



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM



RESUMO DAS REGRAS DE JOGO DE KAYAK-POLO

Um manual com o resumo das regras de jogo para ser lido por jogadores, treinadores, árbitros e todos aqueles que querem saber os aspectos mais importantes do jogo de Kayak-Polo.

O conteúdo deste manual é baseado nas Regras de Jogo de Kayak-Polo da FPC e não dispensa a leitura total da versão completa do Regulamento por parte de todas as pessoas envolvidas neste jogo.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

O JOGO

Cada equipa tem 5 jogadores e até 3 substitutos. Durante o jogo apenas 5 jogadores, de cada equipa, podem estar ao mesmo tempo em campo.

Para começar o jogo, cada equipa alinha com qualquer parte do seu kayak, na sua linha de baliza. Assim que estão prontos o árbitro dá início ao jogo, atirando a bola para o centro da área de jogo. Um jogador de cada equipa tenta apanhar a bola para ganhar a vantagem inicial. De um modo geral, apenas os jogadores em posse de bola podem ser placados. No entanto, dentro dos 6 metros da linha da baliza, os jogadores que não têm a posse da bola podem ser obstruídos. O guarda-redes não pode ser placado nem obstruído e não pode ser impedido de tomar posição debaixo da baliza. Um jogo tem duas partes de 10 minutos com intervalo de 3 minutos entre elas. O vencedor é a equipa que conseguir marcar mais golos.

O jogo é controlado por dois árbitros para assegurar que é jogado dentro das regras e com segurança e diversão para todos os jogadores. Podem ser indicadas várias sanções por utilização de táticas ilegais ou outras infracções. Essas sanções incluem a marcação de lançamento livres, remates directos ou expulsão da área de jogo. Se durante um jogo, uma equipa ficar reduzida a apenas 2 jogadores, o jogo tem de ser parado e tomada a decisão (baseado no facto de haver jogadores que possam regressar ao jogo) de continuar ou terminar o jogo.

Claro que é necessário mais do que jogadores e árbitros para se jogar kayak-polo. São necessários juizes de mesa para controlar o tempo de jogo e os golos marcados e equipas de apoio para montar e remover o equipamento de campo. Também é necessário fazer a distribuição das equipas e um esquema de competição por isso, existem muitas oportunidades para que os praticantes e não praticantes de canoagem participem neste desporto.

O ÁRBITRO

Dois árbitros controlam o jogo, um em cada lado da área de jogo. O árbitro principal fica no lado onde está a mesa de jogo com os juizes. Este árbitro é o mais experiente e o responsável pelo jogo. Um segundo árbitro permanece no outro lado do campo.

Os árbitros trabalham em conjunto para controlar o jogo e assinalam as várias situações de jogo da forma como as interpretam. Cada árbitro é responsável pela linha da baliza à sua direita e apenas tem de se deslocar entre essa linha de baliza e a linha dos 6 metros à sua esquerda. Utiliza-se um apito para alertar os jogadores e fazem-se sinais com os braços e mãos para comunicar as situações de jogo. As sanções atribuídas pelas infracções são, normalmente, a marcação de lançamentos livres ou de remates directos. No entanto, para infracções graves um jogador pode ser avisado, expulso por dois minutos ou pelo resto do jogo. Como pessoa neutra e imparcial, que assinala as situações de jogo de acordo com as regras para benefício de todos, o árbitro merece toda a atenção e respeito. Não se ganha nada em discutir ou contestar uma decisão sua mas, ganha-se muito ao aceitar essa decisão e rapidamente se enquadrar no jogo de modo a que não se perca tempo nem oportunidades. Os árbitros têm controlo absoluto do jogo. Todas as decisões do árbitro são finais e a sua interpretação das regras do jogo são inquestionáveis.

INÍCIO/RECOMEÇO DO JOGO

O início ou recomeço do jogo é indicado a todos os jogadores pelo apito do árbitro ou pelo elevar da bola, dependendo da razão do início/recomeço do jogo. Uma excepção é o recomeço do jogo aquando da disputa de bola ao árbitro. Neste caso o toque da bola na água indica o recomeço. Começar a jogar antes do apito ou sem elevar a bola, ou sem que a bola toque na água, resulta numa repetição da jogada.

Apito do Árbitro

Para além do controlo geral do jogo, o apito do árbitro é utilizado para início/recomeço do jogo em situações específicas. O apito é utilizado para início/recomeço do jogo nas seguintes situações:

- Início do jogo e início da 2ª parte.
- Recomeço do jogo após de ter sido marcado um golo.
- Recomeço do jogo após paragem de tempo.
- Indicar que um penalty dos 6 metros pode ser marcado.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

Não é necessário que o jogador também eleve a bola porque é o apito que vai alertar os outros jogadores para o início do jogo.

Elevar a Bola

Quando vai marcar um lançamento livre ou um remate directo, o jogador tem de indicar o recomeço de jogo, segurando a bola com o braço esticado acima da cabeça. O kayak do jogador tem de estar parado e a bola tem de percorrer pelo menos um metro de distância do ponto onde foi largada antes de ser considerada em jogo. Elevar a bola é utilizado para recomeçar o jogo nas seguintes situações:

- Após ter sido atribuído um remate directo.
- Após ter sido atribuído um lançamento livre.

Não é necessário que o árbitro também apite porque o elevar da bola vai alertar os outros jogadores para o início do jogo.

SUBSTITUIÇÃO

Durante o jogo os substitutos têm de permanecer atrás da linha de baliza mas, não podem estar a menos de 4 metros, para cada um dos lados, do centro da baliza. Os substitutos não podem permanecer atrás da baliza. A saída e entrada de jogadores tem de ser feita na sua linha de baliza e pode acontecer em qualquer altura. O jogador tem de estar completamente fora da linha de baliza, assim como todo o seu kayak e todo o seu equipamento antes de poder ser substituído. O jogador que se vire e saia do seu kayak, abandonando a área de jogo por outro local, que não seja a sua linha de baliza, não pode ser substituído antes da próxima paragem de jogo.

FIM DO JOGO

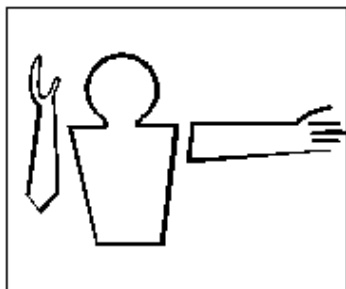
No final do jogo, a equipa com mais golos marcados ganha. Se o jogo estiver empatado e for necessário um vencedor, é atribuído um prolongamento com Golo de Ouro. Se mesmo assim não se conseguir determinar o vencedor, segue-se o desempate com marcação de penaltys.

No prolongamento com golo de ouro, jogam-se dois períodos de 3 minutos cada, com intervalo de 1 minutos e com as equipas a trocar de meio campo. A primeira equipa a marcar é a vencedora.

No desempate com marcação de penaltys, cada um dos jogadores das equipas remata à baliza (dando 5 marcações de penaltys a cada equipa). O jogador remata dos 4,5 metros directamente em frente à baliza com o guarda-redes adversário a defendê-la. As equipas alternam os remates e assim que todos os jogadores tenham rematado, a equipa com mais golos marcados é a vencedora. Se o empate se mantiver os jogadores continuam a rematar até que, com o mesmo número de remates, uma equipa tenha mais golos.

SINAIS DOS ÁRBITROS

Estes sinais são utilizados para controlar o jogo e indicar aos jogadores as infracções cometidas e as sanções aplicadas.



1 – COMEÇO DO JOGO / INFRAÇÃO

*Braço dobrado para cima com a palma da mão aberta e virada para a cabeça.
O outro braço indica a direcção de jogo.*

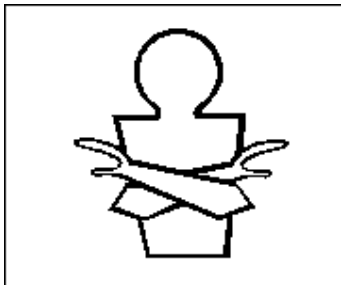
Aplica-se o lançamento Livre.

No começo do jogo ou da 2ª parte, um jogador de cada equipa tenta ganhar a posse da bola após o lançamento para o centro do campo. Não é permitida assistência física por parte dos outros jogadores. Outros jogadores podem remar com o que vai disputar a bola mas não podem estar a uma distância inferior a 3 metros de raio desse jogador.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo



2 - FINAL DA 1ª PARTE OU DO JOGO

Braços cruzados, frente ao peito, com a palma das mãos para baixo.

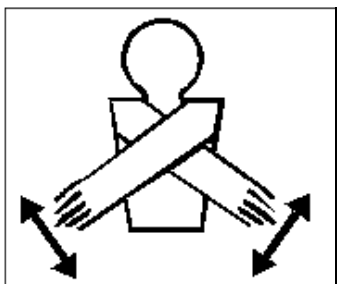
Este sinal é utilizado para mostrar que terminou o tempo de jogo no final de cada parte. Se foi atribuída a marcação de um penalty antes de terminar o tempo, o remate tem de ser efectuado antes do jogo ser considerado terminado.



3 - GOLO

Braços esticados, com a palma das mãos juntas, a apontar para o centro da área de jogo.

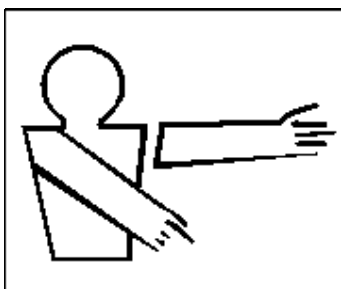
Este sinal identifica a marcação de um golo. É usual fazer este sinal e após isso indicar à mesa de jogo o número do jogador que marcou o golo. Um golo é marcado quando toda a bola passa o plano vertical da estrutura frontal da baliza.



4 - GOLO ANULADO

Cruzar os braços, repetidamente, ao nível da cintura. Mãos abertas e com as palmas viradas para dentro.

Este sinal cancela o golo que tenha sido assinalado ou clarifica que o golo marcado não foi considerado válido.



5 - LANÇAMENTO LATERAL OU DE CANTO

*Apontar, com o dedo indicador, para a linha lateral no ponto onde a bola saiu.
O outro braço indica a direcção de jogo.*

Aplica-se um lançamento livre.

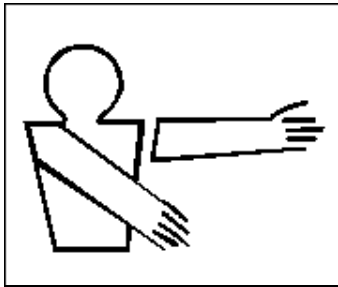


FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

Considera-se que a bola está fora de jogo quando toca ou passa as linhas laterais ou toca um obstáculo que existe por cima da área de jogo. A bola pode flutuar até as linhas laterais, ser empurrada por um kayak ou pagaia ou ser levada por um jogador. No entanto, quando chega às linhas laterais da área de jogo, é atribuído um lançamento livre contra o último barco, pagaia ou pessoa que tocou a bola. O lançamento livre é marcado onde a bola saiu da área de jogo e pode ser feito em qualquer direcção.

Um lançamento de canto é assinalado quando a bola toca ou passa a linha de baliza e foi tocada pela última vez por um kayak, pagaia ou pessoa que defende essa baliza. A bola pode ser interceptada por uma pagaia, kayak do defensor ou empurrada para fora, propositadamente. Ter em atenção que para ambos (lançamento lateral e de canto) é atribuído um lançamento livre. Isto quer dizer que não pode ser tentado um remate directo à baliza. Se for marcado um golo num lançamento de linha lateral, esse golo é anulado e é atribuído um lançamento da linha de baliza à equipa que estava a defender.

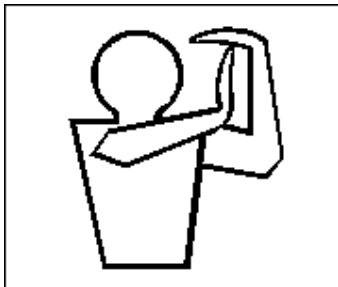


6 – LANÇAMENTO DE LINHA DE BALIZA

*Apontar de mão aberta, com o braço estendido ao longo da linha de baliza.
O outro braço indica a direcção de jogo.*

Aplica-se um lançamento livre.

Um lançamento da linha de baliza é atribuído à equipa que defende quando a bola é atirada pela linha de baliza pela equipa que ataca ou essa equipa foi a última a tocar a bola antes desta sair pela linha de baliza. Uma bola que ressalta da estrutura da baliza para o campo, continua em jogo mas, quando uma bola ressalta em qualquer parte da estrutura de apoio da baliza também é atribuído este lançamento. A equipa que estava a defender pode fazer a marcação do lançamento em qualquer parte ao longo da sua linha de baliza.



7 – PARAGEM DE TEMPO (TIME OUT)

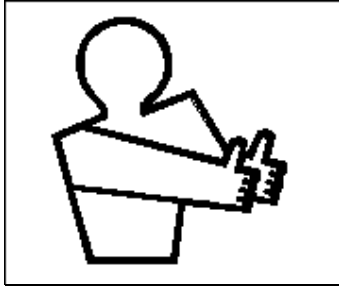
Formar um “T” com as mãos acima da cabeça.

A paragem de tempo indica que o jogo foi parado por um motivo fora do comum e não deve comprometer o tempo de jogo. Por norma, a paragem de tempo é assinalada quando um jogador virado ou o seu equipamento estão a interferir no jogo, quando as regras de jogo são infringidas de forma perigosa, quando o equipamento da área de jogo precisa de reparação, quando ocorreu uma lesão ou qualquer outro incidente à descrição do árbitro. O jogo recomeça com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse de bola quando a paragem de tempo foi assinalada. A paragem de tempo pode ser assinalada em qualquer altura.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

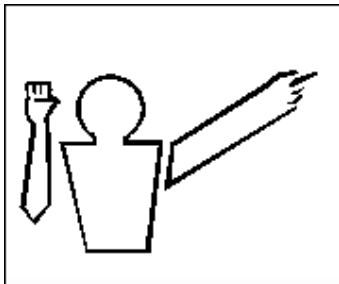


8 – “BOLA AO ÁRBITRO”

Braços esticados à frente e ao nível dos ombros, mãos fechadas e com os polegares para cima.

A bola ao árbitro é assinalada quando não é claro qual das equipas tem a posse da bola ou quando o árbitro quer recomençar o jogo depois de uma interrupção. A bola ao árbitro também é assinalada quando dois ou mais jogadores adversários têm as mãos firmes na bola e a agarram por mais de 5 segundos. No entanto, se qualquer dos jogadores se apoiar no kayak ou no adversário, é assinalado um agarrar ilegal.

Para recomençar o jogo, o árbitro indica a um jogador de cada equipa para se colocar com o kayak virado para a linha lateral, afastados 1 metro. As suas pagaias têm de estar na água ao lado do kayak e as mãos em cima do saio; cada jogador tem de estar do lado da baliza que defende. Se a bola ao árbitro for assinalada na área de obstrução (6 metros da baliza), deve ser feita a disputa da bola na linha dos 6 metros. O árbitro atira a bola para a água, entre os dois jogadores e o jogador que ganha a bola fica com a vantagem de ficar em sua posse e reiniciar o jogo.



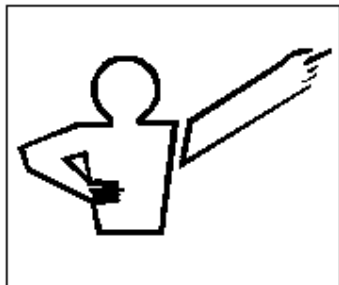
9 – OBSTRUÇÃO / AGARRAR

Levantar o braço, com mão fechada, durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado. O outro braço indica a direcção de jogo.

Aplica-se um remate livre.

A obstrução é assinalada quando um jogador impede, activamente, a progressão do seu adversário ou o bloqueia. No entanto, não existe obstrução quando dois jogadores estão a competir pela bola, quando o adversário tem a posse da bola, quando o adversário está a menos de 2 metros da bola e é o jogador mais próximo ou quando ambos os jogadores estão a obstruir-se dentro da área dos 6 metros.

Nenhum jogador pode utilizar um barco, pagaia, pessoa ou equipamento da área de jogo como apoio ou propulsão. Isto inclui os guarda-redes que se apoiam na estrutura da baliza com a sua pagaia. Nestes casos, será assinalado agarrar ilegal.



10 – PLACAGEM ILEGAL

Manter a mão fechada contra a cintura, durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado. O outro braço indica a direcção de jogo.

Aplica-se remate livre.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

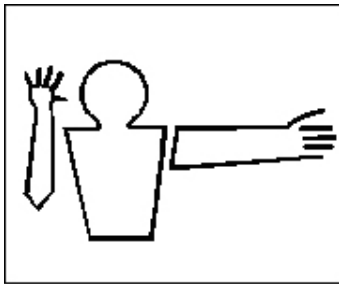
Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

Uma placagem ilegal pode ser uma placagem ilegal com a mão, kayak ou um empurrão ilegal. Uma placagem ilegal com a mão é quando o jogador placado não está em posse de bola; ou quando o contacto é feito de outra maneira que não seja com a mão aberta nas costas, no ombro ou de lado por baixo do ombro do adversário; ou a placagem coloca o jogador em perigo. Uma placagem com a mão, que empurra um jogador para um kayak em aproximação ou para a berma da piscina é considerada perigosa. Também será assinalada uma placagem ilegal quando um jogador agarra o equipamento ou o corpo do adversário.

Uma placagem ilegal com o kayak é quando qualquer parte do kayak entra em contacto com o corpo do jogador que está a ser placado e/ou o coloca em perigo. Uma placagem em que o kayak toca no saio do adversário é considerada ilegal se o jogador continuar a remar na direcção do saio. Uma placagem com o kayak que atinge com força e por contacto momentâneo, um dos lados do kayak adversário e que seja em ângulos entre os 80-100 graus, é considerada ilegal. Placar o adversário que não está a menos de 3 metros da bola ou placar o adversário que não está a disputar a bola também é ilegal.

Será assinalada uma placagem ilegal contra um jogador atacante que toque o guarda-redes. Não é necessário que o guarda-redes tenha a pagaia na vertical para ser assinalada a placagem ilegal mas, apenas que o guarda-redes esteja a tentar manter uma posição a menos de 1 metro da baliza. Também é placagem ilegal quando o atacante empurra o defensor contra o guarda-redes.

Um empurrão ilegal ocorre quando um jogador está parado ou a tentar manter uma posição estacionária mas é movido por mais de 50cm por um contacto permanente do kayak do adversário.



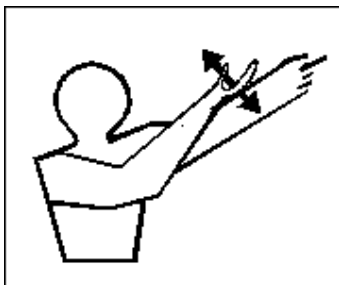
11 – 5 SEGUNDOS / POSSE DE BOLA

Mão aberta, ao lado e ao nível da cabeça, com a palma virada para a área de jogo. Esticar os dedos durante 2 segundos e depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado. O outro braço indica a direcção de jogo.

Aplica-se remate livre.

O jogador que mantiver a posse da bola por mais de 5 segundos é penalizado. Para estar em posse da bola, a bola pode estar nas mãos do jogador, na água mas em posição de ser alcançada com as mãos ou a ser manipulada com a pagaia. Considera-se que o jogador mantém a posse da bola quando faz esquimotagem com a bola. Quando a bola está no ar não se considera posse da bola. A contagem dos 5 segundos começa quando há posse da bola. Esta sanção também se aplica ao jogador que rema com a bola em cima do saio.

Uma excepção a esta regra é: se um jogador não marca um remate livre dentro dos 5 segundos, é atribuído um remate livre à outra equipa. Se um jogador não marca um lançamento livre dentro dos 5 segundos, é atribuído um lançamento livre à outra equipa.



12 – UTILIZAÇÃO ILEGAL DA PAGAIA

Com a mão, aberta e de lado, bater no antebraço que indica a direcção de jogo, durante 2 segundos. Depois apontar para a posição onde o lançamento é efectuado.

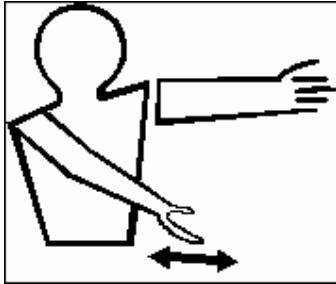
Aplica-se remate livre.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

A utilização ilegal da pagaia engloba uma imensidão de situações. Utilização ilegal da pagaia inclui atingir qualquer parte do adversário com a pagaia, tentar jogar a bola com a pagaia quando o adversário está a usar as mãos, colocar a pagaia atravessada por cima do kayak do adversário ao alcance das suas mãos, atirar a pagaia, tentar mover a pagaia do adversário com a pagaia, em vez da bola e colocar a pagaia ao alcance dos braços do adversário quando este tem a bola na mão.



13 – JOGUEM / VANTAGEM

*Braço flectido pelo cotovelo, a mão oscila para a frente e para trás, pelo menos três (3) vezes, frente ao corpo e ao nível da cintura.
O outro braço indica a direcção de jogo.*

O sinal de “*Joguem*” é utilizado para encorajar o jogo quando é incerto para os jogadores qual a direcção do ataque, por exemplo quando não existe nenhuma infracção mas, os jogadores pensam que existe e param o jogo (Ex: apito vindo de outro campo) ou ainda para indicar que foi atribuída a lei da vantagem. A vantagem é atribuída à descrição do árbitro. Permite que o jogo continue quando a equipa em posse da bola beneficia em continuar o jogo apesar de ter sofrido uma infracção.

Se o árbitro considerar necessário, pode penalizar o jogador que cause uma infracção pela qual é atribuída vantagem, na próxima paragem de jogo, com um cartão amarelo ou vermelho.



14 – LANÇAMENTO LIVRE

*Braço esticado, com a mão aberta a apontar na direcção de jogo, paralelo à linha lateral da área de jogo.
O outro braço mostra o sinal da falta cometida (sinais 1, 5, 6, 11 ou 13).*

O lançamento livre é utilizado em combinação com outros sinais para indicar a atribuição de um lançamento livre. Um lançamento livre não pode ser feito directamente à baliza. Se for marcado um golo directamente a partir de um lançamento livre, o golo não será atribuído e será assinalado um lançamento da linha de baliza à equipa que está a defender.

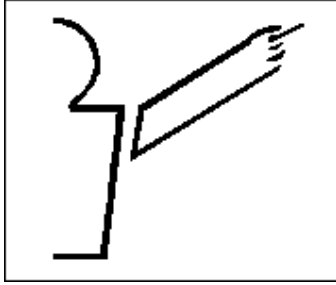
O lançamento livre aplica-se nas seguintes situações:

- Começo do jogo/infracção
- Lançamento lateral ou de canto
- Lançamento da linha de baliza
- 5 Segundos/posse da bola (normalmente é atribuído um remate livre mas se for atribuído um lançamento livre e não for marcado em 5 segundos, é atribuído um lançamento livre.)



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo



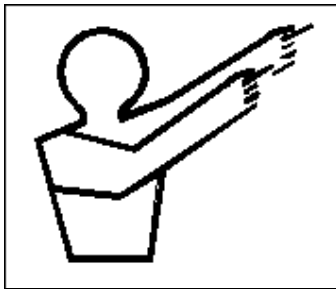
15 – REMATE LIVRE

*Braço esticado com o dedo indicador a apontar para a baliza, na direcção do ataque.
O outro braço mostra o sinal da falta cometida (sinais 9, 10, 11 ou 12).*

O remate livre é utilizado em combinação com outros sinais para indicar a atribuição de um remate livre. O remate livre pode ser directo à baliza.

O remate livre aplica-se nas seguintes situações:

- Obstrução/agarrar
- Placagem ilegal
- 5 Segundos/posse da bola
- Utilização ilegal da pagaia
- Marcação de penalty



16 – MARCAÇÃO DE PENALTY

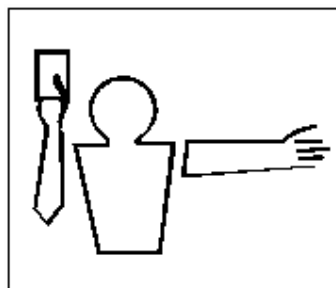
Braços estendidos, com os indicadores juntos e esticados, a apontarem para a baliza.

Aplica-se remate livre.

É assinalada a marcação de penalty quando um jogador na área dos 6 metros, está a rematar, passar ou a posicionar-se para um golo quase certo mas sofre uma falta deliberada ou perigosa numa tentativa evitar o golo. Pode ser assinalada a marcação de penalty quando um jogador sofre uma falta fora da área dos 6 metros se a baliza não estiver a ser defendida e a jogada originasse num golo quase certo.

A marcação de penalty será assinalada contra a equipa que comete a infracção. O jogador que marca o penalty coloca-se na linha dos 6 metros, directamente em frente a baliza, que não tem guarda-redes. Os outros jogadores têm de estar na outra metade do campo. O apito do árbitro indica que o remate pode ser efectuado e também o reinício do jogo.

Se for indicado pelos juizes de mesa o final do tempo de jogo e o árbitro tiver assinalado a marcação de um penalty, esse penalty tem de ser marcado antes do jogo ser considerado terminado.



17 – EXIBIÇÃO DE CARTÕES

Cartão verde – Advertência.

Cartão amarelo – Expulsão durante 2 minutos

Cartão vermelho – Expulsão durante o resto do jogo

Agarrar o cartão acima da cabeça. O outro braço aponta para o jogador. Caso necessário indicar o número do jogador com os dedos.

Utilizar a mão fechada para indicar o número 10 ou, quando necessário, números superiores a 10.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE CANOAGEM

Resumo das Regras do Jogo de Kayak-Polo

Pode ser utilizado o cartão verde, amarelo e vermelho em qualquer altura, durante o jogo, para sancionar as acções dos jogadores, que sejam contra as regras do jogo. A atribuição de cartões é uma advertência séria e o árbitro deve explicar as razões porque os está a atribuir. Os juizes de mesa registam a atribuição dos cartões. Aplicam-se as seguintes sanções:

Cartão verde Um aviso. O cartão verde pode ser atribuído por jogo perigoso, contestar as decisões do árbitro ou comportamento anti-desportivo. O terceiro cartão verde ao mesmo jogador, por qualquer razão, torna-se automaticamente num cartão amarelo.

Cartão amarelo Penalização por dois minutos. Quando é atribuído, o jogador tem de sair da área de jogo durante 2 minutos e não pode ser substituído por outro jogador. O cartão amarelo será atribuído por uma infracção deliberada ou perigosa que previna a marcação de um golo quase certo, por jogo perigoso, por contestar repetidamente e de forma contínua as decisões do árbitro, pelo uso de asneiras e linguagem abusiva ou por substituição ilegal. O segundo cartão amarelo ao mesmo jogador, por qualquer razão, torna-se automaticamente num cartão vermelho.

Cartão Vermelho O jogador é expulso até ao final do jogo. O cartão vermelho é atribuído ao jogador que cometeu uma infracção grave. A esse jogador é indicado que abandone a área de jogo e não pode fazer mais parte desse jogo nem pode ser substituído por outro jogador. O cartão vermelho será atribuído quando o jogador que recebe um cartão amarelo questiona a sua atribuição ou a sua atribuição não surtiu o efeito desejado para que o jogador corrija a sua forma de jogar ou atitude, por um ataque pessoal a outro jogador, pelo uso repetido de asneiras e linguagem abusiva. O cartão vermelho é atribuído quando um substituto impede a marcação de um golo. Neste caso o capitão de equipa nomeia o jogador que deve abandonar o jogo.
