

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

Articolo	Vecchio testo	Nuovo testo
Articolo 1.19	<p>Giudice Arbitro Principale</p> <p>1) Il Giudice Arbitro Principale è designato dal competente Organo del Collegio degli Ufficiali di Gara e avvalendosi della collaborazione degli Ufficiali di Gara, esercita la direzione tecnica delle gare.</p> <p>2) In particolare le attribuzioni del Giudice Arbitro Principale sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) attribuire gli incarichi arbitrali a ciascun Ufficiale di Gara; b) riunire gli Ufficiali di Gara almeno una volta prima dell'inizio della gara e poi ogni qualvolta ne ravvisi la necessità; c) ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presente codice; d) disporre controlli a campione sugli atleti per verificarne il tesseramento federale e la loro identità che deve essere comprovata da un documento di riconoscimento valido; e) far rispettare le disposizioni tecniche contemplate nel presente codice; f) notificare ai Rappresentati di Società le squalifiche comminate dagli Ufficiali di Gara agli equipaggi che hanno commesso infrazione; g) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali presentati dai Rappresentanti di Società. 	<p>LA GIURIA: DESIGNAZIONE E CONVOCAZIONE</p> <p>1) La Giuria è composta dal Giudice Arbitro Principale (G.A.P.) e dagli altri Ufficiali di Gara (U.G.); la presenza del Giudice Arbitro Principale è requisito necessario per la validità delle gare.</p> <p>2) Designazione e Convocazione della Giurie:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Per le Gare Internazionali in Italia, ad esclusione di quelle bandite da I.C.F. ed E.C.A., per le Gare/Campionati Nazionali e per le Gare Interregionali, le Giurie sono designate dalla Direzione Arbitrale Canoa (D.A.C.) e convocate dal Presidente D.A.C., almeno 10 giorni prima, tramite fax o e-mail con conferma di ricevimento. b) Per le Gare/Campionati Regionali, le Giurie sono designate dal Fiduciario Arbitrale Regionale (F.A.R.) e convocate dal Presidente/Delegato Regionale della Regione di competenza, almeno 10 giorni prima, tramite fax o e-mail con conferma di ricevimento.
Articolo 1.19 bis (nuovo)		<p>Giudice Arbitro Principale</p> <p>1) Il Giudice Arbitro Principale presiede la Giuria ed esercita la direzione tecnica delle gare, avvalendosi della collaborazione degli altri Ufficiali di Gara.</p> <p>2) In particolare le attribuzioni del Giudice Arbitro Principale sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) attribuire gli incarichi arbitrali a ciascun Ufficiale di Gara; b) riunire gli Ufficiali di Gara almeno una volta prima dell'inizio della gara e poi ogni qualvolta se ne ravvisi la necessità; c) ispezionare il campo di gara per verificarne la conformità con le norme indicate dal presente codice; d) disporre controlli a campione sugli atleti per verificarne il tesseramento federale e la loro identità, che deve essere comprovata da un documento di riconoscimento valido;

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

		<p>e) far rispettare le disposizioni tecniche contemplate nel presente codice;</p> <p>f) notificare ai Rappresentati di Società le squalifiche comminate dagli Ufficiali di Gara agli equipaggi che hanno commesso infrazione;</p> <p>g) esaminare e pronunciarsi in merito ai reclami relativi allo svolgimento delle gare o alle decisioni arbitrali presentati dai Rappresentanti di Società.</p>
<p>Articolo 5.2</p>	<p>AREA DI GIOCO (cap. 3 art. 1 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'area di gioco deve essere rettangolare, ed avere una lunghezza di 35 m. e una larghezza di 23 m. L'area immediatamente circostante l'area di gioco deve essere una parte d'acqua libera da ostacoli con, dove è possibile, un minimo di larghezza di un metro attorno tutto il bordo. 2. La profondità dell'acqua all'interno dell'area di gioco deve essere di almeno 90 cm. 3. L'altezza deve essere libera da ostacoli di almeno 3 m.; il soffitto deve essere ad almeno di 5 m. di altezza, sopra l'area di gioco. 4. Devono esserci in ogni lato del campo dei pontili liberi, per consentire agli arbitri di seguire il gioco durante la partita. 5. Tali misure dovranno essere rispettate per i campionati di Serie "A" ed i tornei internazionali. 6. Per i campionati di serie A1/B ed altri tornei, Il campo di gioco è costituito da uno specchio d'acqua rettangolare, libero da ostacoli, avente un rapporto tra lunghezza e larghezza corrispondente a 3x2 laddove è possibile, inoltre non esiste l'obbligo dei pontili in entrambi i lati del campo. 7. La lunghezza minima è di 25 mt. e la massima di 35 mt. L'acqua in tutta l'area di gioco deve essere immobile ed avere una profondità uniforme. La zona immediatamente circostante l'area di gioco deve essere senza ostacoli, con una larghezza minima di 50 cm. esternamente alle linee laterali. Ci deve essere un'altezza libera da ostacoli di almeno 3 metri; il tetto eventuale deve essere ad un'altezza minima di 5 metri dallo specchio d'acqua. 	<p>AREA DI GIOCO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'area di gioco, costituita da uno specchio d'acqua ferma e libera da ostacoli, deve essere rettangolare ed avere: <ol style="list-style-type: none"> a) Per la disputa di partite dei campionati di serie A maschile e femminile, una lunghezza da un minimo di metri 33 ad un massimo di metri 35 ed una larghezza di metri 23. dei pontili o camminamenti liberi, in entrambi i lati della sua lunghezza, per consentire agli ufficiali di gara di seguire il gioco durante la partita. b) Per la disputa di partite di campionato di altre serie e under, una lunghezza da un minimo di metri 25 ad un massimo di metri 35 (è necessario che tra lunghezza e larghezza ci sia un rapporto di 3 x 2 ove sia possibile) ed avere pontili o camminamenti liberi nella sua lunghezza in almeno un lato del campo, per consentire agli ufficiali di gara di seguire il gioco durante la partita. 2. Infine, l'area immediatamente circostante a quella di gioco deve essere una parte d'acqua libera da ostacoli, con un minimo di larghezza di 1 metro attorno a tutto il bordo campo; la profondità dell'acqua all'interno dell'area di gioco deve essere almeno 90 centimetri; l'altezza sopra l'area di gioco deve essere libera da ostacoli, per almeno 3 metri; l'eventuale copertura dell'impianto deve essere ad almeno 5 metri di altezza dall'area di gioco.

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

<p>Articolo 5.5</p>	<p>LA PALLA (cap. 3 art. 4 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La palla deve essere rotonda e deve avere una camera d'aria con valvola di chiusura. Deve essere impermeabile, senza evidenti cuciture o qualsiasi cosa lubrificante o sostanza simile. 2. Il peso della palla non deve essere meno di 400gr e non più di 450 gr. 3. Per le categorie maschili, senior e under 21, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione deve essere 90-97 KPa. 4. Per le categorie femminile, senior e under 21, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa. 	<p>LA PALLA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) La palla deve essere rotonda e deve avere una camera d'aria con valvola di chiusura. Deve essere impermeabile, senza evidenti cuciture o qualsiasi cosa lubrificante o sostanza simile. 2) Il peso della palla non deve essere meno di 400gr e non più di 450 gr. 3) Per le categorie maschili, senior e under 21, la circonferenza della palla non è meno di 68 cm e non più di 71 cm. La pressione deve essere 90-97 KPa. 4) Per le categorie femminile, senior e under 21, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa. 5) Per le categorie giovanili corrispondenti alle categoria allievi e cadetti sia maschi che femmine, la circonferenza della palla non sarà meno di 65 cm e non più di 67 cm. La pressione dovrà essere 83-90 Kpa.
<p>Articolo 5.6</p>	<p>UFFICIALI DI GARA (cap. 3 art. 5 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gli ufficiali di gara sono: almeno 2 arbitri, 2 guardalinee, un segnapunti, 1 cronometrista ed un arbitro con il compito d'ispettore dell'equipaggiamento. In base all'importanza della gara, il giudice arbitro principale decide quali compiti aggiungere assegnare agli altri arbitri. 	<p>UFFICIALI DI GARA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Gli ufficiali di gara sono: <ol style="list-style-type: none"> a) Per la serie A maschile e femminile due ufficiali di gara, un segnapunti, un cronometrista, ed eventuali due guardalinee. b) Per le altre serie ed i campionati under, almeno un ufficiale di gara, un segnapunti, cronometrista, ed eventuali due guardalinee. 2. Il Giudice Arbitro Principale o attraverso un suo delegato, avrà il compito di ispettore dell'equipaggiamento. In base all'importanza della gara il GAP può decidere quali compiti addizionali assegnare agli altri ausiliari presenti. 3. Per le giornate di campionato di qualsiasi serie potranno essere utilizzati dal Giudice Arbitro Principale gli ausiliari arbitri di canoa polo (C.A.R.), che obbligatoriamente le società dovranno mettere a disposizione tra i propri tesserati che hanno conseguito tale qualifica, per tutta la durata della manifestazione.

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

<p>Articolo 5.7</p>	<p>ARBITRI (cap. 3 art. 6 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Arbitro ha l'assoluto controllo del gioco. La loro autorità è effettiva durante il tempo di gioco e fin quando i giocatori si trovano nel campo di gara. 2. Tutte le decisioni degli arbitri su questioni di fatto sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli arbitri non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità 3. Gli arbitri fischiano per l'inizio del gioco, la ripresa del gioco e l'assegnazione di un goal, la rimessa dalla linea di fondo campo, la rimessa d'angolo, la violazione delle regole con il relativo segnale e il time-out. Un Arbitro può modificare le sue decisioni prima di rimettere la palla in gioco. L'Arbitro deve garantire che prima della ripresa del gioco la sua scelta non svantaggi nessuna delle due squadre. 4. L'Arbitro ha il potere di ordinare ad ogni componente della squadra di accettare l'interpretazione arbitrale o di abbandonare il gioco quando un giocatore contesta la scelta dell'Arbitro. 5. L'Arbitro ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco, ogni giocatore, rappresentante della società o altra persona il cui comportamento potrebbe portare l'Arbitro a prendere decisioni in maniera parziale. 6. Gli Arbitri hanno il potere di abbandonare il gioco in ogni momento se, secondo la loro opinione, il comportamento dei giocatori, dirigenti o altre circostanze impediscono che la partita possa concludersi regolarmente. Se il gioco è stato abbandonato dagli Arbitri questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale 	<p>ARBITRI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Arbitro ha l'assoluto controllo del gioco. La loro autorità è effettiva durante il tempo di gioco e fin quando i giocatori si trovano nel campo di gara. 2. Tutte le decisioni degli arbitri su questioni di fatto sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere assolutamente rispettata. Nessuna protesta o appello può essere fatta in relazione ad interpretazione delle decisioni arbitrali. Gli arbitri non fanno alcuna presunzione sui fatti di gioco ma interpreteranno quanto osservato al meglio delle loro possibilità. 3. Gli arbitri fischiano per l'inizio del gioco, la ripresa del gioco e l'assegnazione di un goal, la rimessa dalla linea di fondo campo, la rimessa d'angolo, la violazione delle regole con il relativo segnale e il time-out. Un Arbitro può modificare le sue decisioni prima di rimettere la palla in gioco, ma deve garantire che, prima della ripresa del gioco, la sua scelta non svantaggi nessuna delle due squadre. 4. L'Arbitro ha il potere di ordinare ad ogni componente della squadra di accettare l'interpretazione arbitrale o di abbandonare il gioco quando un giocatore contesta la scelta dell'Arbitro. 5. L'Arbitro ha il potere di ordinare l'allontanamento dal campo di gioco, ogni giocatore, rappresentante della società o altra persona il cui comportamento potrebbe portare l'Arbitro a prendere decisioni in maniera parziale. 6. Gli Arbitri hanno il potere di abbandonare il gioco in ogni momento se, secondo la loro opinione, il comportamento dei giocatori, dirigenti o altre circostanze impediscono che la partita possa concludersi regolarmente. Se il gioco è stato abbandonato dagli Arbitri questi devono riferire rapporto al Procuratore Federale.
<p>Articolo 5.24</p>	<p>PALLA FUORI DAL CAMPO (cap. 3 art. 24 regolamento ICF)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le linee laterali e ostacoli aerei: quando una parte della palla tocca fisicamente le linee laterali o il piano verticale della linea laterale o tocca qualche ostacolo sopra il campo, alla squadra che per ultima non ha toccato la palla con la propria pagaia, kayak o personalmente è concesso un tiro dalla linea laterale. Segnale 5 e 14 <ol style="list-style-type: none"> a) Se la linea laterale si muove come conseguenza del gioco normale, il bordo si muove con essa. 	<p>PALLA FUORI DAL CAMPO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le linee laterali e ostacoli aerei: quando una parte della palla tocca fisicamente le linee laterali o il piano verticale della linea laterale o tocca qualche ostacolo sopra il campo, alla squadra che per ultima non ha toccato la palla con la propria pagaia, kayak o personalmente è concesso un tiro dalla linea laterale. Segnale 5 e 14 <ol style="list-style-type: none">) Se la linea laterale si muove come conseguenza del gioco normale, il bordo si muove con essa.

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

	<p>b) Tiro per fallo laterale. Il giocatore al quale verrà concesso un tiro deve posizionarsi col suo kayak nel punto di uscita della palla o nel punto più vicino della linea laterale di contatto con l'ostacolo sopra il campo.</p> <p>2. La linea di fondo campo. Un tiro d'angolo o un rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della porta (e non il supporto) dentro l'area di gioco o dove il goal è stato segnato.</p> <p>a) Lancio di Fondo Campo: Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato un fallo di fondo campo. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.</p> <p>b) Lancio d'angolo Quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo ed è stata toccata per ultima da qualcuno della stessa squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco.</p>	<p>a) Tiro per fallo laterale. Il giocatore al quale verrà concesso un tiro deve posizionarsi col suo kayak nel punto di uscita della palla o nel punto più vicino della linea laterale di contatto con l'ostacolo sopra il campo.</p> <p>2. La linea di fondo campo. Un tiro d'angolo o un rinvio viene concesso quando una parte della palla tocca il piano verticale della cornice di porta, eccetto quando la palla rimbalza nella cornice della porta (e non il supporto) dentro l'area di gioco o dove il goal è stato segnato.</p> <p>) Rimessa da Fondo Campo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo, ed è stata toccata per ultima dall'altra squadra, è assegnato <u>un lancio di fondo campo</u>. Segnale 6 e 14. Il giocatore che esegue il tiro deve posizionare il suo kayak sulla linea di fondo campo.</p> <p>a) Lancio d'angolo: quando la palla esce dalla propria linea di fondo campo ed è stata toccata per ultima da qualcuno della stessa squadra, allora viene assegnato un lancio d'angolo. Segnale 5 e 14. Il giocatore che esegue il lancio d'angolo deve posizionarsi col suo kayak all'angolo dell'area di gioco</p>
<p>Articolo 5.42</p>	<p>ESEGUIRE UN TIRO (cap. 3 art. 42 regolamento ICF)</p> <p>1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve alzare la palla sopra la propria testa, estendendo il braccio mantenendo fermo il proprio kayak prima di effettuare il tiro. Il tiro iniziale del giocatore deve viaggiare 1 metro orizzontalmente dal punto di rilascio o dal cambio di possesso ad un altro giocatore della stessa squadra. L'infrazione incorre ad un sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria, Segnale 11 e 14</p> <p>2. Rimessa laterale. Rimessa dalla linea di porta, tiro d'angolo non potranno essere lanciati direttamente in porta.</p> <p>3. La palla non è gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. Per battere il fallo, al giocatore deve essere permesso di posizionarsi nel punto in cui è stato commesso il fallo. Nessun avversario può toccare il giocatore o il suo equipaggiamento fino a che non ha battuto il tiro. L'avversario non deve tentare di prendere la palla prima che abbia percorso un metro. L'infrazione di tale articolo comporta</p>	<p>ESEGUIRE UN TIRO</p> <p>1. Il giocatore che deve battere una rimessa laterale, tiro d'angolo, tiro diretto deve alzare la palla sopra la propria testa, estendendo il braccio mantenendo fermo il proprio kayak prima di effettuare il tiro. Il tiro iniziale del giocatore deve viaggiare 1 metro orizzontalmente dal punto di rilascio o dal cambio di possesso ad un altro giocatore della stessa squadra. L'infrazione incorre ad un sanzione con l'assegnazione della palla alla squadra avversaria, Segnale 11 e 14</p> <p>2. Rimessa laterale. Rimessa dalla linea di porta, tiro d'angolo non potranno essere lanciati direttamente in porta.</p> <p>3. La palla non è gioco fin quando non è stato battuto un tiro e la palla non abbia viaggiato oltre 1 metro orizzontalmente dal punto della battuta o abbia cambiato il possesso ad altro giocatore della stessa squadra. Per battere il fallo, al giocatore deve essere permesso di posizionarsi nel punto in cui è stato commesso il fallo. Nessun avversario può toccare il giocatore o il suo equipaggiamento fino a che non ha battuto il tiro.</p>

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

	<p>una sanzione. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. Un tiro libero può essere ribattuto come lancio libero ed un tiro diretto può essere ribattuto come tiro diretto.</p> <p>4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso ed è nella posizione di battere il lancio. I 5 secondi partono da quando qualsiasi giocatore della squadra è nella posizione di eseguire il tiro. Ogni caduta o palla persa non è considerata se il tiro iniziale è stato preso nei 5 secondi L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. un lancio libero verrà ribattuto come lancio libero, un tiro diretto verrà ribattuto come tiro diretto.</p>	<p>L'avversario non deve tentare di prendere la palla prima che abbia percorso un metro. L'infrazione di tale articolo comporta una sanzione. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. Un tiro libero può essere ribattuto come lancio libero ed un tiro diretto può essere ribattuto come tiro diretto.</p> <p>4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 5 secondi da quando ne è entrato in possesso ed è nella posizione di battere il lancio. I 5 secondi partono da quando qualsiasi giocatore della squadra è nella posizione di eseguire il tiro. Ogni caduta o palla persa non è considerata se il tiro iniziale è stato preso nei 5 secondi L'infrazione di tale regola incorre nella sanzione con la squadra avversaria che entra in possesso di palla. Segnale 11 e 14 o segnale 11 e 15. un lancio libero verrà ribattuto come lancio libero, un tiro diretto verrà ribattuto come tiro diretto.</p> <p>5. Dove battere un lancio libero o tiro diretto. Il tiro o il lancio libero devono essere battuti nel punto che, in base alla discrezione dell'arbitro, è più vantaggioso per la squadra. L'Arbitro deve indicare che il tiro o il lancio dovranno essere battuti sia dove l'infrazione si è verificata che dove la palla è caduta se era in volo al momento del fallo. Comunque quando viene commessa un'infrazione durante la difesa della rete la punizione deve essere battuta sul punto dell'infrazione.</p> <p>6. Se è stato concesso un tiro diretto entro 1 metro dalla porta, il tiro deve essere battuto nel punto più vicino ad 1 metro dalla linea di porta</p>
<p>Articolo 5.50</p>	<p>COMMISSIONE GIUDICANTE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Commissione Giudicante è composta da: <ul style="list-style-type: none"> . Direttore di gara, due rappresentanti atleti, due rappresentanti delle società. 2. Le società insieme al modulo iscrizione deve indicare il nome di un atleta maggiorenne in rappresentanza della società ed un dirigente(o tesserato della società con delega sottoscritta dal presidente su carta intestata). 3. Prima dell'inizio della manifestazione verranno estratti a sorte tra i nominativi indicati dalle società due rappresentanti degli atleti e due rappresentanti delle società. 4. L'arbitro deferisce, alla Commissione Giudicante, ogni giocatore allontanato da una partita con un cartellino rosso. 5. Inoltre qualsiasi membro della Giuria accerti o venga a 	<p>COMMISSIONE GIUDICANTE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Come previsto dall'art. 1.18 del codice di gara – Norme generali – al Direttore di gara compete la possibilità di comminare, in prima istanza, sanzioni amministrative o adottare altri provvedimenti disciplinari relativi alla disputa della giornata di campionato o di torneo previste dall'art. 5.51 del presente regolamento tecnico di canoa polo. 2) Eventuali sanzioni saranno comunicate su appositi moduli al rappresentante di Società dal Direttore di Gara e nel caso di sanzioni amministrative, la somma dovuta sarà detratta dalla cauzione versata alla FICK e destinata a far parte del premo classifica per le società.

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

	<p>conoscenza di un illecito può richiedere il deferimento alla Commissione Giudicante di un tesserato che prima, durante o dopo un incontro nell'area di gioco, ha un comportamento offensivo e/o aggressivo e/o antisportivo verso altri giocatori, arbitri, e qualsivoglia altra persona.</p> <p>6. Il tesserato, previa audizione nell'ambito di una verifica da parte della Commissione Giudicante, può subire un provvedimento disciplinare da scontare nella giornata di Campionato e/o Campionato Regionale e/o torneo FICK in corso di svolgimento, secondo la gravità delle infrazioni commesse.</p> <p>7. Ciò non esclude il deferimento alla Giustizia Federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.</p> <p>8. La commissione giudicante delibera a maggioranza dei componenti.</p> <p>9. Il voto del Direttore di Gara, in caso di parità, è da considerarsi doppio.</p> <p>10. La Commissione Giudicante si riunisce, al termine della partita oggetto del caso, e delibera nel più breve tempo possibile, a prescindere dagli impegni dei suoi componenti.</p> <p>11. Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per deliberare su argomenti che creano un conflitto d'interesse con un rappresentante di Società o atleta membro della Commissione stessa, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto</p>	<p>3) Infine, il Direttore di gara e due arbitri scelti dal Giudice Arbitro Principale costituiscono la commissione giudicante che riunisce nel caso in cui si venga conoscenza o si accerti un illecito di un tesserato che prima, durante o dopo un incontro ha un comportamento aggressivo/offensivo/antisportivo/verso gli arbitri, gli altri giocatori o qualsivoglia persona all'interno del campo gara.</p> <p>4) Il tesserato, previa audizione nell'ambito di verifica da parte della Commissione Giudicante può subire un provvedimento disciplinare da scontare nella giornata di campionato o torneo FICK in corso di svolgimento, secondo la gravità delle infrazioni commesse. Ciò non esclude la possibilità di deferirlo alla giustizia federale per ulteriori provvedimenti disciplinari.</p> <p>5) La Commissione delibera a maggioranza dei componenti, in caso di parità il voto del Direttore di Gara è da considerarsi doppio.</p>
<p>Articolo 5.52</p>	<p>COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO.</p> <p>1. Le decisioni della Commissione giudicante possono essere appellate con apposito reclamo che dovrà essere presentato entro i 30' min. successivi alla comunicazione del provvedimento all'interessato</p> <p>2. Le società che intendono fare reclamo devono versare una cauzione al comitato organizzatore di € 50.00. Tale reclamo sarà proposto ad una commissione d'appello formata dal Direttore di gara, il giudice Arbitro principale ed un rappresentante di società estratto a sorte tra i nominativi indicati dalle società all'inizio della manifestazione. La decisione della Commissione giudicante d'appello deve essere resa nel più breve tempo possibile.</p> <p>3. Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per decidere su argomenti che creano un conflitto d'interesse con il rappresentante di Società, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto.</p>	<p>COMMISSIONE GIUDICANTE D'APPELLO.</p> <p>2) Le decisioni del Direttore di Gara o della Commissione giudicante possono essere appellate con apposito ricorso scritto entro 30 minuti successivi alla comunicazione del provvedimento consegnato al rappresentante della Società, a cui appartiene l'interessato. Le società che intendono proporre reclamo dovranno versare una cauzione al Direttore di Gara pari ad €. 50,00. Tale ricorso sarà proposto ad una Commissione Giudicante D'Appello formata dal Giudice Arbitro Principale, un rappresentante di società estratto a sorte tra i nominativi indicati dalle società all'inizio della manifestazione e da un rappresentante del Comitato Organizzatore. La decisione della Commissione Giudicante d'Appello deve essere resa nel più breve tempo possibile e comunque prima dell'inizio della</p>

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

		<p>partita che interessa l'atleta giudicato.</p> <p>3) La commissione delibera a maggioranza dei componenti ed in caso di parità il voto del GAP è da considerarsi doppio.</p> <p>4) Nel caso in cui la Commissione Giudicante si riunisca per decidere su argomenti che creano un conflitto d'interesse con il rappresentante di Società, questo non sarà convocato alla riunione in questione e non potrà esprimere il proprio voto.</p> <p>5) In caso di accoglimento del reclamo all'appellante varrà restituita la cauzione di € 50,00, in caso contrario tale importo verrà incamerato dal comitato organizzatore.</p>
<p>Articolo 5.53</p>	<p>ACCREDITO DELLE SOCIETA'</p> <p>1. Il giorno prima dell'inizio della manifestazione/giornata di campionato, le società regolarmente iscritte alla gara devono mandare un fax o e-mail con avviso di recapito al comitato organizzatore. Devono, inviare:</p> <p>a) moduli gara con il nominativo, n. tesseramento dei giocatori ed il numero di corpetto, timbrato e firmato dal presidente, con l'indicazione della data e il tipo di manifestazione.</p> <p>b) indicare il rappresentante atleti ed il rappresentante della società su carta intestata della società con timbro e firma.</p> <p>1. Il Direttore di gara/comitato organizzatore può convocare in qualsiasi momento della gara una riunione con i rappresentanti delle società. Nel Bando di gara inviato dalla FICK il comitato organizzatore deve indicare tutte le informazioni inerenti il Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>3. Prima dell'inizio della gara devono essere presentati i tesserini ed eventuale delega.</p> <p>4. Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. La rappresentanza durante la gara spetta al Presidente della Società o ad un tesserato della Società stessa o ad un altro rappresentante di Società presente in Consiglio di Gara. In questi ultimi due casi è necessario essere in possesso di delega, come previsto dall'art.1.16 delle Norme Generali. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>5. In caso di mancato invio del fax o e-mail con avviso di</p>	<p>ACCREDITO DELLE SOCIETA'</p> <p>0. Il giorno prima dell'inizio della manifestazione/giornata di Campionato, le Società regolarmente iscritte alla gara devono inviare conferma di partecipazione con un fax o e-mail con avviso di recapito al Comitato Organizzatore. Devono, altresì, indicare il rappresentante della società su carta intestata della società a timbro e firma del Presidente.</p> <p>1. Il Direttore di gara/comitato organizzatore può convocare in qualsiasi momento della gara una riunione con i rappresentanti delle società.</p> <p>2. Nel Bando di gara inviato dalla FICK il Comitato Organizzatore deve indicare tutte le informazioni inerenti il Torneo o Giornata di Campionato ivi compreso il programma gare comprensivo degli orari delle partite.</p> <p>3. Almeno mezzora prima dell'inizio delle singole partite, deve essere presentato al tavolo della Giuria il modulo federale contenente l'elenco dei giocatori con cognome e nome, numero tessera e numero di corpetto. La presentazione del modulo in ogni partita è obbligatoria nel caso in cui siano riportate variazioni di nominativi atleti o numeri di corpetto degli stessi rispetto al modulo presentato alla partita precedente della giornata o torneo.</p> <p>4. Nei Tornei o Giornate di Campionato è obbligatoria la rappresentanza di ogni Società iscritta. La rappresentanza, durante la gara spetta, al Presidente della Società o ad un</p>

CIRCOLARE 15/07 – VARIAZIONI CODICE DI GARA

	<p>recapito, la Società deve essere esclusa dal Torneo. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e la squadra sarà retrocessa nell'anno agonistico successivo al Campionato di serie inferiore. La Società sarà, inoltre, sanzionata con una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.</p> <p>6. Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.</p>	<p>tesserato della Società stessa o ad un altro rappresentante di Società presente alla manifestazione. In questi ultimi due casi è necessario essere in possesso di delega, come previsto dall'art. 1.20 delle Norme Generali. Chiunque sia il Rappresentante di Società mantiene tale qualifica per tutta la durata del Torneo o Giornata di Campionato.</p> <p>5. In caso di mancato invio del fax o e-mail con avviso di recapito, la Società deve essere esclusa dalla giornata/Torneo. Tutti i risultati precedentemente acquisiti dalla squadra esclusa saranno annullati e l'anno agonistico successivo, la squadra sarà retrocessa al Campionato di serie inferiore. La Società sarà, inoltre, sanzionata con una multa il cui importo sarà fissato all'inizio di ogni stagione agonistica dal Consiglio Federale.</p> <p>6. Solo grave e documentato motivo può consentire alla Direzione di Gara la riammissione della Società.</p>
--	---	---