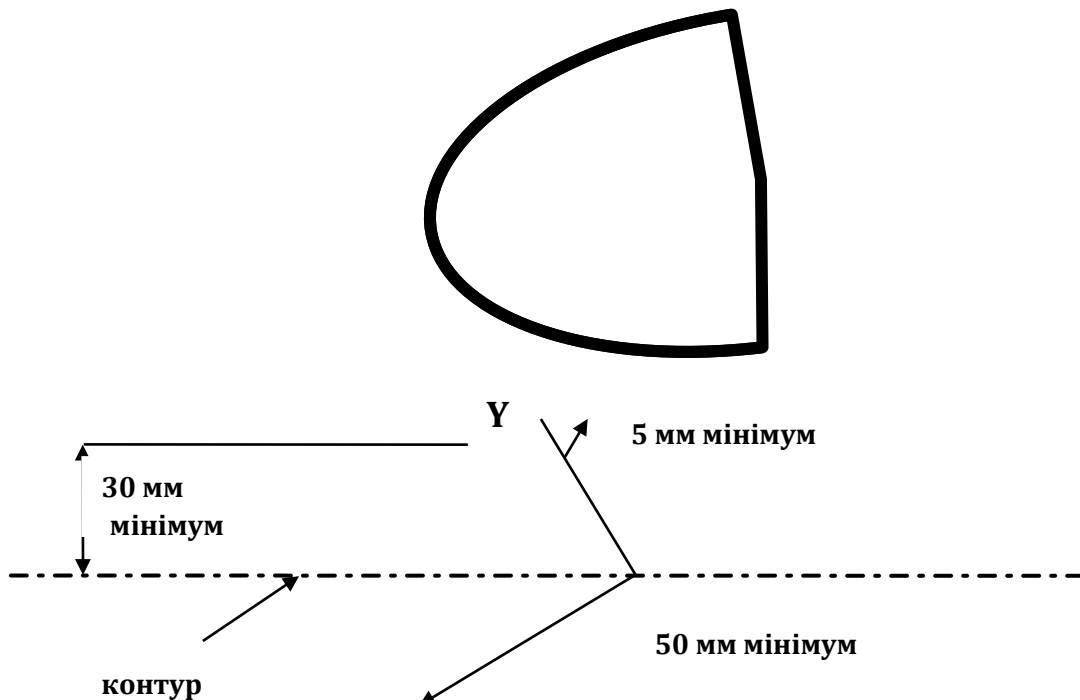
- 2) на носі і кормі каяка необхідна наявність пластичних, пом'якшуючих удар бамперів, достатніх для запобігання травм гравців і псування спорядження. Бампери мають відповідати характеристикам, наведеним у додатку;
 - 3) каяк має володіти достатньою плавучістю, щоб триматися на воді, навіть коли він практично заповнений водою. На вимогу оргкомітету для зон ігор в каяк мають встановлюватися додаткові ємності для непотоплюваності.
5. Контур:
- 1) контур - лінія за периметром каяка, де борта перетинаються у вертикальній дотичній. Поняття верху, верхньої та нижньої частин борта і дна даються щодо контуру;
 - 2) у вигляді зверху мінімальний радіус кривої для контуру складає 100 мм за всім периметром каяка;
 - 3) у вигляді збоку мінімальний радіус кривої для контуру кожної зони описаний в наступних параграфах.
6. Верхнє покриття:
- 1) верхнє покриття каяка має бути з однорідного гладкого матеріалу, який не створює небезпеки травм для гравців. Частина кокпіту, покрита спідницею, не враховується;
 - 2) мінімальний радіус кривої для верхнього покриття (зона ББ' - ДД') складає 5 мм. Допускаються поглиблення в корпусі каяка для болтів і шурупів. Поглиблення, мають виконуватися в межах габаритів деталі, яка закріплюється, щоб відповідати технічним нормам;
 - 3) необхідно звернути увагу на вимоги до верхнього покриття носа і корми.
7. Покриття дна каяка:
- 1) покриття дна каяка має бути з однорідного гладкого матеріалу, який не створює небезпеки травм для гравців. Розміри мінімального радіуса кривої для покриття описані в наступних параграфах.
8. Ніс:
- 1) (Зона АА' - ББ') ніс має бути належним чином закруглений, так щоб не пошкодити інші каяки і не завдати шкоди іншим гравцям;
 - 2) контур і нижня поверхня в розрізі: для частини від точки Y над контуром і для нижньої поверхні мінімальний радіус кривої - 50 мм. В разі перевірки, коли бампери знаходяться на місці, товщина каяка має становити 80 мм, включаючи 50 мм тильного боку бампера;



- 3) у вигляді зверху мінімальний радіус кривої складає 100 мм. Мінімальна ширина 200 мм у досягненні перших 100 мм довжини каяка, починаючи від задньої частини бампера;
- 4) верхня поверхня в розрізі: мінімальний радіус опуклої кривої складає 20 мм на верхній поверхні носа.

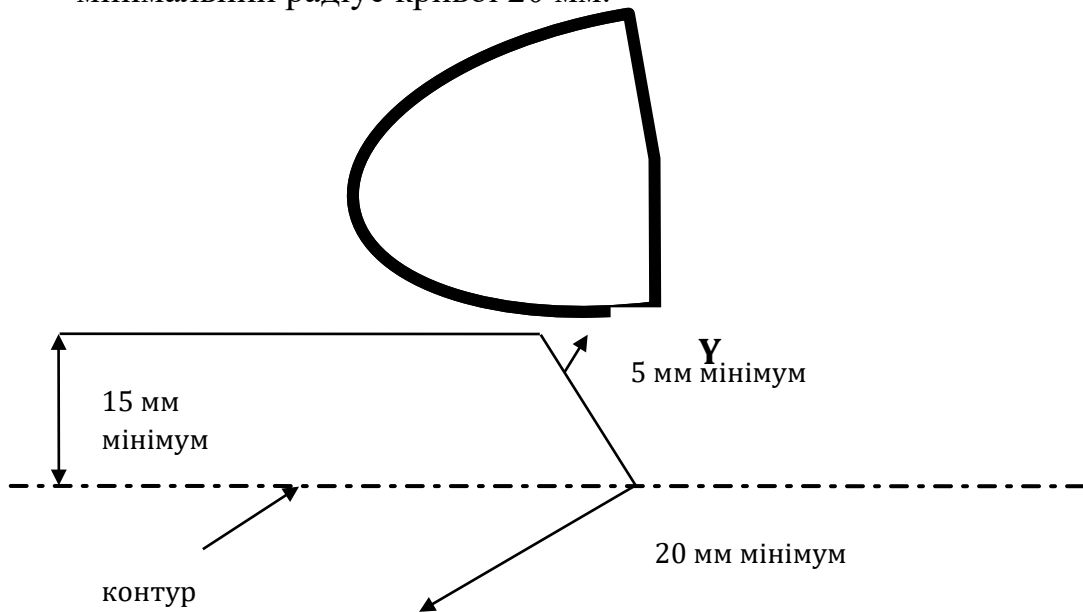
9. Носова зона:

- 1) (Зона від ББ' до ВВ'). Контур і нижня поверхня в розрізі: для частини від точки Y (30 мм над контуром) до контуру і для нижньої поверхні мінімальний радіус опуклої кривої - 50 мм.



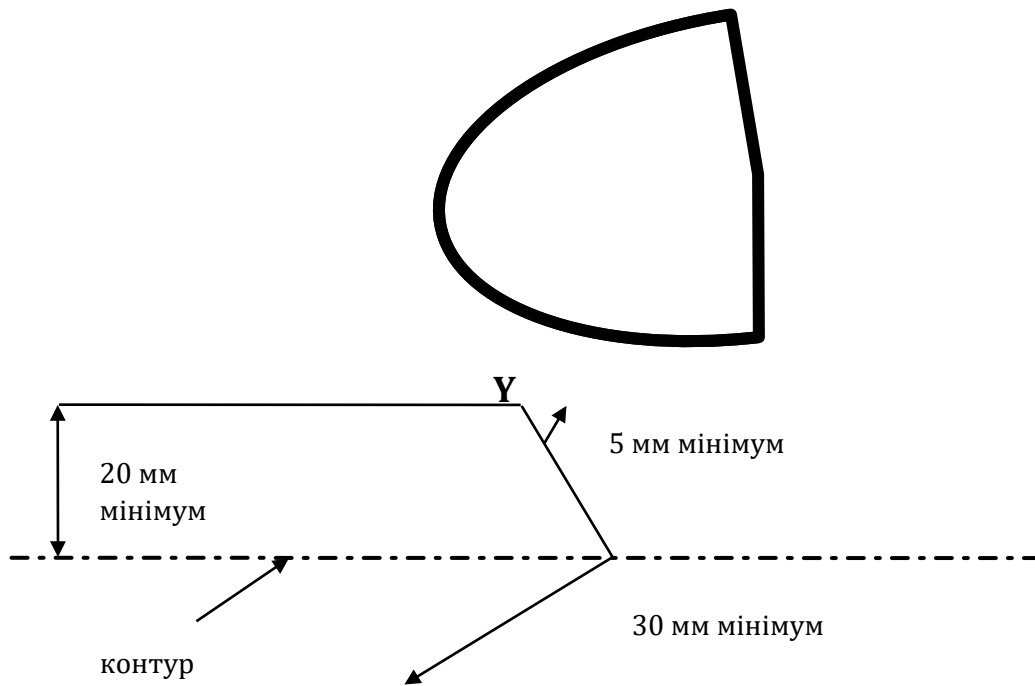
10. Зона кокпіта:

- 1) (Зона від ВВ"до ГГ") Контур і нижня поверхня в розрізі: Для частини від точки Y (15 мм над контуром) до контуру і для нижньої поверхні мінімальний радіус кривої 20 мм.



11. Кормова зона:

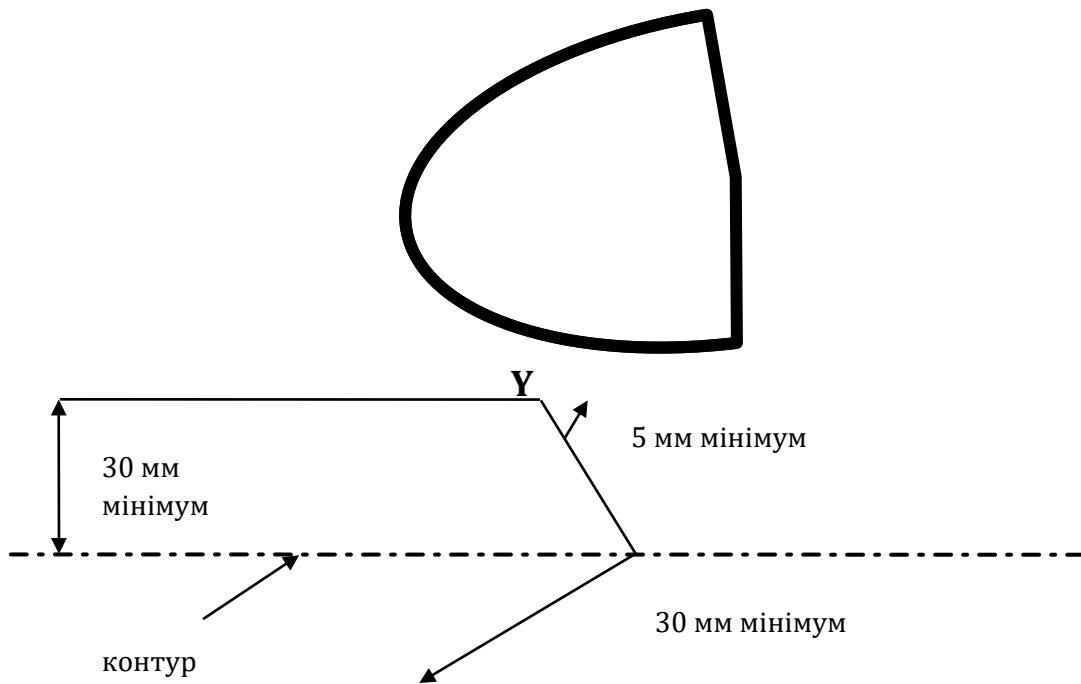
- 1) (Зона від ГГ'до ДД') Контур і нижня поверхня в розрізі: для частини від точки Y (20 мм над контуром) до контуру і для нижньої поверхні мінімальний радіус кривої - 30 мм.



12. Корма:

1) (Зона від ДД' до ЕЕ', Корми) Корма має бути закруглена так, щоб не пошкодити інші каяки і не завдати шкоди іншим гравцям;

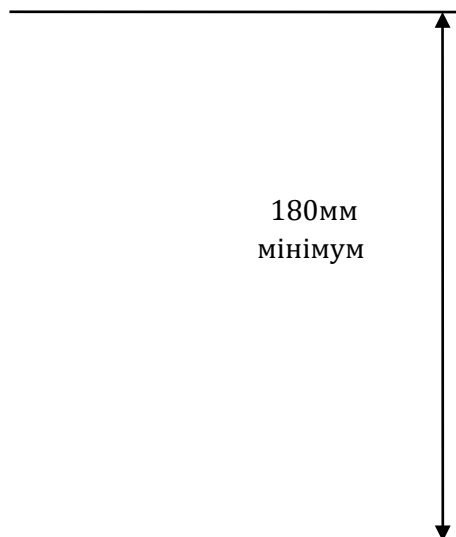
2) контур і нижня поверхня в розрізі: Для частини від точки Y над контуром і для нижньої поверхні мінімальний радіус опуклої кривої - 30 мм. При перевірці, коли бампери знаходяться на місці, товщина каяка має становити 60 мм, включаючи 50 мм тильного боку бампера;



- 1) у вигляді зверху мінімальний радіус опуклої кривої складає 100 мм. Мінімальна ширина 200 при досягненні 100 мм від задньої частини накладки від каяка;
- 2) верхня поверхня в розрізі: мінімальний радіус опуклої кривої - 5 мм на верхній поверхні корми.

13. Глибина:

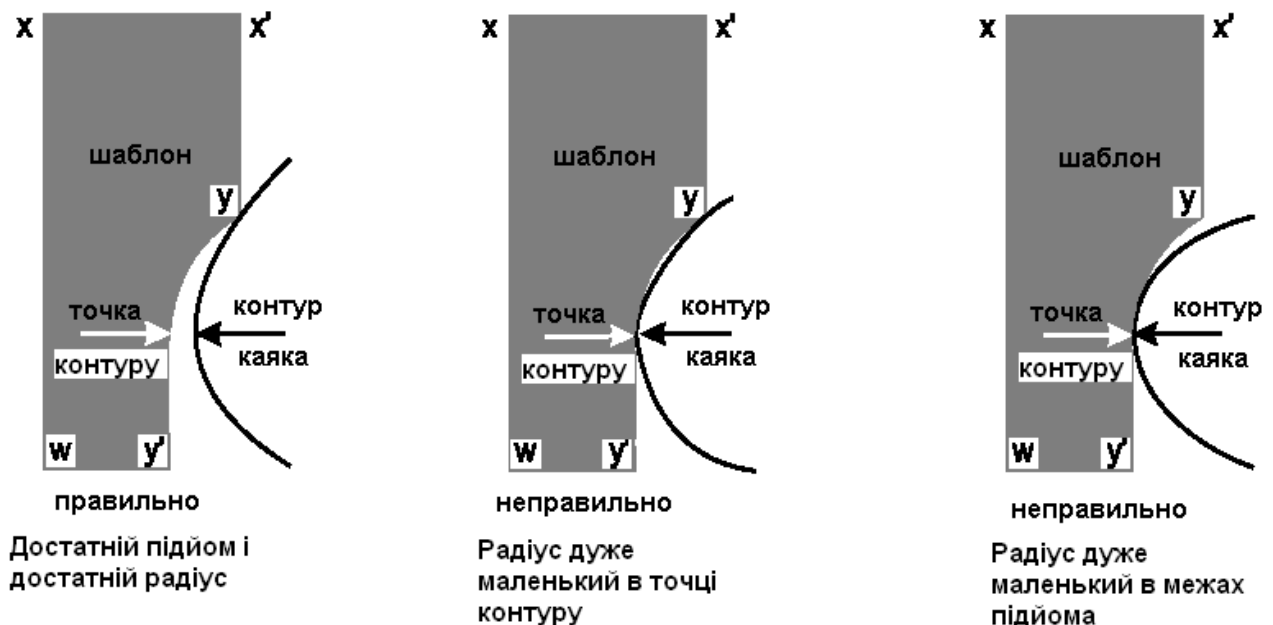
- 1) глибина посадки каяка має бути достатньою для забезпечення захисту від удару;
- 2) за довжиною зони кокпіта на кожній стороні кокпіта каяк має бути не менше 180 мм в глибину, не включаючи контур кокпіта, як показано на малюнку.



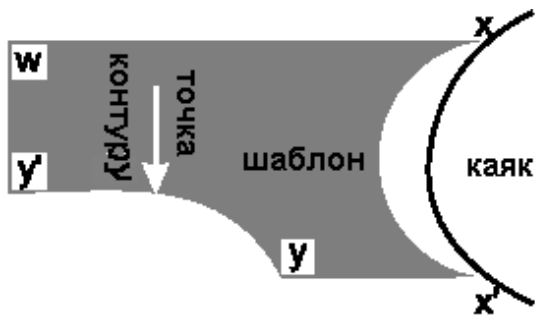
2. Вимірювання каяків.

1. Щоб перевірити відповідність розмірів каяка з цими вимогами, мають застосовуватися стандартизовані шаблони. Шаблони мають бути виготовлені з твердого матеріалу і точно відповідати цьому Додатку.
2. Щоб виміряти підйом від контуру човна, край W-X шаблону має розташовуватися вертикально і перпендикулярно щодо човна. Необхідно вирівняти "точку контуру" з контуром човна. Сторона Y-Y' спрямована до човна. Точка Y вказує заданий підйом:
 - 1) якщо "точка контуру" торкається контуру, але точка Y не торкається човна, тоді або радіус в цій точці занадто маленький або підйом недостатньо великий;
 - 2) якщо будь-яка точка каяка торкається шаблону між точкою Y і "точкою контуру", але при цьому не торкається ні точки Y, ні "точки контуру", тоді радіус в цій точці занадто маленький. Якщо човен відповідає мінімальним параметрам, він має торкатись точки Y, "точки контуру" і всіх точок між ними;
 - 3) якщо каяк торкається і точки Y, і "точки контуру", але не торкається ніяких точок між ними, радіус в "точці контуру" дуже маленький.

Якщо частина човна, що перевіряється взагалі має радіус більше, ніж необхідно, каяк торкається тільки точки Y. У цьому випадку перевірка вважається пройденою.

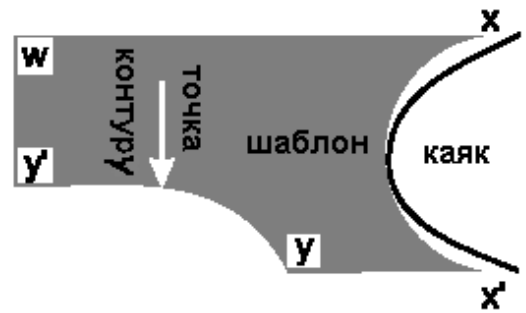


3. Для виміру радіусу кривизни відповідна частина шаблону має бути прикладена перпендикулярно до поверхні, що перевіряється. Якщо обидві точки (X і X') одночасно торкаються поверхні каяка, і в той же самий час інша частини човна не торкається шаблону, перевірка вважається пройденою.



правильно

обидві точки (X и X')
торкаються човна

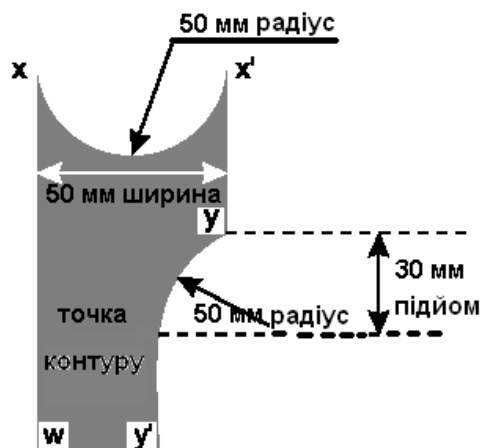


неправильно

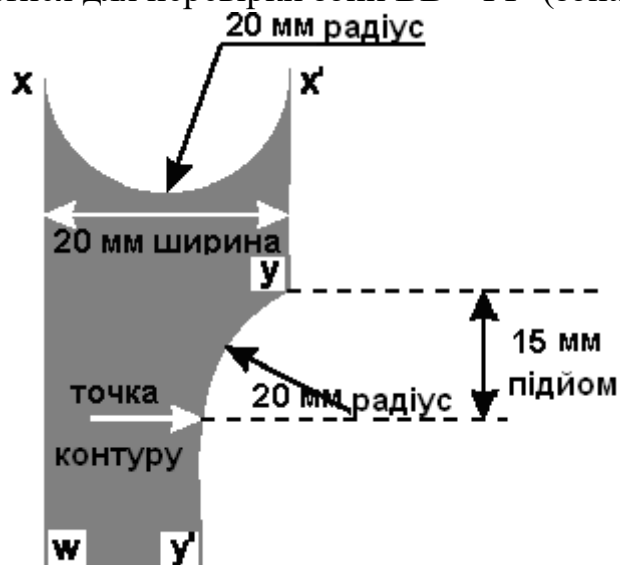
точки X и X' не торкаються
човна одночасно

4. Шаблони для перевірки різних зон каяка наступні:

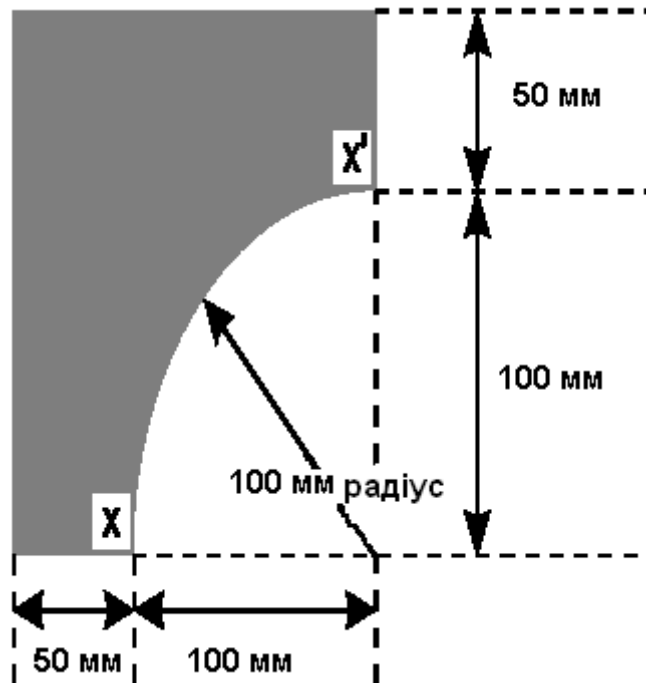
- 1) шаблон 1, шаблон контуру, радіус 50 мм, підйом 30 мм, має використовуватися для перевірки зон AA' - BB' (ніс) і BB' - BV' (носова зона);



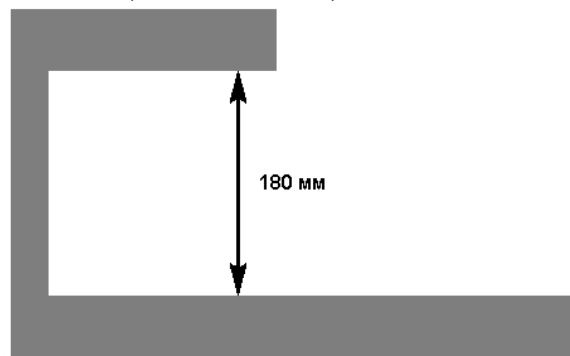
- 2) шаблон 2, шаблон контуру, радіус 20 мм, підйом 15 мм, має використовуватися для перевірки зони BV' - ГГ' (зона кокпіта).



- 3) шаблон 3, шаблон контуру, радіус 30 мм, підйом 20 мм, має використовуватися для перевірки зон ГГ' - ДД' (кормова зона) і ДД' - ЕЕ;
- 4) шаблон 4, шаблон кривих, Радіус 100 мм, має використовуватись для перевірки зон АА' - ВВ' (ніс) і ДД' - ЕЕ' (корма);



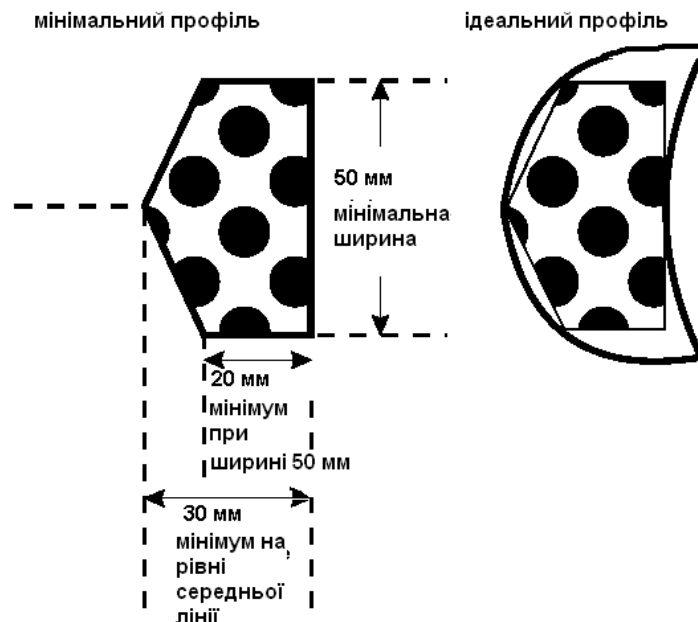
- 5) шаблон 5, шаблон глибини, висота 180 мм, має використовуватися для перевірки зони ВВ' - ГГ' (зона кокпіта).



3. Бампери.

1. М'які, поглинаючі удари бампери не менше, ніж 30 мм завтовшки за горизонтальною середньою лінією, і не менше, ніж 50 мм шириною, мають бути міцно прикріплені до покриття контуру каяка на носі і кормі, принаймні, на 100 мм від кінців каяка:
 - 1) матеріал бампера має бути гомогенний (піна, м'який каучук). Якщо використовувати складову конструкцію для мінімальної товщини і ударопоглинаючих властивостей, необхідні ударопоглинаючі властивості бампера не мають зменшуватися в разі стиснення. Характеристики мають вимірюватися у температурах, які будуть переважати протягом змагань;

- 2) товщина бампера має бути мінімум 30 мм в стиснутому стані. Бампер має стискатися (великим пальцем контролера, спорядження або гравця) принаймні на 10 мм. Бампер не може стискатися до товщини менше, ніж 10 мм. Товщина і стискання вимірюються паралельно осі каяка;
- 3) бампер має бути товщиною не менше 30 мм, на горизонтальній середній лінії. В разі ширини 50 мм товщина має бути не менше 20 мм (діаграми нижче);
- 4) з'єднання бампера з човном має бути достатньо надійним, щоб бути в справному стані протягом змагань. Бампер не може зсуватися зі свого місця в разі зіткнення з іншими човнами або бортиком басейну. Одного шару скотча або чогось подібного недостатньо;
- 5) якщо заклепки або болти (або щось подібне) використовуються для прикріплення бампера, вони мають бути втоплені в бампер як мінімум на 20 мм;
- 6) бампер має бути закріплений так, щоб контур і край бампера не виступали і не чіплялися за предмети. Якщо в якості бампера використовується шланг, то його кінці мають бути оброблені;
- 7) бампер має бути встановлений на контурі каяка (визначення контуру в Розділі «Човни») і виступати вище і нижче контуру як мінімум на 15 мм. Він має закривати поверхню носа і корми довжиною не менше, ніж 100 мм від краю човна.

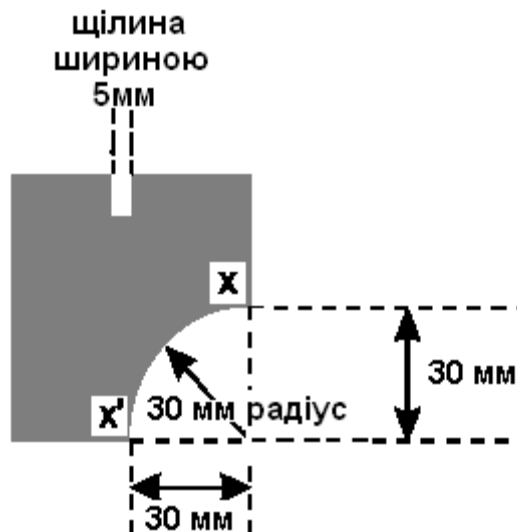


4. Весло.

1. Весло має бути з двома лопатками максимальної довжини 2200 мм. Форма лопаток, значення товщини і кривизни мають відповідати Додатку. Весло має ретельно перевірятися за профілем:
 - 1) весло не може мати гострих граней або країв та інших небезпечних частин;
 - 2) лопатки мають бути не більше, ніж 500 мм х 250 мм у вигляді зверху. Краї мають мінімальний радіус 30 мм у вигляді зверху і мінімальну товщину 5 мм. Весла з металевими кантами заборонені, навіть у разі обклеювання кантів захисними матеріалами.

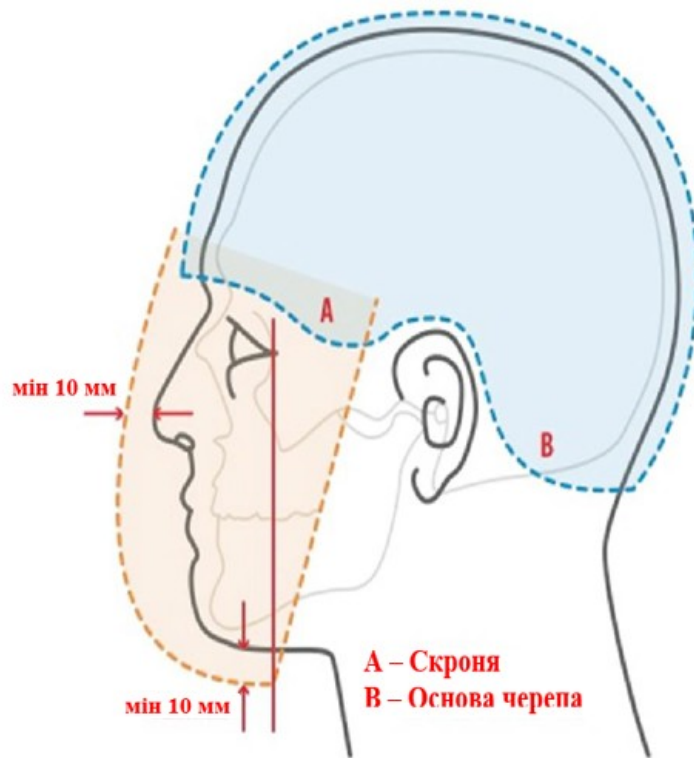
5. Вимірювання весел.

1. Стандартизований шаблон має використовуватися для перевірки відповідності весла вимогам у цьому Додатку. Шаблон має бути виготовлений з алюмінію і має точно відповідати даному Додатку.
2. Для вимірювання радіусу кривизни шаблон прикладається до поверхні, що перевіряється. Якщо обидві точки (X і X') торкаються поверхні, а інша частина шаблону не торкається весла, перевірка вважається пройденою.
3. Для вимірювання товщини проводять щілиною спеціального мірила лопаткою. Якщо лопатка не проходить в щілину, перевірка вважається пройденою.



6. Шолом.

1. Шолом (каска) має бути безпечним і зручним. Він має захищати від будь-якого можливого удару під час гри і закривати голову від щелепи до потилиці так, щоб не можна було нанести удар у череп горизонтально спрямованою лопаткою весла.



7. Забрало.

1. Забрало має бути з міцного матеріалу (типу сталі або будь-якого подібного матеріалу). У будь-якій частині забрала предмет 70 мм шириною і 70 мм товщиною (і більше) не може проходити через нього. Забрало має бути надійно встановлено на касці без гострих або небезпечних кріплень і не може мати ніяких гострих або небезпечних частин. Воно має захищати від будь-якого можливого удару під час гри. Забрало має закривати все обличчя гравця, починаючи від рівня підборіддя і захищаючи поверхню між скронями.

8. Захист тіла.

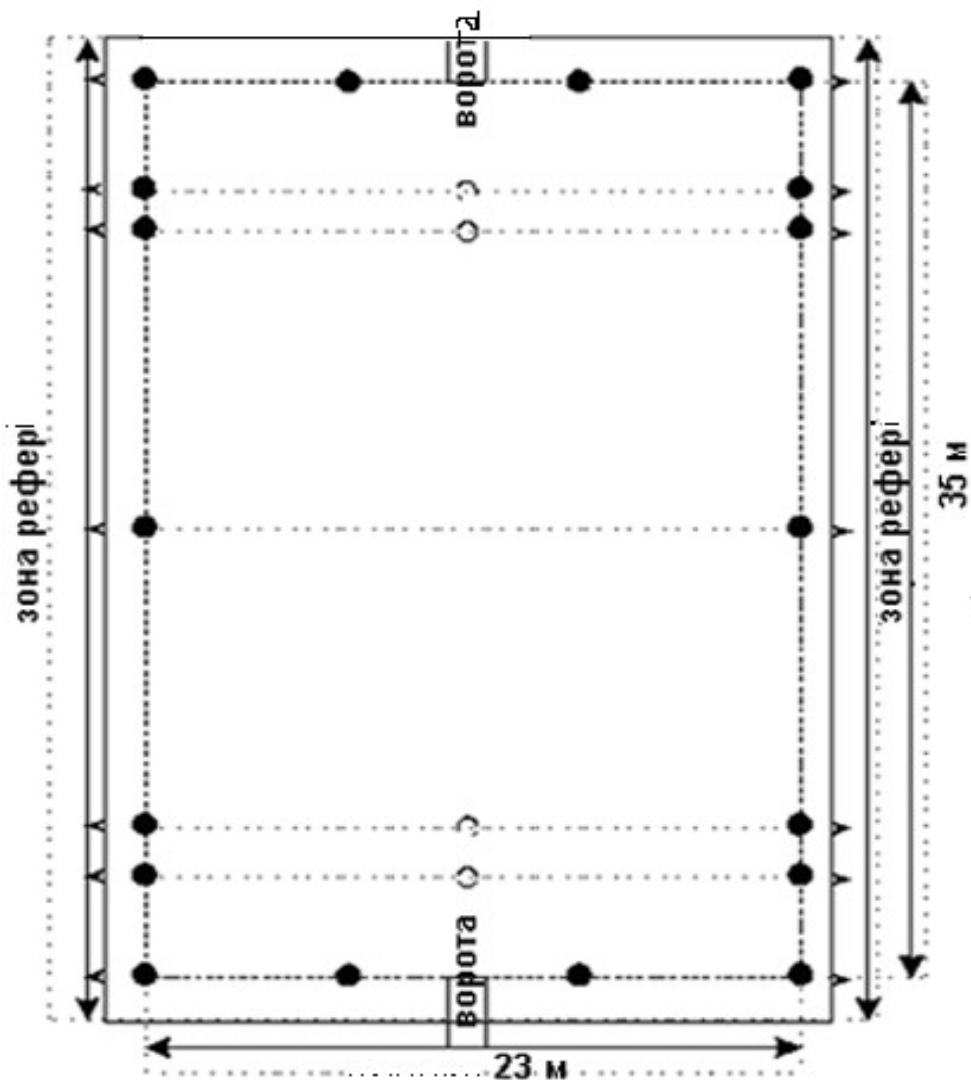
1. Захист тіла (жилет) має бути товщиною мінімум 15 мм. Він має захищати від будь-якого впливу з боку інших гравців (або їх спорядження) під час гри. Захист тіла має починатися на висоті 100 мм від кокпіта, коли гравець нормально сидить в каяку. Проміжок між верхом захисту і під пахвами у горизонтальному положенні рук має бути менше, ніж 100 мм.

1. Гральний майданчик.

1. Гральний майданчик прямокутної форми має довжину тридцять п'ять (35) метрів і завширшки двадцять три (23) метра. Навколо грального майданчика на відстані мінімум один (1) метр в усіх напрямках має бути вільна зона води. Весь простір грального майданчика має бути мінімум дев'яносто (90) сантиметрів в глибину.

План ігрового майданчика умовні позначення

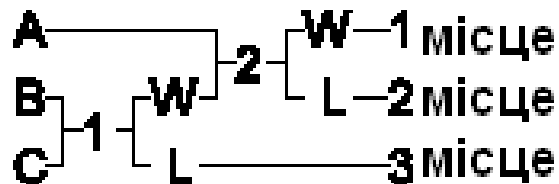
- плаваючий маркер
- ▲ маркер по сторонам басейна
- сторони басейна
- плаваючі доріжки
- умовні лінії
- точка пробиття пенальті



1. Системи проведення змагань.

1. Ігри навиліт:

1) фінальні ігри для однієї групи. Серія з двох ігор.



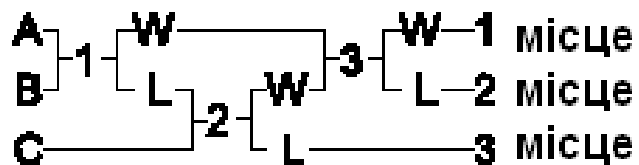
A = 1-ий в групі гра 1 = півфінал

B = 2-ий в групі гра 2 = суперфінал

C = 3-ій в групі

W = переможець L = програв (тут і далі в тексті);

2) фінальні ігри для однієї групи. Серія з трьох ігор;

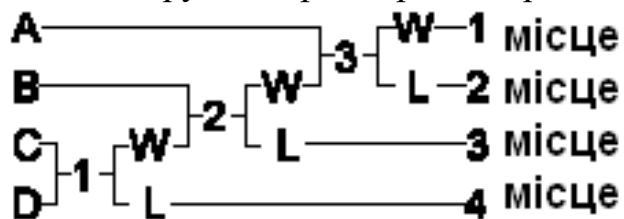


A = 1-ий в групі гра 1 = півфінал

B = 2-ий в групі гра 2 = фінал

C = 3-ій в групі гра 3 = суперфінал;

3) фінальні ігри для однієї групи. Серія з трьох ігор:



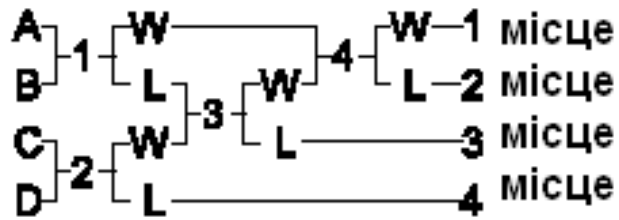
A = 1-ий в групі гра 1 = півфінал

B = 2-ий в групі гра 2 = фінал

C = 3-ій в групі гра 3 = суперфінал

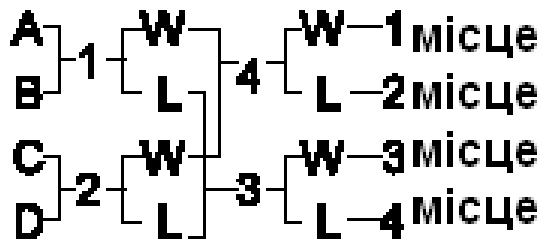
D = 4-ий в групі;

4) фінальні ігри для двох груп. Серія з чотирьох ігор:



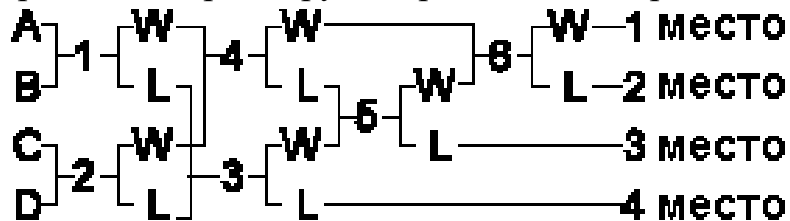
- A = 1-ий в групі А гра 1 = півфінал
 B = 1-ий в групі А гра 2 = півфінал
 C = 2-ий в групі В гра 3 = фінал
 D = 2-ий в групі В гра 4 = суперфінал;

5) фінальні ігри для двох груп. Серія з чотирьох ігор:



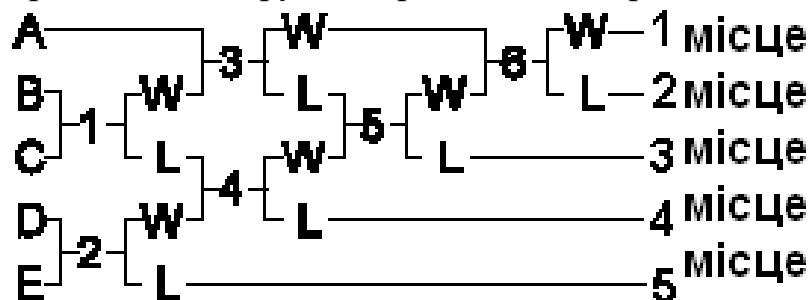
- A = 1-ий в групі А гра 1 = півфінал
 B = 2-ий в групі В гра 2 = півфінал
 C = 2-ий в групі В гра 3 = гра за 3 місце
 D = 1-ий в групі А гра 4 = суперфінал;

6) фінальні ігри для чотирьох груп. Серія з шести ігор:



- A = 1-ий в групі А гра 1/2 = попередні півфінали
 B = 1-ий в групі В ігри 3/4 = півфінали
 C = 1-ий в групі С гра 5 = фінал
 D = 1-ий в групі D гра 6 = суперфінал;

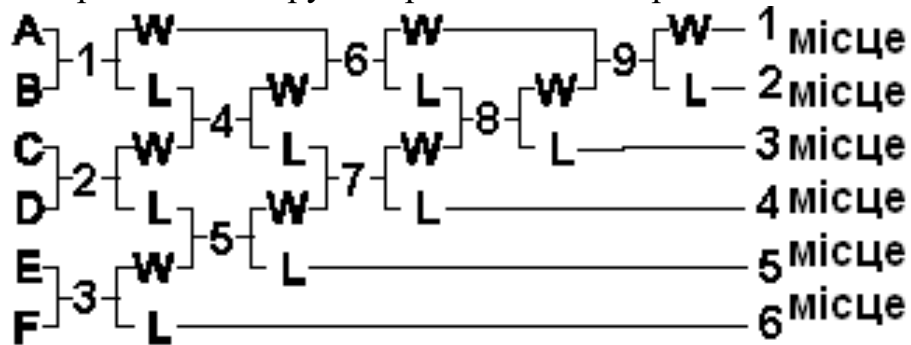
7) фінальні ігри для однієї групи. Серія з шести ігор:



- A = 1-ий в групі ігри 1/2 = чвертьфінали

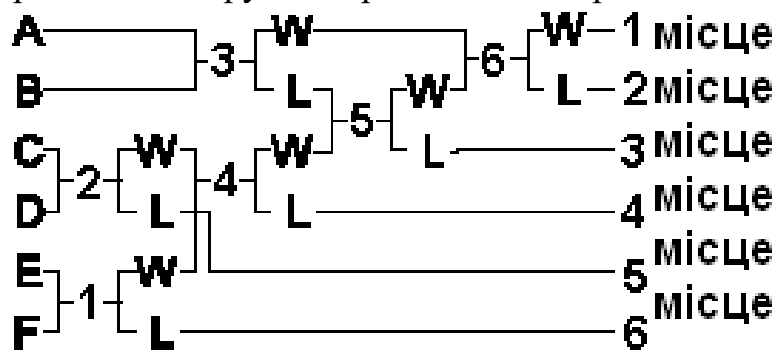
V = 2-ий в групі гра 3 = перший півфінал
 C = 3-ій в групі гра 4 = перший півфінал
 D = 4-ий в групі гра 5 = фінал
 E = 5-ий в групі гра 6 = суперфінал;

8) фінальні ігри для двох груп. Серія з дев'яти ігор:



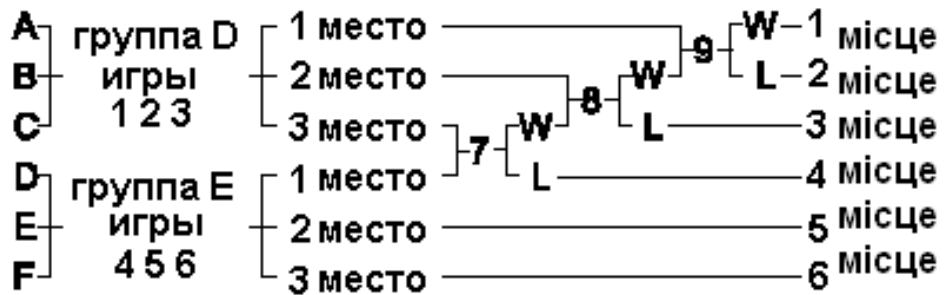
A = 1-ий в групі A ігри 1/2/3 = гри 1/8 фіналу
 B = 1-ий в групі B ігри 4/5 = чвертьфінали
 C = 2-ий в групі A гра 6 = перший півфінал
 D = 2-ий в групі B гра 7 = другий півфінал
 E = 3-ій в групі A гра 8 = фінал
 F = 3-ій в групі B гра 9 = суперфінал;

9) фінальні ігри для двох групи. Серія з шести ігор:



A = 1-ий в групі A гра 1 = чверть-фінал
 B = 1-ий в групі B гра 2 = чверть-фінал
 C = 2-ий в групі A гра 3 = перший півфінал
 D = 2-ий в групі B гра 4 = другий півфінал
 E = 3-ій в групі A гра 5 = фінал
 F = 3-ій в групі B гра 6 = суперфінал;

10) фінальні ігри для трьох групи. Серія з дев'яти ігор:



A = 1-ий в групі А ігри 1-6 = гри першого раунду за коловою системою

B = 1-ий в групі В (див. пункт 10 2 глави даних правил)

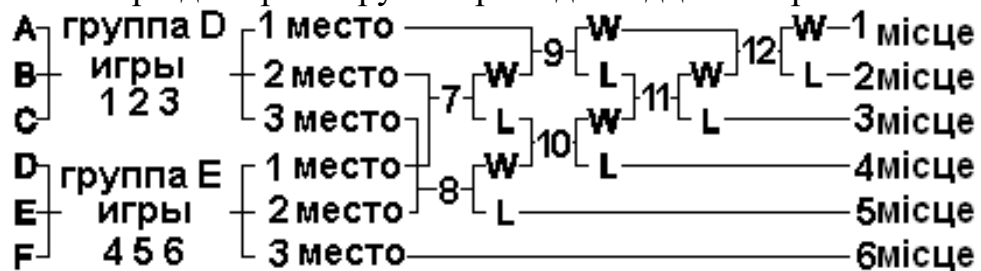
C = 1-ий в групі С для ранжирування команд в групах D і E

D = 2-ий в групі А гра 7 = півфінал

E = 2-ий в групі В гра 8 = фінал

F = 2-ий в групі С гра 9 = суперфінал;

11) фінальні ігри для трьох груп. Серія з дванадцяти ігор:



A = 1-ий в групі А ігри 1-6 = гри першого раунду за коловою системою

B = 1-ий в групі В (аналогічно пункту 1.1.10 цього додатка)

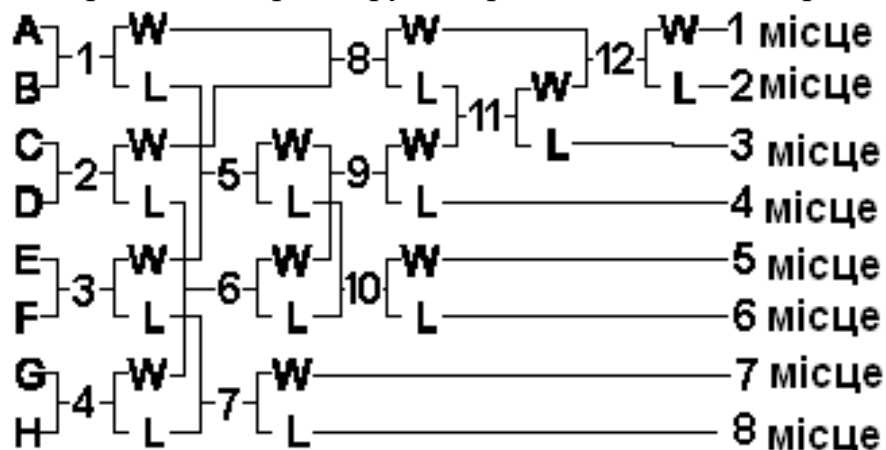
C = 1-ий в групі С гри 7/8 = чвертьфінали

D = 2-ий в групі А ігри 9/10 = півфінали

E = 2-ий в групі В гра 11 = фінал

F = 2-ий в групі С гра 12 = суперфінал;

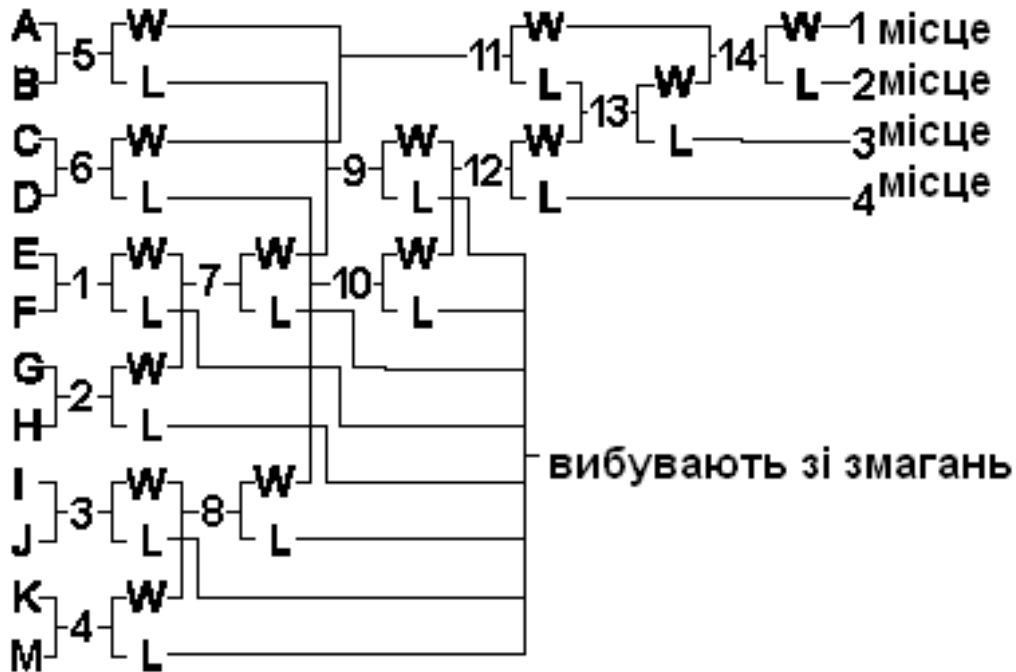
12) фінальні ігри для чотирьох груп. Серія з дванадцяти ігор:



A = 1-ий в групі А ігри 1-4 = гри 1/8 фіналу

V = 1-ий в групі В	ігри 5/6 = чвертьфінали
С = 1-ий в групі С	гра 7 = гра за 7/8 місця
D = 1-ий в групі D	гра 8 = перший півфінал
E = 2-ий в групі А	гра 9 = другий півфінал
F = 2-ий в групі В	гра 10 = гра за 5/6 місця
G = 2-ий в групі С	гра 11 = фінал
H = 2-ий в групі D	гра 12 = суперфінал;

13) фінальні ігри для чотирьох груп. Серія з чотирнадцяти ігор:



A = 1-ий в групі А	ігри 1-4 = гри 1/16 фіналу
B = 1-ий в групі В	ігри 5/6 = перші чвертьфінали
С = 1-ий в групі С	гри 7/8 = гри 1/8 фіналу
D = 1-ий в групі D	ігри 9/10 = друга чвертьфінали
E = 2-ий в групі А	гра 11 = перший півфінал
F = 2-ий в групі В	гра 12 = другий півфінал
G = 2-ий в групі С	гра 13 = фінал
H = 2-ий в групі D	гра 14 = суперфінал
I = 3-ій в групі А	
J = 3-ій в групі В	
K = 3-ій в групі С	
M = 3-ій в групі D	

3. Проведення змагань в декількох басейнах.

Для дев'яти команд:

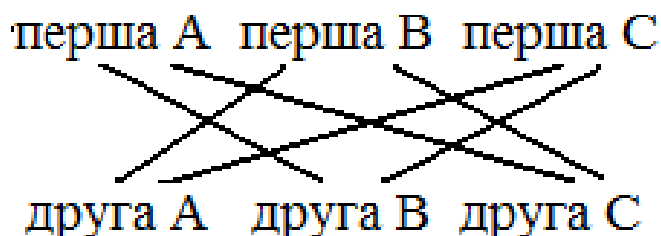
1. Перший раунд (кваліфікаційний раунд).

Три групи по три команди:

Басейн 1	Басейн 2	Басейн 3
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3

Всі команди в кожному басейні (майданчику) грають один з одним одну гру. Команди, що посіли перші та другі місця у своїх групах, виходять у другий раунд (півфінальний) для боротьби за 1-6 місця. Команди, що посіли треті місця в своїх групах, грають за 7-9 місця за коловою системою.

2. Другий раунд.



Команди, що посіли перші місця в групах, грають з командами, що посіли другі місця. Результати заносяться в список. Очки нараховуються згідно з пунктом 10 глави 2 Правил.

3. Третій раунд.

Фінал: перша команда зі списку проти другої.

Гра за 3/4 місце: третя команда зі списку проти четвертої.

Гра за 5/6 місце: п'ята команда зі списку проти шостої.

Для 12 команд:

1. Перший раунд (кваліфікаційний раунд).

Три групи по чотири команди:

Басейн 1	Басейн 2	Басейн 3
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4

Всі команди в кожному басейні грають один з одним одну гру. Команди, що посіли перші та другі місця у своїх групах, виходять у другий раунд в групу

D. Команди, що посіли треті і четверті місця у своїх групах, виходять у другий раунд до групи E.

2. Другий раунд (півфінальний).

Група D: команди, що посіли перші місця в групах, грають з командами, що посіли другі місця



Група E: команди, що посіли треті місця в групах, грають з командами, що посіли четверті місця.



Результати заносяться в список. Очки нараховуються згідно з Правилами.

3. Третій раунд.

Фінал: Перша команда групи D проти другої команди групи D

Гра за 3/4 місце: Третя команда групи D проти четвертої команди групи

D

Гра за 5/6 місце: П'ята команда групи D проти шостої команди групи D

Гра за 7/8 місце: Перша команда E проти другої команди групи E

Гра за 9/10 місце: Третя команда групи E проти четвертої команди групи

E

Гра за 11/12 місце: П'ята команда групи E проти шостої команди групи

E

Примітка: у разі більшої кількості команд треба використовувати більшу кількість басейнів (майданчиків).

4. Лігова система.

1. Якщо число команд не перевищує семи, команди мають грати один з одним, у другому раунді згідно з пунктом 3.2, в третьому - згідно з пунктом 3.3 цього Додатка.

Для восьми і більше команд, вони розбиваються на дві групи. У першому раунді команди грають один з одним, у другому раунді - згідно з пунктом 3.2, а в третьому раунді - згідно з пунктом 3.3 цього Додатка.

Очки підраховуються згідно з підрозділом 2 розділу II Правил.

2. Перший раунд (кваліфікаційний раунд).

3. Другий раунд.

4. Півфінали (сім і менше команд).

Перша команда проти четвертої.

Друга команда проти другої.

5. Півфінали (вісім і більше команд).

Перша команда групи А проти другої команди групи В.

Перша команда групи В проти другої команди групи А.

6. Третій раунд.

Фінал: переможці півфіналів грають один з одним.

Гра за 3 місце: програвші у півфіналах грають один з одним.

Таку систему можна продовжувати і далі, гра за 5/6 місце - третя команди в групах грають один з одним і т. д.

Правило часу на атаку

Правило може застосовуватися на будь-якому турнірі за умови, що всі команди будуть сповіщені.

1. Команда має зробити кидок у ворота не пізніше ніж через 60 секунд після того, як вона заволоділа м'ячем. Якщо кидок не буде здійснено, м'яч передається іншій команді - застосовуються знаки 11, 15 (штрафний кидок, неправильне володіння м'ячем).

2. Секундомір, що показує час на атаку управляється хронометристом. Час на атаку має зупинятися і поновлюватися разом із загальним часом гри (під час тайм-ауту).

3. Табло, що показує час на атаку має бути чітко видно всім гравцям на майданчику.

4. Секундомір, що показує час на атаку має звуковий сигнал чітко чутний всім гравцям на майданчику і офіційним особам гри. Якщо є технічна можливість, сигнал має відрізнятися за тоном від сигналу закінчення часу гри. Сигнал має звучати за 20 секунд до закінчення часу на атаку і в момент закінчення часу на атаку. Суддя має підтвердити зміну володіння м'ячем за допомогою свистка та відповідного сигналу.

5. Для зарахування голу, кидок має бути здійснений до початку звучання сигналу закінчення часу на атаку.

6. Час на атаку має бути скинуто в разі проведення кидка у ворота або переходу м'яча до іншої команди. Якщо після кидка у ворота м'яч відскочив назад на майданчик, час на атаку має бути скинуто в будь-якому разі.

7. Якщо команда не робить спроби кинути у ворота, але м'яч іде за бічну лінію (аут) від гравця суперника (у заблокованому пасі), час на атаку не скидається.

8. Якщо два гравці з різних команд якийсь час одночасно володіють м'ячем, час на атаку скидається тільки тоді, коли м'яч чітко перейшов до іншої команди. Якщо м'яч залишився у тієї ж команди, яка володіла ним до цього, час не скидається.

9. Якщо команда втрачає м'яч на невеликий проміжок часу, а потім знову заволодіває ним, інша команда не заволоділа м'ячем за цей час (якщо після заблокованого пасу м'яч відскочив на майданчик), час на атаку не скидається.

10. Час на атаку скидається, якщо команда, яка володіє м'ячем, заробляє штрафний кидок в результаті порушення з боку суперника. Якщо обидва судді

показують перевагу на користь команди, яка володіє м'ячем (знак 13), час на атаку також скидається.

11. Якщо м'яч іде в аут після кидка у ворота, а також у разі виконання штрафного кидка, час на атаку починає відраховуватися з моменту введення м'яча в гру.

Заявка на участь у змаганнях

Назва змагань

Період проведення

Заявка на участь у змаганні

Клуб/Команда

Назва	
-------	--

Контакти

БАЖАНИЙ ДИВІЗІОН	
ПІБ ПРЕДСТАВНИКА КОМАНДИ	
КОНТАКТНА АДРЕСА або E-MAIL	
КОНТАКТНИЙ ТЕЛЕФОН	

Суддівство

ПІБ 1-ОГО СУДДІ	
ПІБ 2-ОГО СУДДІ	

Спортсмени

№ п.п.	Номер на жилеті #	ІМ'Я	ПРИЗВИЩЕ	ВІК
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Дозвіл батьків на участь у змаганнях**Дозвіл батьків
для участі у змаганнях з кануполо**

Я, _____
(прізвище, ім'я, по батькові одного з батьків)
дозволю своєму сину
(дочці) _____
(прізвище та ім'я дитини)
взяти участь у змаганнях з кануполо у _____ році
« ____ » _____ 20__ р.

(П.І.Б.)_____
(підпис)

Підпис завіряю.
Керівник організації _____

М.П

(П.І.Б.)_____
(підпис)

Декларація відповідальності

Я, _____ ,
(прізвище та ім'я)

заявляю, що маю необхідну підготовку і досвід для участі у
_____ з кануполо
(назва змагань)

Зобов'язуюся суворо виконувати усі вимоги Правил з кануполо, Регламент і розпорядження суддівської колегії. Власне спорядження відповідає Правилам.

Беру на себе відповідальність за можливий нещасний випадок, що може відбутися зі мною на тренуванні чи на змаганнях.

« ____ » _____ 20__ р.

_____/ _____/
(підпис) (прізвище, ім'я)

Підтверджую декларацію і засвідчую, що спортсмен за технічною підготовкою може брати участь у цих змаганнях (назва).

Тренер _____/
(підпис) (прізвище, ім'я)

ЗМІСТ

РОЗДІЛ I: ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	2
РОЗДІЛ II: ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	3
1. РЕГЛАМЕНТ ЗМАГАНЬ	3
2. СИСТЕМА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	3
3. ЗАЯВКИ	4
4. ПРОГРАМА ТА РОЗКЛАД ЗМАГАНЬ	6
РОЗДІЛ III: УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ	6
1. ВІКОВІ КАТЕГОРІЇ	6
2. ДЕЛЕГАЦІЇ УЧАСНИКІВ	7
РОЗДІЛ IV: ОФІЦІЙНІ ОСОБИ ЗМАГАНЬ	8
1. ОФІЦІЙНІ ОСОБИ	8
2. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ (ОРГКОМІТЕТ)	8
3. СУДДІВСЬКА КОЛЕГІЯ ЗМАГАНЬ (СКЗ)	8
4. ЖУРІ	9
5. ПРИЗНАЧЕННЯ ОФІЦІЙНИХ ОСІБ	9
6. ОБОВ'ЯЗКИ ОРГКОМІТЕТУ	9
7. ОБОВ'ЯЗКИ СКЗ	10
8. ОБОВ'ЯЗКИ ЖУРІ	11
9. ОБОВ'ЯЗКИ ОФІЦІЙНИХ ОСІБ	11
РОЗДІЛ V: ОФІЦІЙНІ ОСОБИ ГРИ	13
1. РЕФЕРІ (СУДДЯ ГРИ)	13
2. ЛІНІЙНІ СУДДІ	14
3. КОНТРОЛЕР СПОРЯДЖЕННЯ	14
4. ХРОНОМЕТРИСТИ	14
5. СУДДЯ РАХУНКУ	15
РОЗДІЛ VI : ПОЛЕ ДЛЯ ГРИ	15
1. ЗОНИ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ	15
2. ГРАЛЬНИЙ МАЙДАНЧИК	16
3. МЕЖІ ТА МАРКУВАННЯ ГРАЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА	16
4. ВОРОТА	17
5. М'ЯЧ	17
РОЗДІЛ VII: ГРАЛЬНЕ СПОРЯДЖЕННЯ	17
1. КАЯКИ	17
2. ВЕСЛА	18
3. ОСОБИСТЕ СПОРЯДЖЕННЯ	18
4. ОБМІН СПОРЯДЖЕННЯМ	18
5. ПЕРЕВІРКА СПОРЯДЖЕННЯ	18
6. ІДЕНТИФІКАЦІЯ ГРАВЦІВ КОМАНДИ	19
РОЗДІЛ VIII : ПІДГОТОВКА ДО ЗМАГАНЬ	19
1. РОЗКЛАД ЗМАГАНЬ	19

2. ПЕРЕВІРКА СПОРЯДЖЕННЯ	20
РОЗДІЛ ІХ: ПРАВИЛА ГРИ	20
1. ЧИСЕЛЬНИЙ СКЛАД	20
2. ЧАС ГРИ	20
3. ВИБІР СТОРОНИ ГРАЛЬНОГО МАЙДАНЧИКА	21
4. ПОЧАТОК ГРИ	21
5. М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ	21
6. ТАЙМ-АУТ	22
7. ГОЛ	22
8. СТАРТ ПІСЛЯ ГОЛУ	23
9. ЗАХИСТ ВОРІТ	23
10. СПІРНИЙ МЯЧ	24
11. ПЕРЕВАГА	25
12. ГРАВЕЦЬ, ЩО ПЕРЕКИНУВСЯ	25
13. ВХІД В ГРАЛЬНУ ЗОНУ І ЗАМІНА	25
14. ДОПОМОГА ЗБОКУ І ЗОВНІШНЄ ВТРУЧАННЯ	26
15. ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ	26
16. ДОДАТКОВИЙ ЧАС. «ЗОЛОТИЙ М'ЯЧ»	26
17. НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА	26
18. НЕПРАВИЛЬНЕ ВИКОРИСТАННЯ ВЕСЛА	27
19. НЕПРАВИЛЬНЕ ВОЛОДІННЯ М'ЯЧЕМ	27
20. НЕПРАВИЛЬНИЙ ПОШТОВХ РУКАМИ	28
21. НЕПРАВИЛЬНИЙ ПОШТОВХ КАЯКОМ	28
22. НЕПРАВИЛЬНА БОРОТЬБА	28
23. НЕПРАВИЛЬНЕ БЛОКУВАННЯ	29
24. НЕПРАВИЛЬНА ЗАТРИМКА	29
25. НЕСПОРТИВНА ПОВЕДІНКА	29
26. САНКЦІЇ	30
27. КИДКИ	33
28. ПРОБИТТЯ ПЕНАЛЬТІ	34
РОЗДІЛ Х : ВИРІШЕННЯ СПІРНИХ СИТУАЦІЙ	35
1. ПРОТЕСТ В СКЗ	35
2. ДИСЦИПЛІНАРНЕ СТЯГНЕННЯ	37
3. АПЕЛЯЦІЯ В ЖУРІ	38
Додаток 1 «Знаки судді (рефері) гри»	40
1Додаток 2 «Перевірка спорядження»	44
Додаток 3 «Гральний майданчик»	58
Додаток 4 «Системи проведення змагань»	59
Додаток 5 «Правило часу на атаку»	67
Додаток 6 «Заявка на участь у змаганнях»	69
Додаток 7 «Дозвіл батьків на участь у змаганнях»	70
Додаток 8 «Декларація про відповідальність»	71