

LINEE GUIDA 2013

Questo documento redatto dal collega Andrea Donzelli utilizzato per i play off 2012 di Siracusa ed agli scorsi Campionati del Mondo di Poznan, consiglia il percorso ottimale da seguire nel sanzionare i falli commessi durante gli incontri di canoa polo.

Lo scopo di queste linee guida è quello di uniformare il più possibile le decisioni da parte di tutti gli arbitri e gli AACP italiani.

Vi esorto a seguire e applicare tali indicazioni.

Il Consigliere DAC settore canoa polo

Maurizio Pelli

FALLO DELIBERATO

1. tutti i falli DELIBERATI **devono** essere sanzionati con VERDE, senza alcuna eccezione.
2. Se si decide di applicare il vantaggio usare ampiamente il segnale e, se il giocatore è nelle vicinanze, comunicare verbalmente e semplicemente in successione: "N.GIOCATORE + 'VERDE!' + 'VANTAGGIO!' ". Questo eviterà al giocatore di scordarsi del motivo del VERDE che riceverà (potrebbe succedere anche dopo qualche minuto) e contemporaneamente faremo opera di prevenzione.

FALLO PERICOLOSO

1. tutti i falli PERICOLOSI **devono** essere sanzionati con VERDE, senza alcuna eccezione.
2. Non applicare il vantaggio, fermare subito il gioco per prevenire reazioni

FALLO DELIBERATO + PERICOLOSO

1. tutti i falli DELIBERATI E PERICOLOSI **devono** essere sanzionati con GIALLO, senza alcuna eccezione.
2. Non applicare il vantaggio, fermare subito il gioco per prevenire reazioni

CARTELLINO VERDE

1. non richiamare mai il giocatore a sé, mostrare il cartellino a distanza.
2. indicare al tavolo in successione: squadra, n. giocatore, tipo fallo (pagaia, ecc..)

RIPRESA DEL GIOCO – GIOCATORE IN POSSESSO PALLA

1. Il giocatore **deve** essere stazionario, non è un'opzione!
2. Il gioco riprende con il primo tiro/passaggio dove la palla **deve** viaggiare orizzontalmente per 1 metro
3. Appoggiare la palla al fianco della canoa senza che questa non abbia viaggiato orizzontalmente per un metro **non** determina la ripresa regolamentare del gioco.
4. I casi sopracitati sono dei falli. Applicare la regola dei 5 secondi

RIPRESA DEL GIOCO – DIFESA IN GIOCO APERTO

1. Il giocatore della squadra che ha commesso la palla non deve attuare comportamenti tesi a rallentare la ripresa del gioco. Se ostacola la ripresa deve essere sanzionato:
 - a) almeno con cartellino VERDE se la ripresa regolamentare non avrebbe comportato la concretizzazione di particolari sviluppi (es. corner, fallo laterale o un tiro diretto fuori dai 6 mt)
 - a) con **RIGORE** e cartellino GIALLO se ha impedito la possibile realizzazione di un goal verso una rete non difesa.

LINEE GUIDA CANOA POLO 2013

RIPRESA DEL GIOCO – DIFESA NEI 6 METRI

1. Il difensore che non permette la ripresa del gioco regolarmente deve essere immediatamente sanzionato con cartellino VERDE.
2. Se la stessa squadra commette lo stesso fallo deve essere immediatamente sanzionata con cartellino VERDE di squadra e assegnazione di un RIGORE
 - b) La successiva infrazione verrà sanzionata con cartellino GIALLO al giocatore che commette il fallo oltre che ad un tiro di RIGORE
 - c) Se un giocatore deliberatamente blocca la palla prima che questa abbia fatto 1mt o abbia cambiato possesso, oppure contrasta il giocatore che si sta accingendo al tiro prima che la palla sia in gioco sanzionare con RIGORE! Utilizzare come minimo il VERDE, considerare il GIALLO per falli PERICOLOSI.
- a) Nota: non è fallo quando il difensore mantiene la pagaia ferma e vicino alla propria porta a sua difesa, può anche muoverla lateralmente a cercare di stoppare la palla. Ma ogni movimento in direzione della palla deve essere considerato deliberato!

CONTRASTI DI KAYAK

2. E' fallo! Quando un giocatore contrasta un avversario e non fa nessuno sforzo per andare sotto l'avversario o per rimanere sul lato del kayak, e la sua imbarcazione scorre sopra quella dell'avversario per arrivare a contrastarlo con mani e/o pagaia. Il giocatore che contrasta **deve** cercare di evitare qualsiasi fallo, senza scusante alcuna. Applicare le seguenti sanzioni:
 - a) Cartellino VERDE per il fallo.
 - b) Cartellino GIALLO se il fallo ha grande influenza sul gioco
 - c) Cartellino GIALLO + RIGORE se il fallo viene fatto su un avversario dentro i 6 metri nel chiaro tentativo di tiro in porta.

Napoli, 8 Febbraio 2013

[PDF to Word](#)