

Tarptautinė Irklavimo Federacija

Kanupolo

Žaidimo taisyklės

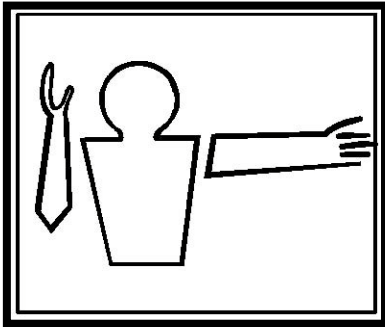
2011

Įsigalioja nuo 2011 m. sausio 1 d.

Turinys

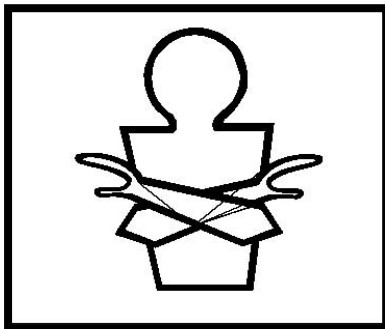
100.	Teisėjo gestai	3
35.	Žaidimo aikštelė	7
36.	Kraštai ir žaidimo aikštelės žymėjimas	7
37.	Vartai	7
38.	Kamuolys	8
39.	Oficialūs žaidimo asmenys	8
40.	Teisėjai	8
41.	Vartų linijos arbitrai	9
42.	Tikrintojas	10
43.	Laiko matuotojai	10
44.	Rezultato registruotojas	10
45.	Žaidėjų skaičius	11
46.	Aikštelės pusių parinkimas	11
47.	Identifikavimas	11
48.	Laivai	11
49.	Irklai	12
50.	Sportinis inventorius	12
51.	Reklama	12
52.	Sportinio inventoriaus pakeitimas	12
53.	Sportinio inventoriaus tikrinimas	12
54.	Žaidimo trukmė	13
55.	Laiko stabdymas	13
56.	Žaidimo pradžia	14
57.	Kamuolys užribyje	14
58.	Įvartis	15
59.	Startas po įvarčio	15
60.	Apsivertęs žaidėjas	15
61.	Įėjimas į aikštelę ir žaidėjų pakeitimas	16
62.	Draudžiamas pakeitimas ir įėjimas į aikštelę	16
63.	Draudžiamas irklo naudojimas	16
64.	Draudžiamas kamuolio kontroliavimas	17
65.	Draudžiamas stūmimas rankomis	17
66.	Draudžiamas stūmimas laivu	18
67.	Draudžiama kova	18
68.	Draudžiamas blokavimas	19
69.	Draudžiamas užlaikymas	19
70.	Nesportiškas elgesys	19
71.	Vartų gynyba	20
72.	Ginčas	21
73.	Pranašumas	22
74.	Nuobaudos	22
75.	Metimai	25
76.	Baudiniai į vartus	26
77.	Žaidimo pabaiga	27
78.	Pratęsimas	27
79.	Protestas varžybų komitetui	27
80.	Varžybų organizacinio komiteto drausminės nuobaudos	29

100. TEISĖJO GESTAI



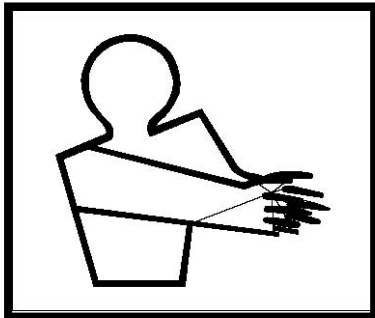
1. Neleistinas startas

Ranka ištiesta į priekį ir sulenkta į viršų. Delnas nesugniaužtas, nukreiptas į šoną galvos aukštyje.



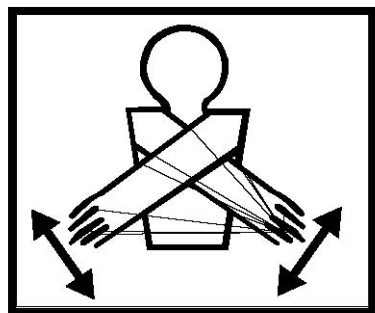
2. Kėlinio/ žaidimo pabaiga

Rankos sukryžiuotos ant krūtinės. Delnai ištiesti.



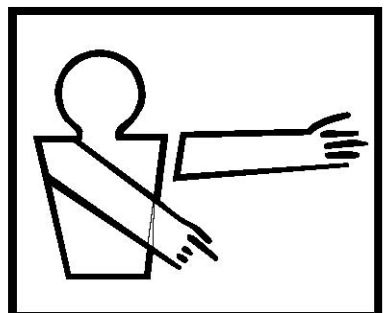
3. Įvartis

Rankos ištiesios, delnai vienas prie kito. Rodyti į aikštės vidurį.



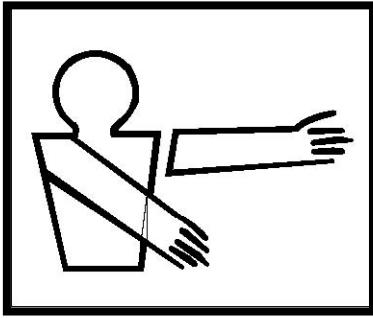
4. Neįskaitomas įvartis

Rankos sukryžiuojamos ties juosmeniu. Delnai ištiesti.

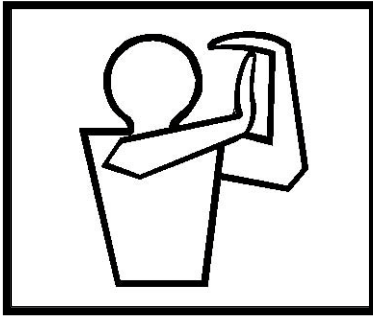


5. Laisvas metimas nuo šoninės linijos / kampinis

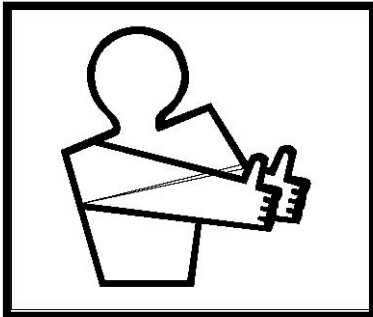
Rodyti į šoninę liniją. Kita ranka rodyti žaidimo kryptį.



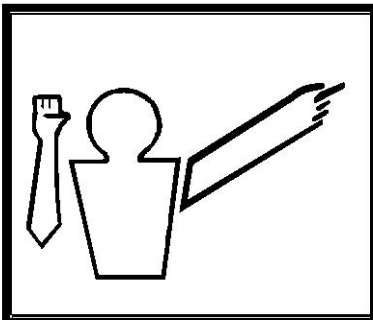
6. Laisvas metimas nuo vartų linijos
Rodyti ištiesta ranka ir delnu į vartų liniją.
Kita ranka rodyti žaidimo kryptį.



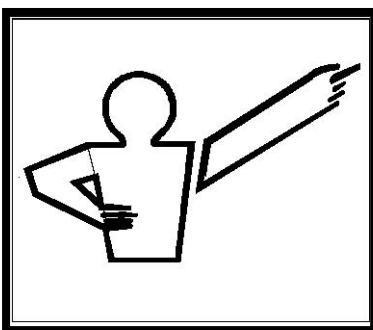
7. Žaidimo stabdymas
Rankomis suformuoti „T“ virš galvos.



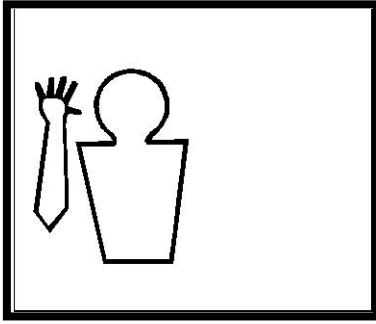
8. Ginčas
Ištiestos rankos į priekį. Kumščiai sugniaužti,
nykščiai ištiesti.



9. Blokavimas / Užlaikymas
Laikyti sugniaužtą kumštį virš galvos 2 sek.,
po to rodyti į smūgio į vartus vietą. Kita ranka
rodyti žaidimo kryptį.

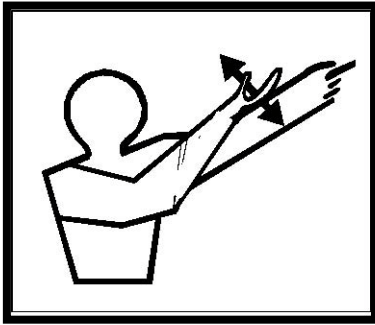


10. Draudžiamas stūmimas
Laikyti sulenktą ranką prie liemens 2 sek., po
to nurodyti smūgio į vartus vietą. Kita ranka
rodyti žaidimo kryptį.



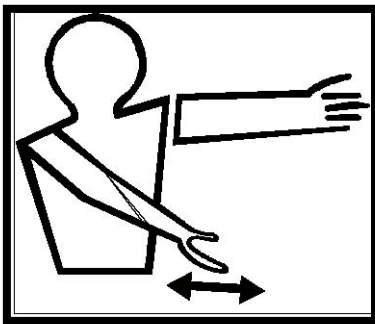
11. 5 sekundės

Laikyti sulenktą ranką išskėstais pirštais galvos aukštyje 2 sek., po to nurodyti smūgio į vartus vietą. Kita ranka rodyti žaidimo kryptį.



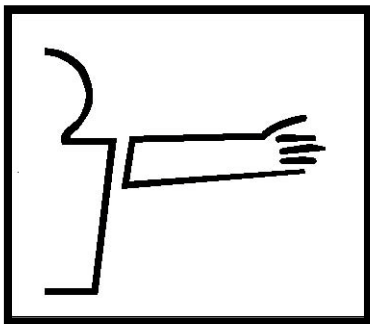
12. Draudžiamas irklo naudojimas

Ranka kirsti kitą ranką, rodančią žaidimo kryptį 2 sek., po to nurodyti smūgio į vartus vietą.



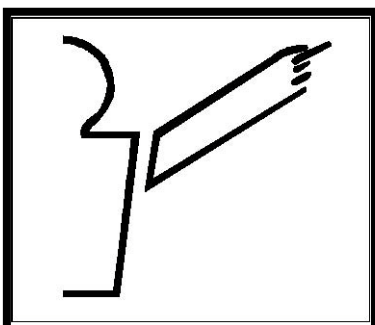
13. Tęsti žaidimą / pranašumas

Sulenкта ranka daryti judesį pirmyn atgal juosmens lygyje. Kita ranka rodyti žaidimo kryptį.



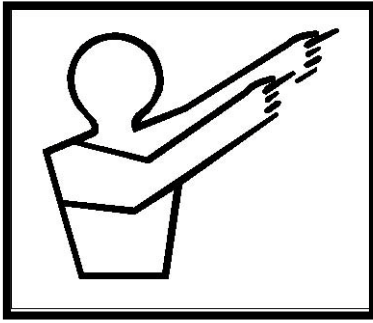
14. Laisvas metimas.

Tiesia ranka ištiestu delnu rodyti žaidimo kryptį. Kita ranka rodyti pražangos signalą(1, 5, 6, 11 arba 13)



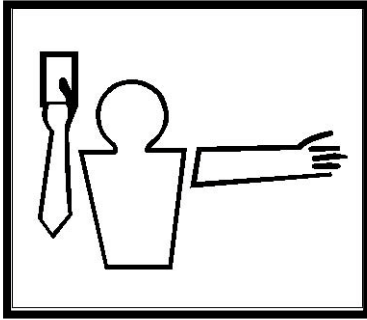
15. Laisvas smūgis į vartus.

Ištiesta ranka, ištiestu rodomuoju pirštu, rodyti žaidimo kryptį. Kita ranka rodyti pražangos signalą (9, 10, 11 arba 12)



16. Baudinys į vartus.

Abiem rankomis ištiestais rodomaisiais pirštais rodyti link vartų.



17. Kortelė.

Laikyti kortelę virš galvos. Jei reikia, nurodyti žaidėjo numerį pirštais.

35. Žaidimo aikštelė

Žaidimo aikštelė turi būti stačiakampio formos, 35 metrų ilgio ir 23 metrų pločio. Aplink žaidimų aikštelę turi likti laisva vandens zona, kuri sudarytų ne mažiau kaip metro plotį.

Visos aikštelės gylis turėtų būti mažiausiai 90 centimetrų gylio.

Žaidimų aikštelės erdvė turi būti laisva nuo kliūčių mažiausiai 3 metrus į aukštį, tuo tarpu žaidimų aikštelės lubų aukštis turi būti mažiausiai 5 metrai.

Kiekvienoje žaidimo aikštelės pusėje turi būti takas skirtas teisėjams.

36. Kraštai ir žaidimo aikštelės žymėjimas

Ilgesnė aikštelės linija vadinama šonine linija, o trumpesnė - vartų linija.

Šoninė ir vartų linija turi būti pažymėtos plūdėmis. Vartų linijos sektorius po keturis metrus iš abiejų pusių, nuo vartų rėmų centro turi būti be plūdžių, kad netrukdytų vartuose esančiam vartininkui.

Žymekliai, žymintys vartų liniją, vidurio liniją ir 6 metrų linijas, esančias šoninėse linijose, turi būti gerai matomos tiek teisėjams, tiek žaidėjams.

Žymekliai, žymintys pakeitimo sektorių tvirtinami vartų linijoje, keturis metrus iš kiekvienos pusės nuo centro, turi būti gerai matomi ir teisėjams ir žaidėjams.

37. Vartai

Vartai kabinami virš kiekvienos vartų linijos centro 2 metrai virš vandens lygio. Jie turi būti taip pakabinti, kad nesiūbuotų. Vartų konstrukcijos ir tinklai negali trukdyti ginti vartus ir manevruoti vartininko zonoje arba trukdyti kamuolio skriejimo trajektorijoje aikštelės ribose.

Vartai - tai atviras rėmas, kurio aukštis 1 metras, plotis 1,5 metro (matuojant iš vidaus). Priemonės iš kurios gaminamas vartų rėmas storis neturi viršyti 5 cm. Vartų konstrukcijoje neturėtų būti vertikalių ar horizontalių konstrukcijos elementų, lygiagrečių vartų rėmui, į kuriuos galėtų atsimušti kamuolys. Prie rėmo priekinės pusės neturi liestis tinklas, tinklo tvirtinimo elementai ar kiti aštrūs kampai, kurie gali įtakoti kamuolio

skriejimo trajektoriją arba pažeisti kamuolį. Rėmo priekinė pusė turi būti nudažyta raudonai baltais dryžiais kas 20 cm. Jeigu naudojamos kelios žaidimų aikštelės, visi vartai turi būti identiški.

Visi vartai turi būti su stipriu, smūgiams atspariu tinklu, kuris leidžia kamuoliui netrukdomai kirsti vartų rėmą bei leidžiantis aiškiai identifikuoti įvartį. Tinklo gylis turi būti ne mažiau 50 cm. ir nekaboti laisvas, nes tai gali trukdyti žaidėjams ar jų ekipiruotei, gali plaikstytis vėjyje arba neleisti kamuoliui įskrieti į vartus.

38. Kamuolys

Kamuolys turi būti apvalus ir turėti oro įpūtimo angą su ventiliu. Jis turi būti nepralaidus vandeniui, neturi būti jokio išorinio surišimo ar padengimo tepalu ar kitomis panašiomis substancijomis.

Kamuolys privalo sverti ne mažiau, kaip 400 gr., bet ne daugiau nei 450 gr.

Vyrai, vyrai - 21, veteranai vyrai žaidžia su kamuoliu, kurio perimetras 68-71 cm., spaudimas 90-97 kPa.

Moterys, moterys - 21, veteranės moterys žaidžia su kamuoliu, kurio perimetras 65-67 cm., spaudimas 83-90 kPa.

39. Oficialūs žaidimo asmenys

Oficialūs žaidimo asmenys: 2 teisėjai, 2 galinės linijos arbitrai, 1 ekipiruotės tikrintojas, 2 laiko fiksuotojai ir 1 žaidimo rezultatų registruotojas.

Priklausomai nuo vykstančio žaidimo svarbos, gali žaidimą stebėti ir vertinti nuo 3 iki 8 oficialių asmenų. Tuo atveju, jei žaidimui atstovauja 3 oficialūs asmenys, du teisėjai imasi papildomų linijos arbitrų ir tikrintojo pareigų, o vienas atlieka laiko matuotojo pareigas ir fiksuoja žaidimo rezultatus.

40. Teisėjai

Teisėjai privalo kontroliuoti ir vertinti žaidimo eigą. Jų autoritetas privalo būti jaučiamas viso žaidimo metu.

Visi sprendimai, kuriuos priima teisėjai yra galutiniai, o žaidėjai turi paklusti teisėjų sprendimams viso žaidimo metu. Negali būti pateikiami protestai ar apeliacijos dėl teisėjų priimtų sprendimų, susijusių su žaidimo taisyklių traktavimu. Žaidimo metu teisėjai negali turėti išankstinio nusistatymo ir privalo taip vertinti situaciją, kad jų priimti sprendimai kuo labiau atitiktų žaidimo taisykles.

Teisėjai, pradėdami žaidimą bei skelbdami įvarčius, metimus nuo vartų linijos, kampinius metimus, taisyklių pažeidimus ir stabdydami laiką, privalo duoti ženklą švilpuku. Teisėjai gali keisti savo sprendimus, jei tai padarys iki to laiko, kol žaidimas bus pratęstas. Teisėjai privalo įsitikinti, kad prieš tęsiant žaidimą nė viena komanda nebuvo nenaudingoje padėtyje.

Teisėjas turi teisę pašalinti iš žaidimo aikštelės bet kurį asmenį, kuris savo elgesiu trukdo teisėjų darbui.

Teisėjas turi teisę palikti žaidimo aikštelę bet kuriuo metu, jei jo nuomone komandos žaidėjų ir oficialių asmenų elgesys ar kitos aplinkybės sutrukdytų žaidimo teisingai pabaigai. Jei žaidimas buvo sustabdytas, tada teisėjai privalo apie savo sprendimus ir veiksmus informuoti varžybų vyr. teisėją.

Jeigu teisėjai negali sutarti dėl priimto sprendimo, žaidimo vyr. teisėjo sprendimas yra galutinis.

Jeigu bet kuris teisėjas negali tęsti teisėjavimo dėl traumos, ligos ar kitos priežasties, varžybų vyr. teisėjas jį gali pakeisti kitu kompetenciją atitinkančiu teisėju.

41. Vartų linijos arbitrai

Vartų linijos arbitro vietos yra ties vartų linija, kairiame aikštelės kampe nuo teisėjo.

Vartų linijos arbitro pareigos:

1. Pakelia žalią vėliavėlę, kuomet pradėdamas žaidimą žaidėjai teisingai išsidėstę ant vartų linijos.
2. Pakelia raudoną vėliavėlę kai kamuolys kerta vartų liniją (metimas nuo vartų, kampinis, įvartis).
3. Mojuoja raudona vėliavėle, jei neteisingai pradėdamas žaidimas.
4. Mojuoja raudona vėliavėle tuo atveju, jei neteisingai į aikštelę grįžo pašalintas žaidėjas ar neteisingai buvo atliktas žaidėjų pakeitimas.
5. Nukreipia abi vėliavėles link vartų kai kamuolys įskrieja į vartus.

Kiekvienas vartų linijos arbitras turi turėti tinkamo dydžio kamuolių. Jei pagrindinis kamuolys išmetamas už aikštelės ribų, teisėjui nurodžius, vartų linijos arbitras meta kamuolį vartininkui (jei metimas turi būti nuo vartų), o kitu atveju, kamuolį meta artimiausiam atakuojančios komandos žaidėjui (jei metimas iš kampo).

42. Tikrintojas

Tikrintojas atsakingas už žaidėjų ekipiruotės tikrinimą prieš žaidimą ir žaidimo metu. Jis taip pat gali patikrinti žaidėjų ekipiruotę bet kuriuo varžybų metu.

43. Laiko fiksuotojai

Laiko fiksuotojai vykdo savo pareigas prie sekretoriato stalo.

Laiko fiksuotojų pareigos:

1. Tiksliai fiksuoti žaidimo kėlinių laiką, laiko stabdymus ir pertraukas tarp kėlinių.
2. Kontroliuoti laiko stabdymo laiką ir pakėlus raudoną vėliavėlę signalizuoti jam pasibaigus, nebent iki to laiko teisėjai įspės kada baigiasi laiko stabdymas.
3. Žymėti laiką kada žaidėjai pašalinami iš žaidimo aikštelės ir atitinkamai pagal taisykles, žaidėjų sugrįžimą į aikštelę ar jų pakeitimą kitais žaidėjais.
4. Kontroliuoti kada baigėsi žaidėjo šalinimo laikas, duoti signalą elektroniniame monitoriuje arba pamojuoti žalia vėliavėle.

Laiko fiksuotojas kėlinio pabaigos signalą privalo duoti jam paskirtomis priemonėmis garsiai ir aiškiai. Jo signalas įsigalioja nedelsiant, nepriklausomai nuo teisėjų signalų, išskyrus tuos atvejus, kai signalo metu paskiriamas baudinys į vartus. Tokiu atveju baudinys bus metamas pagal taisykles pasibaigus kėlinuko laikui.

Pirmasis laiko fiksuotojas vykdo pareigas, kurios apibrėžtos 1 ir 2 taisyklėse, o antrasis laiko fiksuotojas – 3 ir 4.

44. Rezultato registruotojas

Rezultato registruotojas vykdo savo pareigas prie sekretoriato stalo.

Rezultato registruotojo pareigos:

1. Registruoti įmuštus įvarčius ir keisti rezultatą švieslentėje.
2. Registruoti žaidimo eigą: žaidėjus, rezultatus, pertraukas, žalias, geltonas ir raudonas korteles duotas žaidėjams.

45. Žaidėjų skaičius

Kiekviena komanda vienoms rungtynėms gali registruoti ne daugiau kaip 8 žaidėjus. Vienu metu žaidimo aikštelėje gali būti ne daugiau kaip 5 žaidėjai. Likusieji žaidėjai yra atsarginiai. Žaidimą pradeda 5 žaidėjai išsirikiavę ant savo vartų linijos. Jeigu komandos sudėtis žaidimo metu aikštelėje sumažėja iki 2 žaidėjų, teisėjai turi sustabdyti žaidimą ir kreiptis į organizacinį komitetą, kuris priims atitinkamus sprendimus.

Žaidėjų sąrašai su numeriais turi būti pateikti iš anksto Organizacinio komiteto atstovams.

46. Aikštelės pusių parinkimas

Žaidimo protokole įrašyta pirmoji komanda žaidimą pradeda išsidėsčiusi kairėje pusėje nuo sekretoriato, nebent vienas iš komandų kapitonų ar varžybų organizatorių pareikalautų monetos metimo, kad nuspręstų kurioje aikštelės pusėje pradėti žaidimą.

47. Identifikavimas

Visų komandos laivų viršutinės dalys, sijonai, liemenės, šalmai ir marškinėliai privalo būti vienodos spalvos.

Jei teisėjai ar tikrintojai nustatys, kad komandų sportinio inventoriaus spalvos yra panašios, žaidimo protokole įrašyta pirma komanda privalo pakeisti savo identifikavimo spalvą (liemenes).

Visi komandos žaidėjai privalo būti sunumeruoti nuo 1 iki 99. Numeris turi būti pritvirtintas ant liemenės ir ant šalmo.

Numeriai turi būti gerai įžiūrimi teisėjams iš bet kurios aikštelės vietos. Nugaroje pritvirtintas numeris turi būti ne mažiau 20 cm aukščio. Ant krūtinės pritvirtintas numeris turi būti ne mažiau 10 cm aukščio. Ant abiejų šalmo pusių pritvirtinti numeriai turėtų būti ne mažiau 7,5 cm aukščio. Abiejų komandų kapitonai privalo dėvėti kapitono raištį.

48. Laivai

Tik tikrintojo patikrinti ir jo nustatyti kaip atitinkantys taisykles laivai gali būti naudojami varžybose.

49. Irklai

Tik tikrintojo patikrinti ir jo nustatyti kaip atitinkantys taisykles dviejų menčių irklai gali būti naudojami varžybose.

50. Sportinis inventoriųs

Kiekvienas žaidėjas privalo dėvėti tikrintojo patikrintą liemenę ir šalną su apsauginėmis grotelėmis.

Žaidėjai turi dėvėti sportinius marškinėlius su rankovėmis, kurios turi dengti pečius iki viršutinės rankos dalies vidurio. Žaidėjai rankų ir nugaros srityse negali būti ištepti tepalu ar kremu.

Be sportinio inventoriaus ir drabužių, aprašytų aukščiau, žaidėjui leidžiama turėti asmeninius drabužius ir sijoną. Papildomą apsaugą rankoms ir ant alkūnių leidžiama turėti, jei ji patikimai pritvirtinta ir neturi aštrių briaunų, kurios gali sužeisti žaidėjus. Žaidėjams negalima dėvėti jokių daiktų (tokių kaip papuošalai), kurie gali sužaloti žaidėjus.

Žaidėjams draudžiama naudoti kokį nors tepalą savo sportiniam inventoriui.

51. Reklama

Laivai ir sporto inventoriųs gali turėti reklaminius užrašus ar ženklus.

Visi reklaminiai ženklai neturi trukdyti žaidimui arba užstoti žaidėjų identifikaciją.

Tabako gaminių ir alkoholio reklama draudžiama.

52. Sportinio inventoriaus pakeitimas

Kiekvienas žaidėjas bet kuriuo žaidimo metu gali palikti žaidimo aikštelę ir pasikeisti bet kurį ekipiruotės elementą, kuris buvo patikrintas ir leistas naudoti tikrintojo. Ši ekipiruotė turi būti paimta iš komandos atsarginių zonos.

53. Sportinio inventoriaus tikrinimas

Žaidėjų sportinis inventoriųs tikrinamas iki varžybų pradžios, varžybų metu ir po jų. Tam kad išvengti traumų, teisėjas privalo pašalinti iš aikštelės žaidėją, jei žaidėjo sportinis inventoriųs neatitinka taisyklių ir kelia grėsmę kitiems žaidėjams.

54. Žaidimo trukmė

Žaidimą sudaro 2 kėlinukai. Kiekvieno trukmė iki 10 minučių, nebent reikalingas pratęsimas, kad išaiškinti nugalėtoją. Trumpiausia kėlinuko trukmė 7 minutės.

Pertraukėlės tarp kėlinių turi būti 3 minutės. Trumpiausia pertraukėlė 1 minutė.

Komandos privalo pasikeisti žaidimo aikštelės pusėmis po kiekvieno varžybų kėlinuko.

Teisėjai gali stabdyti laiką žaidimo metu. Laiko fiksuotojas privalo sustabdyti laiką, kai teisėjas duoda signalą ir paleisti laiką tada, kuomet teisėjas duos signalą tęsti žaidimą.

55. Laiko stabdymas

Teisėjas tris kartus sušvilpia švilpuku tam, kad sustabdytų žaidimą, išskyrus tuos atvejus kai įmušamas įvartis. Tokiu atveju naudojamas vienas ilgas sušvilpimas.

Laikas stabdomas jei apvirtęs žaidėjas ar jo sportinė įranga trukdo žaidimo eigai.

Laikas stabdomas kai šiurkščiai pažeidžiamos žaidimo taisyklės arba kai žaidėjų ar aikštelės įrengimus reikia taisyti ar pakeisti kitais (grėsmė kitam žaidėjui dėl sulūžusio irklo).

Laikas stabdomas esant sužeidimams arba jei žaidėjas neteisėtai patenka į žaidimo aikštelę.

Laikas stabdomas po įvarčio ir jei buvo paskirtas baudinys į vartus, taip pat ir kitose situacijose teisėjo nuožiūra.

Jei teisėjai stabdo žaidimą varžybų metu kada nė viena iš komandų nepažeidė taisyklių (pavyzdžiui, teisėjo klaida, sulūžę vartai, trukdymai), tai žaidimą laisvu metimu pradės ta komanda, kuri turėjo kamuolį iki laiko sustabdymo. Jei laikas stabdomas dėl apsvirtusio žaidėjo, tai priešininkų komanda tęsia žaidimą po švilpuko laisvu metimu.

Jei teisėjas negali nuspręsti kuri komanda turėjo kamuolį laiko stabdymo metu, skiriamas ginčas. 8 gestas.

56. Žaidimo pradžia

Kiekvieno kėlinio pradžioje kiekvienos komandos penki žaidėjai išsirikiuoja taip, kad jų laivai nejudėtų ir kuria nors savo dalimi liestų vartų liniją. Jei komanda tyčia delsia pradėti žaidimą, skelbiamas neleistinas startas. 1, 15 ir 17 (komandinė nuobauda) gestas.

Jei po 5 minučių nuo planuoto žaidimo pradžios aikštelėje vis dar nėra reikiamo kiekio žaidėjų kad pradėti žaidimą, skelbiama žaidimo pabaiga (2 gestas) ir kreipiamasi į varžybų organizatorius. Tai traktuojama kaip atsisakymas žaisti.

Pradedant žaidimą teisėjas duoda signalą švilpuku ir meta kamuolį į žaidimo aikštelės vidurį.

Jei kamuolys numetamas ne į aikštelės vidurį, o tuo tarpu viena iš komandų įgyja pirmenybę, tai teisėjas privalo stabdyti žaidimą ir kamuolio metimą pakartoti iš naujo.

Draudžiama fizinė pagalba žaidėjui, kuris startuoja kovai dėl kamuolio. Pažeidimas baudžiamas laisvu metimu. 1 ir 14 gestas.

Tiktai vienas komandos žaidėjas gali kovoti dėl kamuolio. Bet kuris kitas žaidėjas, kuris lydi kovojantį žaidėją, turi būti ne arčiau kaip trijų metrų atstumu nuo kovojančio žaidėjo. Pažeidimas baudžiamas laisvu metimu. 1 ir 14 gestas.

57. Kamuolys užribyje

Šoninė linija arba objektas virš žaidimo aikštelės: jeigu kamuolys lietė šoninę liniją ar jos vertikalią projekciją arba lietė kurį nors objektą virš žaidimų aikštelės, komanda, kuri nebuvo paskutinė, kuri lietė kamuolį irklų, laivu arba lietė žaidėją, įgyja teisę įžaisti kamuolį nuo šoninės linijos. 5 gestas.

Jeigu žaidimo metu šoninė linija pasislenka iš savo vietos, tai vertikali šoninės linijos projekcija pasislenka taip pat.

Žaidėjas, atliekantis metimą nuo šoninės linijos, privalo išmesti kamuolį toje vietoje ties kuria kamuolys išėjo už šoninės linijos arba artimiausioje vietoje, kurioje kamuolys lietė objektą virš žaidimo aikštelės.

Vartų linija: Metimas nuo vartų linijos ar kampinis skiriamas, kai kamuolys liečia vertikalią vartų rėmo projekciją, neskaitant atvejų, jei kamuolys atšoko nuo vartų rėmo į aikštelę arba kada buvo įmuštas įvartis.

Metimas nuo vartų linijos: Kai kamuolys išmetamas už vartų linijos ir besiginanti komanda nebuvo paskutinė, kuri lietė kamuolį, skiriamas metimas nuo vartų linijos. 6 ir 14 gestas. Žaidėjas, atliekantis išmetimą, privalo savo laivu liesti vartų liniją.

Kampinis: Kai kamuolys išmetamas už vartų linijos ir besiginanti komanda buvo paskutinė, kuri lietė kamuolį, skiriamas kampinis. 5 ir 14 gestas. Žaidėjas, atliekantis kampinį, privalo išmesti kamuolį laivu liesdamas aikštelės kampa.

58. Įvartis

Komanda įmuša įvartį tada, kai visas kamuolys praskrieja pro priekinį priešininko vartų rėmą. Įvartis neįskaitomas, jei kamuolys praskrieja virš vartų rėmų. Pagrindinis teisėjas nurodo įmušusio įvartį žaidėjo numerį rezultato registruotojui. 3 gestas ir ilgas švilpuko signalas. Po įvarčio stabdomas laikas.

Jei kamuoliui trukdė pasiekti vartus gynėjai arba atsarginiai žaidėjai, kurie priplaukė prie vartų iš galo, įvartis įskaitomas.

59. Startas po įvarčio

Komanda, kuri praleido įvartį, atlieka kamuolio metimą po įvarčio. Metimą atliekantis žaidėjas privalo stovėti aikštelės centre. Teisėjai švilpuku duoda signalą pradėti žaidimą. Metimą atliekantis žaidėjas, neprivalo iškelti kamuolio virš savo galvos.

Prieš pratęsiant žaidimą abiejų komandų žaidėjai privalo būti savo aikštės pusėse.

60. Apsivertęs žaidėjas

Jei žaidėjas apsiverčia ir išlenda iš savo laivo, jis privalo nutraukti tolimesnį dalyvavimą žaidime ir nedelsiant su visu savo sportiniu inventoriumi palikti aikštelę. Jei toks žaidėjas iš naujo nori prisijungti prie žaidimo, jis privalo tai atlikti pagal atitinkamas taisykles. Niekas negali patekti į žaidimo aikštelę tam, kad padėtų apsivertusiam žaidėjui, o taip pat niekas negali užstoti teisėjui žaidėją, kuriam suteikiama pagalba. Už bet kokią pagalbą iš

išorės arba už įsikišimą žaidimo metu, komanda gali būti nubausta. Teisėjas už prasižengimus nustatys nuobaudos lygį.

61. Įėjimas į aikštelę ir žaidėjų pakeitimas

Žaidimo aikštelėje gali būti ne daugiau žaidėjų negu nurodyta taisyklėse.

Atsarginiai žaidėjai turi laukti atsarginių zonoje.

Keistis galima bet kuriuo žaidimo metu, taip pat ir kai laikas sustabdytas. Žaidėjų pasikeitimas gali vykti bet kurioje vietoje ties savo komandos vartų linija. Žaidėjas su savo laivu ir visa ekipiruote turi palikti žaidimo aikštelę prieš tai, kol į aikštelę įeis atsarginis žaidėjas. Jei žaidėjas paliko aikštelę žaidybinėje situacijoje, jam netaikomos sugrįžimo į aikštelę taisyklės.

Apvirtęs žaidėjas, kuris paliko aikštelę ne prie savo vartų linijos, gali būti pakeičiamas ne anksčiau, negu bus kitas žaidimo sustabdymas. Visa žaidėjo sportinė įranga (pavyzdžiui laivas ir irklas) turi būti pašalinami iš aikštelės iki atsarginio žaidėjo pasirodymo aikštelėje.

Kiekvienas žaidėjas bet kuriuo žaidimo metu gali palikti žaidimo aikštelę ir pasikeisti bet kurį ekipiruotės elementą, kuris buvo patikrintas ir leistas naudoti tikrintojo. Ši ekipiruotė turi būti paimta iš komandos atsarginių zonos.

62. Draudžiamas pakeitimas ir įėjimas į aikštelę

Jeigu žaidimo metu aikštelėje yra daugiau negu leistina komandos žaidėjų, neteisingai įėjusiam žaidėjui duodama geltona kortelė. Jeigu nebuvo aišku, kuris žaidėjas turi palikti žaidimo aikštelę, komandos kapitonas paskiria žaidėją. 7 ir 14 gestas.

Tuo atveju, kai atsarginis žaidėjas savo irklą panaudoja aikštelėje taip, kad neleistų pelnyti įvartį į savo vartus, skiriamas baudinys į vartus. Pažeidęs taisyklės žaidėjas, nubaudžiamas raudona kortele. 16 ir 7 gestas.

63. Draudžiamas irklo naudojimas

Taikomas 12 ir 15 gestas. Žemiau išvardintuose punktuose irklo naudojimas yra draudžiamas:

Kontaktas irklu su priešininkų komandos žaidėju.

Žaidimas ar mėginimas žaisti irklu su kamuoliu, jeigu kamuolys yra priešininko pasiekimo rankomis zonoje ir priešininkas stengiasi pasiekti kamuolį ranka.

Žaidimas arba mėginimas žaisti irklu su kamuoliu per priekinę varžovo laivo dalį, jei varžovo irklavimo pozicijoje irklas yra pasiekimo rankomis zonoje.

Irklo naudojimas priešininko pasiekimo rankomis zonoje kai priešininkas laiko kamuolį rankose. Vartininkui netaikoma ši taisyklė. Jam leidžiama gintis nuo metimų į vartus irklu. Draudžiama tik metimo metu judinti irklą link metančio varžovo ar irklu liesti varžovą.

Kada žaidėjas naudoja savo irklą tam, kad sukliudytų savo varžovui naudoti savo irklą.

Žaidimas priešininko irklu.

Irklo metimas.

Visas kitas traumas galintis sukelti irklo naudojimas.

64. Draudžiamas kamuolio kontroliavimas

11 ir 15 gestas. Žaidėjas kontroliuoja kamuolį tada, kai kamuolys jo rankose ir kai jis rankomis gali pasiekti kamuolį esantį vandenyje. Jeigu žaidėjas valdo kamuolį irklu, tai taip pat skaitoma kamuolio kontroliavimu.

Žaidėjas gali kontroliuoti kamuolį ne ilgiau kaip 5 sekundes. Per tą laiką žaidėjas turi atlikti perdavimą kitam žaidėjui arba mesti kamuolį taip, kad kamuolys nutoltų mažiausiai per metrą horizontaliai nuo jo išmetimo taško.

Jeigu žaidėjas kamuolio kontrolę dalinasi su kitu žaidėju arba kovos metu kamuolys dėl stūmimo išmetamas iš pasiekiamumo rankomis zonos, 5 sekundės skaičiuojamos iš naujo nuo tada, kai žaidėjas vėl pradeda kontroliuoti kamuolį.

Jei apsvirtusio žaidėjo galva ir kūnas panirę po vandeniu, o rankose neturi kamuolio, tada nesiskaito, kad jis kontroliuoja kamuolį.

Žaidėjas negali manevruoti laivo rankomis arba irklu tada, kai kamuolys padėtas ant sijono.

65. Draudžiamas stūmimas rankomis

10 ir 15 gestas. Stūmimas rankomis galimas viena ranka. Žemiau nurodyti stūmimai yra neleistini:

Bet kokie varžovo stūmimai jei jo rankose nėra kamuolio arba jis dalinasi kamuolio kontrolę su kitu žaidėju.

Bet kokie kūno kontaktai, išskyrus stūmimą atviru delnu į nugarą, petį ar šoną.

Bet koks pavojingas žaidėjo stūmimas ranka.

66. Draudžiamas stūmimas laivu

10 ir 15 gestas. Stūmimas laivu - manevravimas laivu prieš varžovo laivą tam, kad užvaldyti kamuolį. Žemiau išvardinti stūmimai laivu draudžiami:

Bet koks stūmimas laivu, kuomet laivas liečiasi prie žaidėjo galvos ar kūno ar sukelia jam grėsmę. Žaidėjo ranka nelaikoma kūno dalimi, jei ji nepriglausta prie kūno.

Stūmimas laivu, kai laivas prisiliečia prie varžovo sijono arba kai stūmimas į sijoną arba virš jo tęsiamas toliau. Po stūmimo laivu, jei abu žaidėjai prarado kamuolio kontrolę, jie gali nuo priešininko laivo atsistumti rankomis.

Kontroliuojančio kamuolį žaidėjo kontaktas laivo priekiu į priešininko galvą arba kūną.

Stiprus laivo susidūrimas į varžovo laivo bortą nuo 80 iki 100 laipsnių kampų.

Varžovo stūmimas laivu, jei jis toliau negu trys metrai nuo kamuolio.

Varžovo stūmimas laivu, jei jis nekovoja dėl kamuolio.

67. Draudžiama kova

10 ir 15 gestas. Kova - tai laivo manevravimas prieš varžovo laivą kad užimti patogią poziciją tarp šešių metrų linijos ir vartų linijos. Toliau išvardinta kova draudžiama:

Žaidėjas stovi ar stengiasi išlaikyti poziciją, o jo kūnas pajuda į priekį daugiau kaip pusę metro nuo stipraus kontakto su priešininko laivu.

Kuomet kontaktas su priešininku gali būti kvalifikuojamas pagal taisykles, kaip draudžiamas stūmimas laivu.

Kuomet žaidėjas visiškai išstumiamas už vartų linijos.

68. Draudžiamas blokavimas

9 ir 15 gestas. Žemiau išvardinti blokavimai yra draudžiami:

Žaidėjas aktyviai trukdo priešininkui judėti, kai abu žaidėjai nėra trijų metrų atstumu nuo kamuolio, išskyrus tuos atvejus, kurie aprašyti skiltyje draudžiama kova. Pastaba: Trukdantis priešininkui veržtis į priekį žaidėjas – toks žaidėjas, kurio laivas juda arba jis bando irtis.

Žaidėjas, nekovojančias dėl kamuolio, kuris aktyviai trukdo žaidėjui, kovojančiam dėl kamuolio ant vandens.

Priešininko žaidėjas yra trijų metrų zonoje prie kamuolio ir yra arčiausiai kamuolio, kai kamuolys yra ant vandens.

Abiejų žaidėjų kova dėl pozicijų 6 metrų zonoje vadinamas grumtynėmis.

Trukdantis priešininkui veržtis į priekį žaidėjas – toks žaidėjas, kurio laivas juda arba jis bando irtis.

69. Draudžiamas užlaikymas

9 ir 15 gestas. Žemiau nurodytas užlaikymas yra draudžiamas:

Žaidėjas remiasi arba atsistumia ranka, kūnu ar irklų į varžovo laivą, o taip pat, kai pats užlaiko varžovą ir jo sportinį inventorių.

Atsirėmimas arba atsistūmimas nuo bet kurio žaidimo aikštelės įrenginio, tokio kaip aikštelės kraštų ženklavimas, vartų konstrukcija ar kiti aplinkiniai objektai.

Žaidėjas naudoja irklą taip, kad pakeltų, pastumtų ar užlaikytų priešininko laivą grumtynių šešių metrų zonoje metu, arba bando atlikti stūmimą laivu ar ranka.

Žaidėjas atstumia ranka arba alkūne priešininko bandymą stumti ranka arba laivu.

Žaidėjo veiksmai viena arba abiem rankom, ko pasekoje įvyksta stiprus kontaktas su priešininko ranka arba kamuoliu, esančiu pas priešininką.

70. Nesportiškas elgesys

17 gestas ir rodoma žalia kortelė. Toliau išvardinti punktai apibrėžiami, kaip nesportiškas elgesys:

Bet kokie pažeidimai žaidimo pertraukos metu.

Trukdymas apsivertusiam žaidėjui atsiversti. Apsivertusiam žaidėjui turi būti leidžiama pakelti galvą ir abu pečius virš vandens. Tik po to galima vėl atlikti stūmimą.

Trukdymas priešininkui naudotis savo sportine įranga: priešininko irklo sulaikymas ar numetimas į šoną arba tyčinis trukdymas žaidėjui besistengiančiam pasiimti irklą.

Žaidimo vilkinimas: kamuolio numetimas į šoną arba sąmoningas varžovo blokavimas tam, sutrukdyti greitam kamuolio įžaidimui po taisyklių pažeidimo. Jei komanda pažeidė taisykles, žaidėjas, kontroliuojantis kamuolį, privalo nedelsiant padėti kamuolį ant vandens ir netrukdyti priešininkams greitai įžaisti kamuolį.

Žaidėjų nepritarimas teisėjų sprendimams.

Atsakomieji veiksmai, kerštas (mėginimas atsirevanšuoti).

Barimasis, keikimasis arba įžeidžianti kalba.

Bet koks kitas nesportiškas elgesys prieš žaidėją, teisėją ar oficialų asmenį, kuris, teisėjo požiūriu, daro neigiamą įtaką žaidimui.

Kamuolio išmušimas už aikštelės ribų, nuo priešininko laivo.

71. Vartų gynyba

Besiginantis žaidėjas, esantis po vartais ir pasiruošęs vartus ginti irklu, tuo momentu laikomas vartininku. Vartininkas privalo būti atsigręžęs į žaidimo aikštelę ir stengtis išlaikyti poziciją vieno metro zonoje nuo vartų linijos centro. Jei du ar daugiau žaidėjų yra po vartais, žaidėjas, kuris labiausiai po vartais tuo metu laikomas vartininku.

Jei vartininkas neturi kamuolio ir jeigu jis dėl kontakto su priešininku pajudinamas ar išmušamas iš pusiausvyros, priešininkui įskaitomas draudžiamas stūmimas. 10 ir 15 gestas.

Jeigu atakuojantis žaidėjas pastumia vartininką, stumdamas gynėją į jį, ir tuo metu gynėjas neturi kamuolio - atakuojantis žaidėjas baudžiamas. Jeigu gynėjas turi galimybių išvengti susidūrimo po stumtelėjimo, bet jomis nepasinaudoja, tada atakuojantis žaidėjas nebaudžiamas.

Jeigu gynėjas atakuojantį žaidėją stumia link vartininko, tada atakuojantis žaidėjas nebaudžiamas. Jei atakuojantis žaidėjas turi galimybių išvengti

susidūrimo po stūmimo, bet tuo nepasinaudoja, tada atakuojantis žaidėjas privalo būti nubaustas.

Kamuolio nekontroliuojantis vartininkas, bet besistengiantis jį užvaldyti, gali būti stumiamas kaip bet kuris kitas žaidėjas. Jeigu vartininkas neperima kamuolio kontrolės, jis neįgauna vartininko statuso iki to laiko, kol puolėjas nemetė į vartus arba neatliko perdavimo. Po to, kai puolėjas praranda kamuolį, atakuojantis žaidėjas negali aktyviai trukdyti vartininkui užimti arba išlaikyti savo poziciją.

Šešių metrų zonoje puolėjas negali trukdyti gynėjui užimti vartininko pozicijos. Gynėjui nebaudžiamam leidžiama laivu išstumti puolėją tam, kad užimti vartininko poziciją, jei gynėjo veiksmai nėra pavojingi.

Nuo to momento, kai komanda praranda kamuolio kontrolę, ji negali būti laikoma besiginančia, o tokiu atveju ji negali turėti vartininko.

72. Ginčas

Ginčas skelbiamas tada, kai du ar daugiau priešingų komandų žaidėjai, viena ar dviem rankomis tvirtai laiko kamuolį ir tokiu būdu kamuolį išlaiko ilgiau kaip 5 sekundes. Teisėjas gali nubausti žaidėją dėl draudžiamo užlaikymo, jei kontakto į kamuolį pradžioje varžovas atsiremia į priešininką dėl pusiausvyros išlaikymo.

Jeigu teisėjui būtina sustabdyti žaidimą, kada nei viena iš komandų neprasižengė (jei teisėjo klaida, sugedo vartų konstrukcija, traumos) ir teisėjas negali nustatyti, kuri komanda kontroliavo kamuolį, tada žaidimas tęsiamas po ginčo.

Dėl ginčytino kamuolio kovojama prie šoninės linijos, artimiausioje vietoje, kurioje vyko žaidimo epizodas, kuriame kamuolys buvo paskelbtas ginčytinu. Jeigu ginčas vyko šešių metrų zonoje, tai ginčas vykdomas ties šešių metrų linija. Taikomas 8 gestas ir stabdomas laikas.

Du žaidėjai, po vieną iš kiekvienos komandos, išsirikiuoja šalia šoninės linijos stačiu kampu į ją, veidu į teisėją ir vieno metro atstumu vienas nuo kito, kiekvienas iš savo vartų pusės. Jie deda savo irklus ant vandens bet ne tarp laivų, o rankas laiko ant laivo priekio arba ant savo irklo.

Visi likusieji žaidėjai turėtų būti ne arčiau kaip per tris metrus nuo žaidėjų, kurie kovoja dėl ginčytino kamuolio.

Teisėjas meta kamuolį į vandenį tarp žaidėjų ir švilpuku duoda ženklą tęsti žaidimą. Abu žaidėjai gali stengtis griebti kamuolį rankomis po to, kai tik kamuolys palies vandenį. Žaidėjai neturi teisės liesti kamuolio kol jis nepasiekė vandens. Taikomas 11 ir 15 gestas.

73. Pranašumas

Teisėjas gali suteikti teisę tęsti žaidimą kai įvyko pražanga bet nei vienas teisėjas nedavė ženklo švilpuku. Teisėjas gali leisti žaisti pranašumą tada, kai ta komanda, prieš kurią buvo prasižengta, turi daugiau naudos jei bus tęsiamas žaidimas. Jei taikoma pranašumo taisyklė, teisėjas reaguodamas į pražangą privalo duoti ženklą 13 (žaidimas tęsiamas).

Teisėjas gali nubausti bet kurį prasižengusį žaidėją, dėl kurio priešininkų komanda įgijo pranašumą, žalia, geltona arba raudona kortele per artimiausią žaidimo sustabdymą.

Žaidžiant pranašumą, turi būti atliktas pasas arba metimas į vartus. Jei tuo momentu ryškus pranašumas prarandamas, teisėjas privalo nurodyti pradinę pražangą, parodyti atitinkamus gestus ir nurodyti kurioje vietoje bus tęsiamas žaidimas.

74. Nuobaudos

Teisėjas gali skirti įvairias nuobaudas, priklausomai nuo prasižengimo taisyklėms sunkumo arba dažnumo. Galimos sekančios nuobaudos: laisvas metimas, laisvas smūgis į vartus, baudinys į vartus, įspėjimas, geltona ir raudona kortelė. Žemiau išvardinti apibrėžimai, pagal kuriuos parenkamos nuobaudos:

- a) Tyčinė pražanga - tokia pražanga, kurią darant nebuvo imtasi jokių veiksmų kad išvengtų draudžiamo žaidimo.
- b) Pavojinga pražanga - neleistinas ženklus kontaktas į priešininko ranką, galvą ar kūną, kuris gali sukelti traumą.
- c) Ženklus kontaktas - stiprus kontaktas, galintis sugadinti ekipiruotę ar sukelti traumą.
- d) Perdavimas arba metimas. Jis prasideda tada, kai žaidėjas turi kamuolį rankose arba ant irklo ir bando jį perduoti komandos draugui arba mesti į vartus.
- e) Įvartinė situacija - kai įvartis neabejotinai būtų įmuštas jei žaidimas būtų tęsėsis.
- f) Kamuolio kontroliavimas - kai žaidėjas kontroliuoja kamuolį arba yra artimiausias žaidėjas trijų metrų spinduliu nuo kamuolio.

- g) Komandos kamuolio kontroliavimas – kai bet kuris komandos žaidėjas kontroliuoja kamuolį.

Baudiniai į vartus. Taikomas 16 gestas ir stabdomas laikas.

74. 1. Baudinys į vartus skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą prieš metimą atliekantį varžovą šešių metrų zonoje.

74. 2. Baudinys į vartus skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą prieš perdavimą atliekantį arba esantį įvartinėje situacijoje varžovą šešių metrų zonoje.

74. 3. Baudinys į vartus skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą prieš laisvą smūgį į vartus atliekantį varžovą šešių metrų zonoje.

74. 4. Baudinys į vartus skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą už šešių metrų zonos ribos prieš įvartinėje situacijoje metimą atliekantį varžovą jei vartai nėra saugomi.

74. 5. Baudinys į vartus skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą už šešių metrų zonos ribos prieš žaidėją atliekantį perdavimą kitam, esančiam įvartinėje situacijoje žaidėjui, jei vartai nėra saugomi.

Laisvas smūgis į vartus. 15 gestas. Laisvas smūgis į vartus gali būti metamas tiesiai į vartus.

74. 6. Laisvas smūgis į vartus skiriamas už tokias pražangas, už kurias nebuvo skirtas baudinys į vartus.

Laisvas metimas. 14 gestas. Laisvas metimas negali būti metamas tiesiai į vartus.

74. 7. Laisvas metimas skiriamas kai kamuolys išmestas iš aikštelės ir nepaskiriamas baudinys į vartus ar laisvas metimas.

74.8. Laisvas metimas negali būti metamas tiesiai į vartus. Pažeidus šią taisyklę kamuolys atiduodamas priešininkams ir jie tęsia žaidimą laisvu metimu. 11 ir 14 gestas. Šoninės linijos metimai, vartų linijos metimai, išmetimai iš kampo ir kamuolio įžaidimas po įvarčio iš centro, laikomi laisvais metimais ir negali būti metami tiesiai į vartus.

Raudona kortelė. Žaidėjas, treneris ar komandos atstovas išvejamas iki žaidimo pabaigos ir negali būti keičiamas kitu žaidėju. 17 gestas ir raudona kortelė.

74. 9. Raudona kortelė skiriama žaidėjui, gavusiam antrą geltoną kortelę, nepriklausomai nuo jos gavimo priežasties arba kai geltona kortelė yra ginčytina.

74. 10. Raudona kortelė skiriama treneriui ar komandos atstovui kai žalia kortelė yra ginčytina arba nepadaro norimo efekto (asmuo nesugebėjo kontroliuoti savo elgesio).

74. 11. Raudona kortelė gali būti skiriama, kai žaidėjas užpuola varžovą.

74. 12. Raudona kortelė skiriama už tyčinę ar pavojingą pražangą, kuri teisėjo nuomone gali turėti didelę įtaką žaidimui, nepriklausomai nuo kitų paskirtų nuobaudų.

74. 13. Žaidėjui, treneriui ar komandos atstovui, gavusiam raudoną kortelę, yra skiriamas vienu rungtynių nušalinamas ir jis negali dalyvauti sekančiose rungtynėse.

74. 14. Žaidėjui, treneriui ar komandos atstovui, gavusiam raudoną kortelę, gali būti paskirtos kitos organizacinio varžybų komiteto sankcijos.

Geltona kortelė. Žaidėjas pašalinamas iš aikštelės dviem minutėm ir negali būti pakeistas. Pašalinimo laikas stabdomas laiko stabdymo ar pertraukos tarp kėlinukų metu. 17 gestas ir geltona kortelė.

74. 15. Geltona kortelė skiriama žaidėjui, gavusiam asmeninę žalią kortelę nepriklausomai nuo pažeidimo pobūdžio, jei ta žalia kortelė yra trečia, įskaitant ir komandines nuobaudas.

74. 16. Geltona kortelė skiriama už tyčinę ar pavojingą pražangą prieš žaidėją, atliekantį metimą įvartinėje situacijoje, nebent, teisėjo nuomone, baudinys į vartus yra pakankama nuobauda.

74. 17. Geltona kortelė gali būti skiriama už tyčinę ir kartu pavojingą pražangą, nebent yra skiriama raudona kortelė.

74. 18. Geltona kortelė skiriama už pasikartojančią tyčinę ar pavojingą pražangą arba kai žalia kortelė jau buvo parodyta tam žaidėjui ar komandai už tokį patį prasižengimą.

74. 19. Geltona kortelė skiriama dėl besitęsiančių ir pasikartojančių ginčų su teisėju.

74. 20. Geltona kortelė skiriama už necenzūrinių žodžių vartojimą.

74. 21. Pasibaigus nuobaudos laikui, pašalintas žaidėjas privalo grįžti į aikštelę pagal įėjimo į aikštelę taisykles.

Žalia kortelė. Skiriama kad kontroliuoti žaidėjo, komandos ar komandos atstovo elgesį ir įspėti, kad už pakartotinius prasižengimus gali būti paskirta geltona ar raudona kortelė. 17 gestas ir žalia kortelė.

74. 22. Žalia kortelė skiriama už tyčinę ar pavojingą pražangą jei nebuvo paskirta geltona ar raudona kortelė.

74. 23. Žalia kortelė skiriama žaidėjui, komandai ar komandos atstovui už ginčus su teisėjais ar varžovais, arba už kitą nesportinį elgesį, jei nebuvo pastirta geltona ar raudona kortelė.

74. 24. Žalia kortelė skiriama komandos treneriui ar komandos atstovui jeigu jie palieka trenerio zoną žaidimo metu.

Įspėjimas komandai.

17 gestas ir žalia kortelė. Tai įspėjimas galiojantis visiems komandos žaidėjams.

74. 25. Įspėjimas komandai skiriamas už tyčinę ar pavojingą pražangą, atliekamą daugiau kaip vieno komandos žaidėjo.

74. 26. Įspėjimas komandai skiriamas už daugiau kaip vieno komandos žaidėjo ginčus su teisėju ar varžovu arba kitokį besikartojantį nesportinį elgesį atliekamą daugiau negu vieno žaidėjo.

74. 27. Komandai gavus įspėjimą, už tą patį pakartotiną prasižengimą bus skiriama geltona kortelė bet kuriam komandos žaidėjui.

75. Metimai

Žaidėjas, atliekantis metimą nuo vartų linijos ar šoninės linijos, kampinį, laisvą metimą arba laisvą smūgį į vartus privalo tai atlikti stovėdamas vietoje iš taisyklėse nustatytos arba teisėjo nurodytos vietos. Prieš metimą žaidėjas privalo trumpam palaikyti kamuolį virš peties, kad parodyti kad žaidėjas pasiruošęs metimui. Pirminis žaidėjo metimas turi būti ne trumpesnis negu vienas metras nuo išmetimo vietos arba pereiti į kito žaidėjo kontrolę. Pažeidus šią taisyklę kamuolys perduodamas priešininkų komandai. 11 ir 14 gestas.

Žaidėjui, atliekančiam laisvą metimą ar laisvą smūgį į vartus, turi būti leista užimti reikiamą poziciją. Nei vienas varžovas negali trukdyti žaidėjui užimti

poziciją metimui iki tol kol kamuolys vėl bus žaidime. Pažeidimai baudžiami gestais 11, 15 ir 16.

Žaidimas po pražangos pradedamas kai kamuolys nuskries mažiausiai vieną metrą horizontaliai nuo išmetimo vietos arba nepereis į tos pačios komandos kito žaidėjo kontrolę. Varžovas neturi teisės blokuoti kamuolio, kol jis nepraskries vieno metro horizontaliai. Pažeidimams taikomos nuobaudos. Taikomas 11 ir 15 arba 16 gestas.

Įšimtis taikoma tik atliekant laisvą smūgį į vartus esant 2 metrams iki vartų. Vartininkas ir gynėjai gali blokuoti laisvą smūgį į vartus nejudindami irklų arba rankų po kamuolio išmetimo net jei kamuolys nenuskriejo vieno metro. Visų gynėjų irklai ir rankos turi būti už metančiojo pasiekiamumo rankomis ribos. Bet koks judesys irklų ar rankomis link atliekančiojo laisvą smūgį į vartus žaidėjo arba kamuolio blokavimas prieš išleidžiant jį iš rankų bus traktuojamas kaip tyčinis veiksmas ir bus skiriamas baudinys į vartus.

Žaidėjas turi atlikti metimą 5 sekundžių laikotarpyje, po to kai jis užėmė poziciją metimui. Penkių sekundžių skaičiavimas prasideda nuo to momento, kai bet kuris komandos žaidėjas užima poziciją, leidžiančią paimti kamuolį ir atlikti metimą. Pametus iš rankų ar nesugraibius kamuolio pradinį metimą reikia padaryti per 5 sekundes. Penkių sekundžių taisyklės pažeidimas baudžiamas kamuolio perdavimu kitai komandai. 11 ir 14 gestas.

Teisėjas laisvą metimą arba laisvą smūgį į vartus gali skirti toje vietoje, kurioje buvo padarytas prasižengimas arba toje vietoje, kurioje kamuolys buvo prasižengimo metu arba toje vietoje, kurioje nusileido kamuolys, jeigu jis skriejo prasižengimo metu. Vieta aikštėje, kurioje turi būti atliekamas laisvas ar baudų metimas, skiriama tos komandos naudai, prieš kurią buvo atliekamas prasižengimas.

76. Baudiniai į vartus

Žaidėjas mušantis baudinius privalo būti šešių metrų linijos pozicijoje. Visi kiti žaidėjai privalo būti kitoje aikštelės pusėje iki kol bus pratęstas žaidimas. Atlikti baudinį į vartus galima po teisėjo signalo švilpuku. Taikoma penkių sekundžių taisyklė. Kamuolio iškelti į viršų prieš metimą nereikia.

Baudinį metęs žaidėjas pakartotinai negali liesti kamuolio iki tol, kol kamuolys nepalietė kito žaidėjo ar jo sportinio inventoriaus arba vartų rėmo.

77. Žaidimo pabaiga

Laiko fiksuotojas skelbia žaidimo pabaigą duodamas garsų signalą. Signalo pradžios momentu kamuolys laikomas sustengusiu ir po jo įmesti įvarčiai neįskaitomi. Teisėjas rodo 2 gestą, tuo patvirtindamas laiko fiksuotojo signalą.

Jei baudinys į vartus buvo paskirtas iki žaidimo pabaigą skelbiančio garsinio signalo, baudinys turi būti atliktas. Tokiu atveju žaidimo pabaiga skelbiama iš karto po įvykusio metimo, jeigu jis lieté vandenį arba vartų rėmą ir sugrižo į žaidimų aikštelę.

78. Pratęsimas

Pratęsimas susideda iš vienas po kito žaidžiamų kėlinių po penkias minutes. Komanda, kuri pirmoji įmušė įvartį, skelbiama nugalėtoja. Yra skiriama trijų minučių pertrauka iki pirmo pratęsimo ir vienos minutės pertraukėlė tarp pratęsimų.

79. Protestas varžybų komitetui

Delegacijos arba komandos atstovas turi teisę pateikti protestą. Toks protestas turi būti siunčiamas varžybų komitetui. Varžybų komitetas turi galimybę priimti protestą, parengtą dviejų ar daugiau delegacijų arba komandos atstovų.

Prieštaravimai dėl tikrintojų sprendimų iš komandos atstovo priimami be jokio mokesčio prieš varžybas ar tų varžybų metu, kuriose bus naudojama neleista naudoti sportinė įranga. Jei protestas pateiktas iki žaidimo, sportinė įranga gali būti apžiūrima iš naujo. Jei protestas paduotas žaidimo metu, už tikrinimą atsakingas teisėjas turi nuspręsti ar nurodyti teisėjui iškviesti žaidėją sportinio inventoriaus patikrinimui.

Visi sprendimai, kuriuos priima teisėjai yra galutiniai, o žaidėjai turi paklusti teisėjų sprendimams viso žaidimo metu. Negali būti pateikiami protestai ar apeliacijos dėl teisėjų priimtų sprendimų, susijusių su žaidimo taisyklių traktavimu.

Bet kuris protestas privalo būti pateiktas:

79. 1.1. Dvidešimties minučių bėgyje po pasibaigusią varžybą, dėl kurių ruošiamas protestas, kartu su 25 eurų piniginiu įnašu, kurie bus gražinami, jei protestas bus patenkintas;

79. 1.2. Ne vėliau kaip valandą iki žaidimo pradžios, kuriame dalyvauja komanda arba žaidėjas, prieš kuriuos paduotas protestas dėl žaidimo tose varžybose, kartu su 25 eurų piniginiu įnašu, kurie bus gražinami, jei protestas bus patenkintas.

Komandos vyresnysis (arba jo atstovas) proteste privalo nurodyti:

79. 1.3. Ginčytiną įvykį;

79. 1.4. Kuo remiantis paduotas protestas;

79. 1.5. Priežastis ir aplinkybes, pagrindžiančias protestą.

Taisyklėse nėra priežasčių, dėl kurių komandos atstovas negalėtų atsiimti skundo. Tai jis turi padaryti raštiškai varžybų organizatoriams.

Po protesto pateikimo varžybų organizatoriai per 10 minučių turi nuspręsti ar:

79. 1.6. Atmesti protestą dėl savo pobūdžio arba dėl to, kad jam nėra pagrindo;

79. 1.7. Tęsti protesto svarstymą remiantis šiomis taisyklėmis.

Jei protestas yra pateiktas žaidėjui arba komandai, tos komandos atstovui turi būti pateikta protesto kopija.

Varžybų organizatoriai gali surengti susirinkimą, kuris suteikia galimybę:

79. 1.8. Protestuojančios komandos vadovui pasisakyti;

79. 1.9. Deramai apsvarstyti visas aplinkybes, kurias pateikė protestuojančios komandos vadovas;

79. 1.10. Protestuojančios komandos vadovui dalyvauti susirinkime su kitais atstovais;

79. 1.11. Protestuojančios komandos vadovui ar kitam liudininkui pateikti reikiamus įrodymus;

79. 1.12. Visiems į protestą įtrauktų komandų vadovams pasisakyti.

Apsvarstęs visas aplinkybes ir įrodymus, varžybų organizacinis komitetas turi priimti sprendimą. Jis priimamas balsavimu. Komitetas turi teisę:

79. 1.13. Diskvalifikuoti komandą arba neleisti tęsti varžybų;

79. 1.14. Jei komanda diskvalifikuojama, buvusių tos komandos varžybų rezultatus anuliuoti. Bet kokius apdovanojimus panaikinti.

79. 1.15. Imtis kitų priemonių ir visais atvejais raštiškai pagrįsti savo sprendimus.

Varžybų organizatoriai turi nedelsiant raštiškai informuoti protestą padavusios komandos vadovą apie varžybų organizacinio komiteto sprendimą.

Protestą pateikti vėliau(per 30 dienų nuo ginčytinų varžybų dienos) galima tik tuo atveju, jei protestuojančios asociacijos atstovai gali įrodyti kad faktai, kuriais remiantis buvo paduotas protestas, jiems buvo pateikti jau pasibaigus varžyboms. Toks vėlyvas protestas turi būti adresuotas Tarptautinio kanupo komiteto pirmininkui, kartu su 25 eurų piniginiu įnašu, kurie bus gražinami, jei protestas bus patenkintas.

80. Varžybų organizacinio komiteto drausminės nuobaudos

Varžybų organizacinis komitetas prieš savo susirinkimą gali išsikviesti žaidėją, tam kad ištirtų incidentą, jei komiteto nuomone žaidėjas:

80. 1. 1. Nesilaikė šių varžybų nuostatų;

80. 1. 2. Įvykdė incidentą kuris galėjo sukelti traumą arba turėjo neigiamą įtaką varžyboms.

Varžybų organizacinis komitetas gali surengti susirinkimą, kuriame:

80. 1. 3. Bus suteikta galimybė iškviestam žaidėjui pasisakyti;

80. 1. 4. Bus deramai apsvarstytos visos aplinkybės, kurias pateikė iškviestos komandos atstovas;

80. 1. 5. Iškviestos komandos vadovui bus leista dalyvauti susirinkime su kitais atstovais;

80. 1. 6. Gali pareikalauti iš iškviestos komandos vadovo ar kito liudininko dalyvauti susirinkime arba pateikti reikiamus įrodymus;

Apsvarstęs visas aplinkybes ir įrodymus, varžybų organizacinis komitetas turi priimti sprendimą. Jis priimamas balsavimu. Komitetas turi teisę:

80. 1. 7. Pareikšti žaidėjui papeikimą;

80. 1. 8. Skirti piniginę nuobaudą komandai arba delegacijos nariui;

80. 1. 9. Neleisti žaidėjui dalyvauti keliuose arba visuose varžybų žaidimuose;

80. 1. 10. Imtis kitų priemonių ir visais atvejais raštiškai pagrįsti savo sprendimus.

Varžybų organizatoriai turi nedelsiant raštiškai informuoti iškviestos komandos vadovą apie varžybų organizacinio komiteto sprendimą.