

Roma, 08.02.03

AGLI UFFICIALI DI GARA  
ABILITATI CANOA POLO

Prot.1151/AA

LORO SEDI

Cari colleghi,

anche quest'anno, per i consueti problemi economici, probabilmente non sarà possibile effettuare la riunione tecnica per poterci scambiare delle opinioni in modo da poter offrire alle squadre una conduzione tecnica consona al livello che il movimento della Canoa Polo ha raggiunto in questi anni.

Per ovviare, in parte, a questa situazione allego alla presente delle considerazioni scaturite dalla relazione che Gianluca Zannoni ha fatto al ritorno dai Campionati del Mondo che si sono svolti ad Essen e che hanno visto un brillante comportamento delle nostre rappresentative.

A quanto sopra si aggiungono anche dei suggerimenti emersi in occasione dell'evento tecnico che ha avuto luogo a Coverciano in occasione dell'Assemblea Ordinaria.

Si raccomanda di leggere e approfondire entrambi i documenti, in quanto anche se ripetitivi in alcuni passaggi, esplicano al meglio le norme comportamentali e tecniche che la DAC desidera vengano seguite dal Campionato 2003.

Con i migliori saluti.

Il Consigliere Canoa Polo e Maratona  


# INTERPRETAZIONI REGOLE IN OCCASIONE DEI CAMPIONATI DEL MONDO DI CANOA POLO – ESSEN

## TIME OUT

Se una squadra impiega più di 8 – 10 secondi per prendere un pallone che è vicino oppure non si sforza di prenderne uno libero, l'arbitro/gli arbitri chiameranno un time-out e ammoniranno, con un cartellino verde, il capitano della squadra, se questo comportamento è ripetuto strategicamente da tutta la squadra che sta perdendo tempo, o il giocatore reo della perdita di tempo.

Per una seconda infrazione sarà assegnato un cartellino giallo

## SOSTITUZIONE GIOCATORI

Non c'è ragione per credere che una sostituzione sbagliata sia accidentale. Nessuna parte del kayak può entrare nell'area di gioco sino a quando il kayak, il giocatore e tutto il suo equipaggiamento hanno lasciato completamente l'area di gioco. La regola afferma chiaramente che "... in qualsiasi momento non possono esserci, nell'area di gioco, più giocatori del numero consentito..."

Una squadra non può avere più di 5 giocatori contemporaneamente nell'area di gioco.

Ogni infrazione sarà punita con un cartellino giallo.

## POSSESSO ILLEGALE

Trattenere o appoggiare la palla contro il proprio corpo sotto ad un proprio braccio non infrange nessuna regola come attualmente scritto. Il giocatore non deve infrangere la regola dei 5 secondi.

Invece nel caso in cui le squadre giochino ad uomo, ed un giocatore pressato non si libera della palla passandola ad un compagno o non cerchi lui stesso di liberarsi della marcatura, scatta la regola dei 5 secondi. Quindi la regola della barca in movimento non vale nel caso di gioco a uomo. Lo spirito della regola è giocare la palla e non tenerla vicino alla barca, facendosi trasportare dal giocatore avversario.

## SPINTA ILLEGALE DELLA BARCA

Se un giocatore avversario nell'area dei 6 metri senza palla si infila sotto o va sopra il difensore, anch'egli senza palla, che sta difendendo e lo spinge spostando il corpo del giocatore per più di mezzo metro E' FALLO.

Infatti è naturale che nell'area dei 6 metri i giocatori (sia difensori che attaccanti) non in possesso di palla cerchino la posizione migliore a scapito dell'avversario, ma nessuno può spingere un avversario spostandolo per più di 0.5 m. E' invece regolare spingerlo fino a 0.5 m fermarsi e poi respingerlo ancora, in quanto sono due azioni di gioco distinte. Se l'attaccante smette di spingere il difensore dopo 0.5 m, quindi in modo regolare, e il difensore si lascia portare inerme per l'abbrivio contro il suo portiere, non è fallo sul portiere.

Inoltre poiché questa regola vale solo nei 6 m, è ovvio che un giocatore che esce dalla linea di fondo campo, dietro il portiere, non può essere contrastato in alcun modo, è come se fosse fuori dalla linea dei 6 m e ha il diritto di andare dove vuole senza essere contrastato in alcun modo.

## OSTRUZIONE/BLOCCO ILLEGALE

Illegale blocco/ostruzione senza palla deve essere sanzionata.

La prima blocco/ostruzione volontaria deve essere sanzionata con un cartellino verde, la seconda blocco/ostruzione con un giallo. Nel caso in cui una squadra sia stata sanzionata con due cartellini verdi per blocco/ostruzione, dovrà essere assegnato, in caso di ulteriore blocco/ostruzione, un cartellino giallo, qualsiasi sia il giocatore.

Bisogna però stare attenti a comportamenti furbeschi, infatti se un attaccante è in difficoltà pressato da un difensore, per non incappare nella regola dei 5 secondi un suo compagno senza palla va a cercarsi un fallo di ostruzione, andando contro un difensore. IN QUESTO CASO NON BISOGNA DARE IL FALLO DI OSTRUZIONE, MA EVENTUALMENTE IL FALLO DEI 5 SECONDI ALL'ATTACCANTE CHE NON SI LIBERA DELLA PALLA.

## COMPORAMENTO ANTISPORTIVO

Far rimbalzare la palla sul kayak avversario per guadagnare una rimessa laterale o un angolo non è accettabile, e dovrà essere considerato comportamento antisportivo.

Il giocatore colpevole di tale comportamento sarà ammonito con un cartellino verde e sarà assegnato un tiro libero alla squadra avversaria.

## SANZIONI

Relativamente ai tiri di rigore è necessario rilevare che “ogni fallo intenzionale o pericoloso su un giocatore, entro l’area dei 6 metri, che sta tirando, passando o si sta posizionando per un gol sicuro dovrà essere punito con un tiro di rigore”

Gli arbitri sono fortemente raccomandati ad usare questo tiro di rigore, e di reprimere sin dall’inizio ogni tipo di gioco che possa essere considerato pericoloso.

## TIRO LIBERO

Entro l’area dei 6 metri ogni tiro da parte della squadra in attacco sarà, normalmente, un tiro libero. In questo caso il giocatore per sta per effettuare il tiro dovrà posizionarsi correttamente dove si è verificato il fallo.

Se i difensore non permettono di battere il fallo dove è stato commesso, l’esatta procedura da seguire è:

- 1) Time-out e richiamo verbale al difensore.
- 2) Se continua Time out + verde
- 3) Se continua Time out + giallo.

### **NON ASSEGNARE MAI UN RIGORE IN QUESTA FASE, IN QUANTO IL GIOCO E’ FERMO.**

Considerando che l’area di gioco è molto affollata, potranno esserci dei contatti tra le barche. Nel caso in cui qualsiasi azione da parte della squadra avversaria non sposta o non sbilancia colui che tira, è da considerarsi regolare.

Il tentativo di conquistare la palla con una mano, con la pagaia o con il corpo, prima che questa abbia viaggiato per almeno un metro dovrà essere punito.

Sarà assegnato un altro tiro libero più un cartellino verde o giallo, secondo la gravità del fallo da parte del difensore.

Se il difensore commette fallo intenzionalmente mentre il tiro libero è effettuato nell’area dei 6 metri dovrà essere assegnato un tiro di rigore.

Di contro dato che aumentano notevolmente le situazioni di tiro diretto, è necessario pretendere che l’attaccante mostri la palla alta col braccio disteso!

Diversamente il gioco non è ripreso e si concederà all’attaccante di riprendere regolarmente una volta o due, ma se continua a non mostrare la palla si può girare la punizione.

**Se tira senza mostrare la palla e fa goal, si deve far ripetere la punizione, perché deve mostrare la palla prima di tirala o passarla.**

## TIRATORI TIE - BREAK

Solo 5 giocatori di ogni squadra possono partecipare ai tiri tiebreak, a meno che una squadra sia in inferiorità numerica per un cartellino rosso.

Il portiere fa parte dei 5 giocatori.

## SANZIONI (CARTELLINI)

Il Comitato Canoa Polo I.C.F. gradisce che tutti gli arbitri seguano la stessa procedura nel sanzionare i giocatori:

- ✓ Gli arbitri devono avere i loro 3 cartellini separati l’uno dall’altro, in una tasca o preferibilmente in tasche diverse ( no ai cordoni intorno al collo o nelle tasche ),

- ✓ Fischiare tre volte per fermare il gioco.
- ✓ Segnalare il Time Out,
- ✓ Indicare il/i giocatore/i falloso/i e chiamarlo/i dalla propria parte del campo,
- ✓ Prendere il cartellino appropriato al fallo,
- ✓ Alzare il braccio con il cartellino sopra la testa, mostrarlo al giocatore, al tavolo della Giuria ed agli altri giocatori
- ✓ Durante la procedura è necessario stare in posizione verticale. Non fatevi coinvolgere in discussioni. Dovete dare il segnale per indicare la ragione, oppure una veloce spiegazione verbale.
- ✓ Non scendete a basso livello di discussione
- ✓ Siate sicuri che il tavolo della Giuria percepisca il numero corretto del giocatore, la squadra e la ragione del cartellino.
- ✓ Permettete ai giocatori di riprendere la corretta posizione sul campo prima della ripresa del gioco.
- ✓ Nell'intervallo della partita, o quando la stessa è finita, prendete tutti i rapporti e firmateli indicando in modo chiaro le ragioni dei cartellini, e se lo ritenete necessario le ulteriori azioni da intraprendere.

### **PARARE UN TIRO TIE - BREAK**

Il portiere deve posizionarsi in modo che il suo corpo sia direttamente sotto la linea verticale della rete.

Il 1° arbitro deve posizionarsi sulla linea del segnale dei 4,5 mt. e controllare la presa del tiro tie – break.

Il 2° arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta e controllare che il portiere si posizioni in modo che il suo corpo sia direttamente sotto la linea verticale della rete.

Quando tutto è a posto alzano il braccio. Il portiere dell'altra squadra deve aspettare sulla linea del campo più vicina al 2° arbitro.

Uno degli ufficiali del tavolo della Giuria (il Segnapunti) dovrà stare direttamente dietro il 1° arbitro per registrare e controllare l'ordine dei giocatori ed i punti ottenuti, annotando il numero/i del/i portiere/i.

L'arbitro di riserva o uno degli ufficiali del tavolo della giuria dovrà posizionarsi a metà della linea ed assicurarsi che tutti i giocatori non coinvolti nei tiri rimangano dietro questa area.

I 5 giocatori di ogni squadra, che partecipano ai tiri devono rimanere separati dal resto della squadra nell'altra metà del campo per assicurare che solo 5 giocatori siano coinvolti nei tiri tiebreak.

## SUGGERIMENTI TECNICI

In data 15.12.2002 alle ore 09.00 presso il Centro Tecnico della F.I.G.C. in Firenze in occasione dell'evento tecnico previsto nell'Assemblea Ordinaria tenutasi nei giorni 14 – 15.12.2002, presente il Consigliere della D.A.C. Stefano Zsigmond, si sono riuniti i Sigg.ri Michele Bevilacqua, Massimo Santoro, Giuseppe Sgobio e Gianluca Zannoni.

Durante la riunione si è parlato di casistica utilizzando una cassetta su cui erano registrate alcune partite degli ultimi Campionati del Mondo svoltisi ad Essen, ed è stato rivisto sia il Rapporto Arbitrale della Canoa Polo sia il modulo 12/01 relativo alla Squalifica di un atleta durante i Tornei.

Per quanto riguarda il Rapporto Arbitrale è inserita, dopo la dicitura Categoria, la dicitura "Torneo" per quegli incontri che non sono classificati come Campionati o Coppa Italia.

Il modello 09/01, ora **09/03**, Risposta al Reclamo è modificato nel punto "La tassa di £." diventa "La tassa di €"

Il modello 11/01, ora **11/03**, è modificato nella parte finale poiché il deferimento alla Commissione Giudicante è chiesto, anziché dal Giudice Arbitro Principale, dall'Arbitro che ha diretto la partita nella quale è ravvisata la necessità dell'intervento della Commissione Giudicante.

Il modello 11/01, ora **12/03**, è modificato inserendo la dicitura "Delibera quanto segue"

Per quanto riguarda la casistica dopo aver visionato la cassetta nella quale si vede molto bene il comportamento tenuto dagli Arbitri in occasione della massima competizione e dopo una discussione attenta e propositiva sono formulate le seguenti raccomandazioni da applicare nei Campionati, e non, del prossimo anno.

1. In tutte le riprese del gioco (tiri liberi o lanci liberi) si deve far rispettare la regola della distanza di un metro, ossia deve esserci un metro di distanza tra la palla che si stacca dalla mano di colui che sta riprendendo il gioco e la pagaia del difensore, anche se la pagaia è ferma. La mancata osservanza di questa regola comporta il ripetere della punizione, **E NELL'AREA DEI 6 METRI COMPORTERÀ UN TIRO DI RIGORE.** Ripetute stoppate irregolari su tiri liberi o lanci liberi, fuori dell'area dei 6 m della stessa squadra, comporteranno un cartellino verde.
2. I tiri liberi dovranno essere battuti esattamente nel punto in cui è stato commesso il fallo, in modo particolare nell'area di rigore. L'Arbitro dovrà ricorrere a tutti gli strumenti in suo possesso per far rispettare questa regola.
3. E' opportuno rammentare che un tiro libero che è battuto sotto porta con abbinata la regola del metro di distanza, descritta al punto 1, si trasforma in una chiara occasione da gol che è **dovere** dell'arbitro far rispettare in ogni modo.
4. L'Arbitro dovrà indicare la posizione esatta dove battere il tiro libero, Se non è chiaro dove è la posizione esatta, l'Arbitro si posizionerà lungo la linea laterale all'altezza di dove è stato commesso il fallo, indicando con il braccio allungato perpendicolare alla linea laterale la posizione esatta. Per far rispettare tale disposizione l'Arbitro potrà utilizzare i cartellini. E' raccomandato l'uso del cartellino verde.
5. Si ricorda inoltre che il giocatore che sta per battere un tiro libero o lancio libero non può essere toccato o spinto in alcun modo. Se ciò avviene fuori dell'area dei 6 metri si fa ribattere il lancio libero o tiro libero, dando un cartellino verde all'autore del fallo, se avviene in area di rigore bisogna assegnare un tiro di **RIGORE.**
6. Altra regola molto importante e scarsamente valutata è quella relativa ai "5 secondi". Fino ad oggi si è pensato che la regola dei 5 secondi **NON SI APPLICAVA** nei casi in cui la barca del giocatore in possesso della palla fosse in movimento. **TUTTO CIO' E' SBAGLIATO.** La regola dei 5 secondi **NON SI APPLICA ESCLUSIVAMENTE SE IL GIOCATORE STA PER SCAGLIARE UN TIRO IN PORTA,** in tutti gli altri casi si deve applicare la regola dei 5 secondi. Saranno quindi considerati falli anche i casi in cui il pallone è tenuto in acqua e "trascinato" dal giocatore pressato, senza che questi effettua o riesce ad effettuare il passaggio. **LO SCOPO DELLA REGOLA DEI 5 SECONDI E' EVITARE IL RISTAGNARE DEL GIOCO SENZA CHE SI FACCIANO PASSAGGI.**

7. E' necessario porre molta attenzione all'inclinazione delle pagaie dei difensori nelle stoppate, poiché una non attenta valutazione, fin dall'inizio della partita, di stoppate irregolari, e quindi troppo vicine alle mani (con la palla), comportano un gioco pericoloso. Una non attenta valutazione delle stoppate porta ad un progressivo avanzare dell'inclinazione delle pagaie nel proseguimento della partita, da una posizione verticale corretta ad una sempre più inclinata, verso le mani del tiratore. Tutto ciò comporterà una degenerazione del clima della partita, fino al rischio di perdere il controllo della partita stessa. Si consideri che un tiratore che si vede stoppata una palla in mano, si innervosisce, e una volta difensore, farà una stoppata ancora peggiore, fino ad arrivare ad una rissa generalizzata.
8. Al fine di dare un'immagine più professionale dell'Arbitro è necessario che questi abbia la padronanza della gestualità nella segnalazione delle irregolarità ed un atteggiamento meno "sufficiente" nella conduzione della partita. Si deve cercare di ridurre al minimo le spiegazioni verbali, ma applicare i segni che indicano chiaramente i falli commessi.
9. Nel caso si voglia ammonire un giocatore, con qualsiasi cartellino, lo si deve convocare al bordo vasca vicino l'Arbitro. **E' FONDAMENTALE PERO' CHE IL GIOCATORE ABBA LA CERTEZZA CHE GLI SARA' CONCESSO TUTTO IL TEMPO NECESSARIO PER RIPRENDERE LA SUA POSIZIONE IN CAMPO.** Se il giocatore ha la certezza che l'Arbitro gli darà la possibilità di rientrare nella sua posizione in campo, non farà problemi ad avvicinarsi all'Arbitro, in caso contrario non lo farà mai e si darà origine a situazioni che in taluni casi diventano incresciose. **E' NECESSARIO GARANTIRE AL GIOCATORE QUESTO SUO DIRITTO.**