

An action shot from a canoe polo match. Two players are in a narrow canoe on a body of water. The player on the left is wearing a black and red wetsuit and a black helmet with orange accents. The player on the right is wearing a white and blue wetsuit and a black helmet with the number 10. They are both splashing water, and a blue and yellow ball is visible near the player on the right. A paddle is also visible in the water. In the background, another orange canoe is partially visible.

# KANOPOLO SPELREGLEMENT

VERTALING VAN HET ICF SPELREGLEMENT 2019

## **Uitgave**

Januari 2019, versie 1.0

**Auteurs** Martijn Rol en Danny Buis, ICF scheidsrechters

## **Scheidsrechtersignalen**

Céline Orhand, [www.orhand.com](http://www.orhand.com).

Vertaling van Engels naar Nederlands is in opdracht van de Kanopolocommissie van het KNWV Watersportverbond - uitgevoerd.



© Copyright 2019 – Commissie Kanopolo, KNWV Watersportverbond

## Inhoudsopgave

1. Inleiding .....	6
2. Leeswijzer .....	7
2.1 Schrijftaal versus spreektaal.....	7
2.2 Vertaling.....	7
2.3 ICF Spelreglement .....	7
3. Spelersmateriaal.....	8
3.1. Kajaks .....	8
3.2. Peddels .....	8
3.3. Persoonlijke uitrusting .....	8
3.4. Wisselen van uitrusting .....	9
3.5. Materiaalcontrole.....	9
3.6. Herkenbaarheid .....	9
4. Competitie Officials (ICF hoofdstuk 7).....	10
4.1 Wedstrijdofficials.....	10
4.2 Scheidsrechters.....	10
4.3 Doellijnrechters .....	11
4.4 Materiaalcontroleur .....	12
4.5 Tijdwaarnemers .....	12
4.6 Scoreteller.....	12
5. Speelveld (ICF Hoofdstuk 8) .....	14
5.1 opmaak.....	14
5.2 Speelveld.....	15
5.3. Begrenzing en afbakening van het speelveld .....	15
5.4 Doelen.....	15
5.5 De bal.....	16
6. Competitie (ICF Hoofdstuk 10) .....	17
6.1. Aantal spelers.....	17
6.2 Speeltijd.....	17
6.3 Keuze van de speelhelft .....	17
6.4. Aanvang van de wedstrijd .....	18
6.5 Bal uit het spel .....	18

6.6 Time-out.....	19
6.7 Een doelpunt maken .....	20
6.8 Spelhervatting na een doelpunt.....	20
6.9 Doelverdediging .....	20
6.10 Scheidsrechtersbal .....	22
6.11 Voordeel geven .....	22
6.12 Een omgeslagen speler.....	23
6.13. Het betreden van het speelveld, wissels en uitrusting wisselen.....	23
6.14 Einde van de speelperiode .....	24
6.15 Verlenging.....	24
6.15. Ongeoorloofd wisselen/betreden speelveld.....	25
6.16 Ongeoorloofd peddelgebruik.....	25
6.17 Ongeoorloofd balbezit.....	26
6.18 Ongeoorloofde aanval met de hand.....	26
6.19 Ongeoorloofde aanval met de kajak .....	27
6.20 Ongeoorloofd verplaatsen ('illegaal duel') .....	27
6.21 Ongeoorloofd hinderen (obstructie) .....	28
6.22 Ongeoorloofd vasthouden (obstructie) .....	28
6.23 Onsportief gedrag.....	29
6.25 Strafmaatregelen .....	29
6.26 Penalty (Strafdoelschot) .....	30
6.27 Vrij schot (Free Shot) .....	31
6.28 Vrije worp (Free throw) .....	31
6.29 Rode kaart.....	31
6.30 Gele kaart / Powerplay.....	32
6.31 Gele kaart en Penalty.....	33
6.32 Groene kaart .....	33
6.33 Het nemen van worpen en schoten.....	34
6.35 Het nemen van een penalty.....	35
7. Na de wedstrijd (ICF Hoofdstuk 11).....	37
7.1 Protest bij de Wedstrijdorganisatie .....	37
7.2 Disciplinaire maatregelen door de wedstrijdorganisatie.....	39
8. Bijlagen .....	40

Bijlage: Schotklok.....	40
Bijlage: Signalen .....	42

## 1. Inleiding

Beste kanopoloër en scheidsrechter,

Het Kanopolo Spelreglement van het Watersportverbond is een vertaling van Spelreglement van de International Canoe Federation (ICF)

Naast het feit dat dit Nederlandse document een waardevolle aanvulling vormt op het Engelstalige ICF Spelreglement, is dit document opgesteld met als doel spelers en scheidsrechters, op eenduidige wijze de spelregels in het Nederlands uit te leggen.

De Engelstalige versie is terug te vinden op <https://www.canoeicf.com/rules#polo>. De Engelstalige versie is ten alle tijden leidend ten opzichte van de Nederlandse versie.

Veel succes!

De Kanopolocommissie,

## 2. Leeswijzer

Het in Nederlands vertaalde Kanopolo Spelreglement heeft betrekking op de 'Sport Regels' (ICF Sport Rules, SR) van het spel zelf. De Algemene of Sportbestuur Regels (ICF Sport Governance/Common Rules, CR, en de ICF Principle Rules, PR) zijn in dit document buiten beschouwing gelaten, dit zijn regels die ingaan op o.a. organiseren van een WK of World Games en vallen buiten de scope van dit document. Dit houdt in dat een aantal hoofdstukken en paragrafen van de originele Engelstalige ICT tekst niet terug komen in dit document.

Ook specificaties van spelmateriaal (boten, peddels, etc.) voor uitvoering van materiaalcontroles, zijn niet opgenomen in dit document. Hiervoor verwijzen wij naar de Engelstalige versie in combinatie met de 'nota materiaalcontrole' op [www.kanopolo.nl](http://www.kanopolo.nl).

### 2.1 Schrijftaal versus spreektaal

In het Spelreglement wordt in sommige gevallen formeel schrijftaal gebruikt in plaats van spreektaal. Bijvoorbeeld: 'Straf Doel Schot' wat de letterlijke vertaling is van Goal Penalty Shot. In sommige gevallen hebben wij voor de leesbaarheid gekozen voor spreektaal. Bijvoorbeeld: in plaats van 'hoekworp' gebruiken wij 'corner'.

Verder: waar 'hij' staat, kan ook 'zij' worden gelezen. Waar 'zijn' staat, kan ook 'haar' worden gelezen.

### 2.2 Vertaling

Het Kanopolo Spelreglement is onderhevig aan wijzigingen en besluiten genomen door de International Canoe Federation (ICF). Zodra wijzigingen in de spelregels bekend en door ICF zijn gepubliceerd, zullen deze worden verwerkt in het Kanopolo Spelreglement.

De vertaling heeft zijn eigen hoofdstukken die afwijken van de hoofdstukken in het originele ICF document. Bij elk hoofdstuk en paragraaf staat tussen haakjes het nummer welke het hoofdstuk (of paragraaf) heeft in het officiële Engelstalige ICF reglement, zo blijft er altijd een 1-op-1 koppeling met de oorspronkelijke ICF documentatie.

### 2.3 ICF Spelreglement

Ondanks het feit dat het Kanopolo Spelreglement met de grootste zorg is vertaald en zorgvuldig wordt onderhouden, kan de mogelijkheid bestaan dat er onduidelijkheden zijn ontstaan. Bij onduidelijkheden in het Kanopolo Spelreglement zijn de ICF spelregels leidend.

## 3. Spelersmateriaal

### 3.1. Kajaks

Er mag alleen gebruik worden gemaakt van kajaks die zijn goedgekeurd door de materiaalcontroleur(s). Ongeregistreerde of illegale kopieën van modellen die geregistreerd staan in het ICF-overzicht van producenten mogen niet worden gebruikt tijdens ICF-evenementen en worden automatisch afgekeurd. In het geval van onenigheid over de rechtmatigheid van een ontwerp, zal een onafhankelijk panel van ten minste drie (3) personen het betreffende ontwerp beoordelen om vast te stellen of het wel of geen kopie betreft. Als wordt bepaald dat het een ongeregistreerde kopie is wordt hij afgekeurd en kan hij dus niet gebruikt worden tijdens de wedstrijd. De originele ontwerper en het ICF zullen onmiddellijk op de hoogte worden gesteld. Voor de volledige kajakspecificaties: zie Engelstalige versie van dit reglement en de nota 'Materiaalcontrole' op [www.kanopolo.nl](http://www.kanopolo.nl).

### 3.2. Peddels

Er mag alleen gebruik worden gemaakt van dubbelbladige peddels die zijn goedgekeurd door de materiaalcontroleur(s). Voor de volledige peddelspecificaties: zie de Engelstalige versie van dit reglement en de nota 'Materiaalcontrole' op [www.kanopolo.nl](http://www.kanopolo.nl)

### 3.3. Persoonlijke uitrusting

- 3.3.1. Elke speler moet een door de materiaalcontroleur goedgekeurde helm en gezichtsbescherming dragen. Voor de volledige specificaties van helmen en gezichtsbescherming: zie de Engelstalige versie van dit reglement en de nota 'Materiaalcontrole' op [www.kanopolo.nl](http://www.kanopolo.nl).
- 3.3.2. Het is verplicht om door de materiaalcontroleur goedgekeurde lichaamsbescherming (zwemvest) te dragen. Voor de volledige specificaties van lichaamsbescherming: zie de Engelstalige versie van dit reglement en de nota 'Materiaalcontrole' op [www.kanopolo.nl](http://www.kanopolo.nl).
- 3.3.3. Het is verplicht om een shirt te dragen van dezelfde kleur, met mouwen die ten minste de helft van de bovenarmen bedekken. Het is de spelers niet toegestaan om vette, olieachtige of vergelijkbare substanties op hun armen en nek te dragen.
- 3.3.4. Behalve de hierboven beschreven uitrusting en kleding zijn persoonlijke kleding en/of accessoires en een spatzeil toegestaan. Extra beschermende uitrusting aan handen, onderarmen en ellebogen is alleen toegestaan indien de uitrusting goed aansluit, stevig vastzit en geen scherpe randen heeft die een andere speler in gevaar zouden kunnen brengen. Enige andere uitrusting is niet



toegestaan. Het is een speler niet toegestaan om sieraden of andere zaken te dragen die hemzelf of andere spelers in gevaar kunnen brengen.

- 3.3.5 Het is spelers niet toegestaan om vette substanties (zoals wax) op hun uitrusting aan te brengen.

### 3.4. Wisselen van uitrusting

Het is de spelers toegestaan om op elk moment tijdens de wedstrijd het speelveld te verlaten om (een deel van) de uitrusting te wisselen, mits de uitrusting is goedgekeurd door de materiaalcontroleur(s). De speler in kwestie dient de uitrusting op te halen in het wisselersgebied.

### 3.5. Materiaalcontrole

De spelersuitrusting kan worden onderworpen aan een controle voorafgaand aan, tijdens of na afloop van de wedstrijd. De scheidsrechter dient een speler wiens uitrusting de regels overtreedt van het speelveld te sturen tijdens de eerste spelonderbreking of, indien de uitrusting een gevaar vormt voor de spelers, onmiddellijk.

### 3.6. Herkenbaarheid

- 3.6.1 Het bovendeck van de kajaks van alle spelers uit hetzelfde team dienen dezelfde kleur te hebben, net als de spatzeilen, zwemvesten, helmen en shirts.
- 3.6.2 Indien de scheidsrechter of materiaalcontroleur bepaalt dat er niet genoeg verschil is tussen de teams, dient het eerstgenoemde team op het wedstrijdformulier zijn herkenningskleuren te wijzigen.
- 3.6.3 De spelers binnen een team dienen genummerd te zijn van 1 tot en met 99. Dit nummer dient te zien te zijn op hun kleding en helm. Spelers kunnen ervoor kiezen om hun achternaam op hun rug te dragen. Deze naam mag boven of onder het nummer staan, maar moet voor het hele team op dezelfde plek staan.
- 3.7.4 De nummers dienen voor de scheidsrechters overal op het veld duidelijk leesbaar te zijn en dienen elke speler binnen een team duidelijk van elkaar te onderscheiden. Het rugnummer dient ten minste twintig (20) centimeter hoog te zijn. Het nummer aan de voorkant van de kleding dient ten minste tien (10) centimeter hoog te zijn. Op de helm dient het nummer aan beide zijden ten minste zeven en een half (7,5) centimeter hoog te zijn. De aanvoerder van elk team wordt van de rest van het team onderscheiden door middel van een armband.

## 4. Competitie Officials (ICF hoofdstuk 7)

### 4.1 Wedstrijdofficials

((ICF paragraaf 7.17)

- 4.1.1 De wedstrijdofficials dienen te bestaan uit twee (2) scheidsrechters, twee (2) doellijnrechters (of camera's), een (1) materiaalcontroleur, twee (2) tijdwaarnemers en een (1) scoreteller.
- 4.1.2 Afhankelijk van het belang van de wedstrijd kan een wedstrijd worden overzien door een team van tussen de drie (3) en acht (8) officials. Indien er slechts drie (3) wedstrijdofficials zijn, dienen er twee (2) de scheidsrechters te zijn die daarnaast de functie van doellijnrechter en materiaalcontroleur op zich nemen en een tijdwaarnemer die de functie van de tijdwaarnemers en scoreteller op zich neemt.

### 4.2 Scheidsrechters

(ICF paragraaf 7.18)

- 4.2.1 De scheidsrechters hebben de absolute controle over de wedstrijd. Hun gezag over de spelers geldt gedurende de volledige tijd dat zij en de spelers zich in het competitiegebied bevinden.
- 4.2.2 De beslissingen die de scheidsrechters tijdens de wedstrijd nemen zijn definitief en hun interpretatie van het reglement dient te worden opgevolgd gedurende de wedstrijd. Er is geen protest of beroep mogelijk in verband met een beslissing van een scheidsrechter die is gebaseerd op zijn of haar interpretatie van het reglement. De scheidsrechters dienen geen aannames te doen betreffende de feiten van een situatie gedurende de wedstrijd, maar dienen hun observaties naar hun beste vermogen te interpreteren.
- 4.2.3 De scheidsrechters geven een fluitsignaal om de wedstrijd te doen aanvangen, te hervatten en om doelpunten, doellijnworpen, hoekworpen, overtredingen van de regels en time-outs aan te geven. Het is scheidsrechters toegestaan om hun beslissing te wijzigen, mits dit gebeurt voordat de bal weer in het spel is. De scheidsrechter dient zich ervan te vergewissen dat met het wijzigen van de beslissing naar zijn of haar mening geen van beide teams wordt benadeeld.
- 4.2.4 De scheidsrechters zijn gemachtigd om een persoon uit het wedstrijdgebied te laten verwijderen wiens gedrag hen hindert bij het op een behoorlijke en onpartijdige wijze volbrengen van hun taken.
- 4.2.5 De scheidsrechters zijn gemachtigd om op welk moment dan ook de wedstrijd te staken indien zij van mening zijn dat het gedrag van de spelers, teamoffici-

als of andere omstandigheden het onmogelijk maken om de wedstrijd in redelijkheid voort te zetten. Indien de wedstrijd moet worden gestaakt, zullen de scheidsrechters hiervan verslag te doen aan de wedstrijdleiding.

- 4.2.6 In het geval dat de scheidsrechters het niet eens worden over een beslissing, is 1de beslissing van de eerst aangewezen scheidsrechter bepalend. Als de scheidsrechters ieder een verschillend signaal aangeven, dan mogen zij een time-out nemen en met elkaar overleggen. In het geval dat de scheidsrechters het dan nog niet eens worden, is de beslissing van de eerst aangewezen scheidsrechter bepalend.
- 4.2.7 Indien een van de scheidsrechters niet in staat is om de wedstrijd voort te zetten door letsel, ziekte of een andere oorzaak, zal de Hoofdscheidsrechter een voldoende gekwalificeerde vervanger aanwijzen.
- 4.2.8 Op aanwijzen van de wedstrijdorganisatie mogen scheidsrechters en eventueel de overige wedstrijdofficials elektronische communicatieapparatuur gebruiken om tijdens de wedstrijd onderling te communiceren.

### 4.3 Doellijnrechters

(ICF paragraaf 7.19)

- 4.3.1 De doellijnrechters staan diagonaal tegenover elkaar aan de linkerkant van de beide scheidsrechters.
- 4.3.2 Het is de taak van een doellijnrechter om de volgende signalen aan de scheidsrechter te geven:
  - a. Een groene vlag omhoog houden indien alle spelers hun correcte posities hebben ingenomen ten opzichte van hun doellijnen aan het begin van een periode;
  - b. Een rode vlag omhoog houden indien de bal over de doellijn uit het spel is geraakt (doellijnworp, hoekworp, doelpunt);
  - c. Met een rode vlag te wapperen in het geval van een onbehoorlijke start of herstart;
  - d. Met een rode vlak te wapperen indien een uitgesloten of wisselspeler een overtreding begaat door het speelveld op onbehoorlijke wijze te betreden of herbetreden.
  - e. De rode en de groene vlag in de richting van het doel te wijzen wanneer de bal het doelframe binnengaat.
- 4.3.4 Elke doellijnrechter zal door de organiserende comité worden voorzien van een voorraad ballen van de juiste maat. Wanneer de oorspronkelijke bal buiten het speelveld geraakt dienen zij op aanwijzing van de scheidsrechter een nieuwe bal te gooien naar de doelverdediger (in het geval van een doelworp)

of de dichtstbijzijnde speler van het aanvallende team (in het geval van een hoekworp).

- 4.3.5 In plaats van doellijnrechters mogen ook camera's worden gebruikt die in rechtstreekse verbinding staan met de wedstrijdofficials.

#### 4.4 Materiaalcontroleur

(ICF paragraaf 7.20)

De materiaalcontroleur(s) is/zijn verantwoordelijk voor het controleren van de uitrusting van alle spelers voorafgaand aan en gedurende de wedstrijd. Zij zijn tevens gemachtigd om de uitrusting op enig ander moment tijdens de competitie te controleren.

#### 4.5 Tijdwaarnemers

(ICF paragraaf 7.21)

- 4.5.1 De tijdwaarnemers nemen plaats aan de officialstafel.
- 4.5.2 De taken van de tijdwaarnemers zijn:
- a. Het registreren van de exacte speeltijden, time-outs en rust;
  - b. Het controleren van de tijdsduur van time-outs en de periode aan te geven door een rode vlag te heffen, hoewel de scheidsrechter het einde van de time-out aangeeft;
  - c. Het bijhouden van de tijd in overeenkomst met het reglement, wanneer spelers van het speelveld worden gestuurd en wanneer de spelers of hun wisselers het speelveld opnieuw betreden;
  - d. Het bijhouden van de straftijden van spelers en het aangeven van het einde van de straf tijd door middel van een elektronisch scorebord of door met een groene vlag te zwaaien.
- 4.5.3 De tijdwaarnemer dient, onafhankelijk van de scheidsrechters, door middel van een duidelijk akoestisch en eenvoudig te interpreteren signaal het einde van de spelperiode aan te geven. Het signaal is onmiddellijk van kracht, behalve indien tegelijkertijd een penalty wordt toegekend. In dat geval zal de penalty moeten worden genomen, in overeenstemming met de regels.

#### 4.6 Scoreteller

(ICF paragraaf 7.22)

- 4.6.1 De scoreteller neemt plaats aan de officialstafel.
- 4.6.2 De taken van de scoreteller zijn:

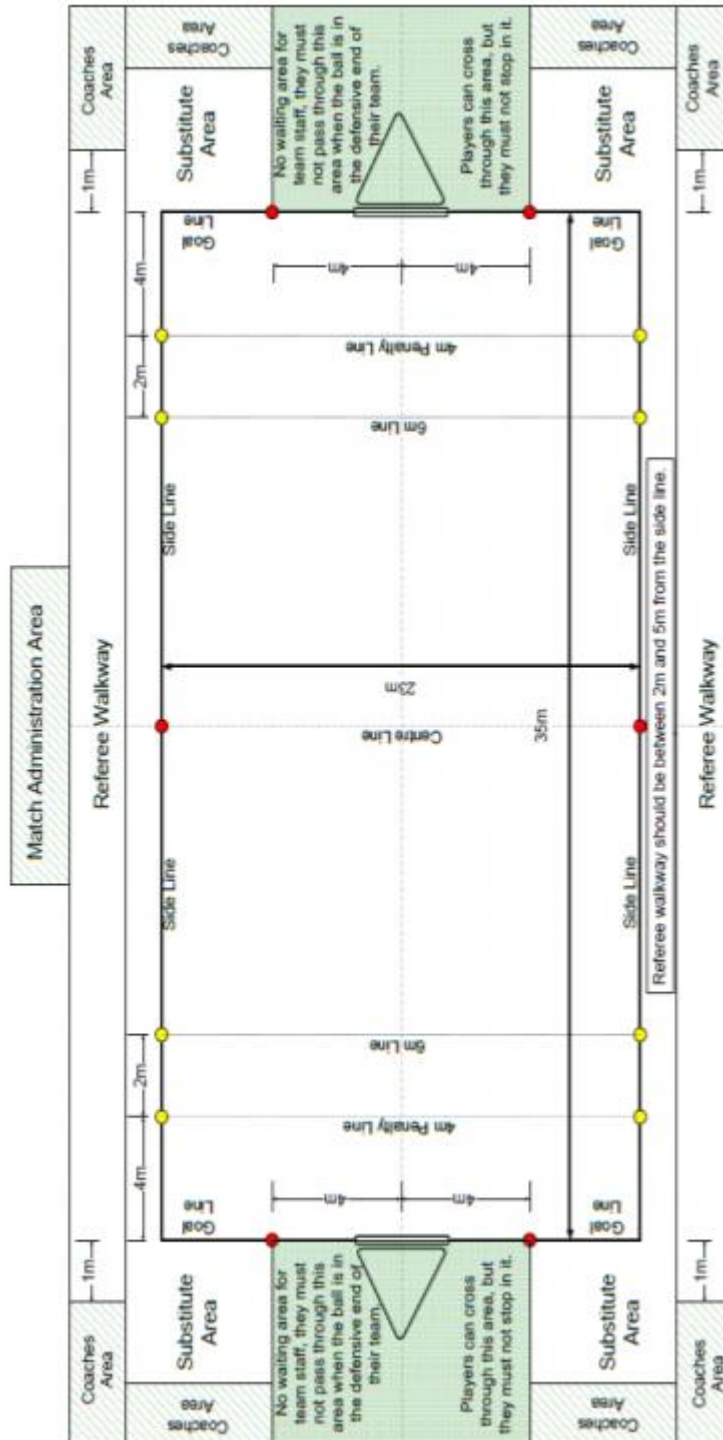
- a. Het registreren van de toegekende doelpunten en bijhouden van het scorebord gedurende de wedstrijd;
- b. Het verslaan van de wedstrijd, met inbegrip van de spelers, de score, de time-outs en de toegekende groene, gele en rode kaarten per speler.

## 5. Speelveld

(ICF Hoofdstuk 8)

### 5.1 opmaak

(ICF paragraaf 8.1)



## 5.2 Speelveld

(ICF paragraaf 8.3)

- 5.2.1 Het speelveld dient rechthoekig te zijn en een lengte van vijfendertig (35) meter en een breedte van drieëntwintig (23) meter te hebben. De directe omgeving van het speelveld dient te bestaan uit een wateroppervlak dat vrij is van objecten, met waar mogelijk een minimale breedte van een (1) meter buiten alle speelveldgrenzen.
- 5.2.2 Het speelveld dient te bestaan uit stilstaand water van ten minste negentig (90) centimeter diep.
- 5.2.3 Er dient boven het speelveld een open ruimte zonder belemmeringen te zijn van ten minste drie (3) meter hoog en een minimale plafondhoogte van vijf (5) meter.
- 5.2.4 Aan beide zijden van het speelveld dient een looppad voor de scheidsrechters te worden vrijgehouden.

## 5.3. Begrenzing en afbakening van het speelveld

(ICF paragraaf 8.4)

- 5.3.1 De langere begrenzingen worden aangeduid als de zijlijnen, de kortere begrenzingen als de doellijnen.
- 5.3.2 De zijlijnen en doellijnen worden aangegeven door een drijvend touw. Het gedeelte van de doellijn dat binnen vier (4) meter van het midden van het doel-frame ligt dient vrij te zijn van drijvende elementen, zodat de doelverdediger niet wordt gehinderd bij het innemen van zijn positie.
- 5.3.3 Er dienen langs de zijlijnen markeringen te worden geplaatst die de doellijnen, het midden van het speelveld en de punten op zes (6) meter van elke doellijn aangeven en die duidelijk zichtbaar zijn voor zowel de scheidsrechters als de spelers.
- 5.3.4 Er dienen markeringen geplaatst te worden op de doellijnen op vier (4) meter van beide zijden van het midden die het wisselersgebied aangeven en die duidelijk zichtbaar zijn voor zowel de scheidsrechters als de spelers.

## 5.4 Doelen

(ICF paragraaf 8.5)

- 5.4.1 Elk doel wordt geplaatst in het midden van elke doellijn, met de binnenrand van de onderste lat twee (2) meter boven het wateroppervlak. De doelen dienen zodanig te worden bevestigd dat zij niet kunnen schommelen of bewegen. De doeldragers dienen spelers die het doel verdedigen of zich in de buurt van het doel bevinden en balworpen niet te hinderen.

- 5.4.2 De doelen bestaan uit een open frame van een (1) meter hoog en anderhalve (1,5) meter breed (aan de binnenzijde gemeten) dat verticaal is opgehangen. De maximale breedte van het materiaal waarvan het doelframe is gebouwd is vijf (5) centimeter. Het doelframe dient geen verticale of horizontale spijlen te hebben die parallel lopen aan het centrale frame en die het terug stuiteren van de bal uit het doel kunnen veroorzaken. De voorkant van het frame dient vrij te zijn van losse netten, netbevestigingen of scherpe randen die de balworpen kunnen hinderen of de bal en de speeluitrusting kunnen beschadigen. De voorkant van het frame dient rood met wit gestreept te zijn, waarbij elke streep twintig (20) centimeter lang dient te zijn. Op spellocaties met meerdere speelvelden dienen alle doelen identiek te zijn.
- 5.4.3 Elk doel dient te zijn uitgerust met een net dat is gemaakt van sterk, schokabsorberend materiaal, waardoor de bal vrijelijk door het doelframe kan bewegen doch duidelijk is dat er een doelpunt is gemaakt. Het net dient minimaal vijftig (50) centimeter diep te zijn en geen losse of hangende uiteindes te hebben die spelers of hun uitrusting kunnen hinderen, in de wind kunnen wapperen of de bal in het doel kunnen hinderen.

## 5.5 De bal

(ICF paragraaf 8.6)

- 5.5.1 De bal dient rond te zijn en te zijn voorzien van een luchtkamer met een zelfsluitend ventiel. Hij dient waterdicht te zijn, geen externe banden te hebben en niet bedekt te zijn met vet of een vergelijkbare substantie.
- 5.5.2 Het gewicht van de bal dient minimaal vierhonderd (400) gram en maximaal vierhonderdvijftig (450) gram te zijn.
- 5.5.3 Voor wedstrijden gespeeld in de klassen Heren en Heren onder 21 dient de balomtrek minimaal achtenzestig (68) en maximaal eenenzeventig (71) centimeter te zijn en de druk van de bal dient conform richtlijnen van de producent te zijn.
- 5.5.4 Voor wedstrijden gespeeld in de klassen Dames en Dames onder 21 (en Senior Dames) dient de balomtrek minimaal vijfenzestig (65) en maximaal zevenenzestig (67) centimeter te zijn en de druk van de bal dient conform richtlijnen van de producent te zijn



## 6. Competitie

## (ICF Hoofdstuk 10)

### 6.1. Aantal spelers

(ICF paragraaf 10.1)

- 6.1.1 Elk team mag bij een wedstrijd uit maximaal acht (8) spelers bestaan. Niet meer dan vijf (5) spelers mogen zich tijdens de gehele wedstrijd binnen het speelveld bevinden. De andere spelers worden op dat moment beschouwd als wisselers. Een team moet elke wedstrijd beginnen met vijf (5) spelers die zich op de doellijn bevinden en gereed zijn voor de wedstrijd. Indien een team op enig moment tot twee (2) spelers is gereduceerd zal de scheidsrechter de wedstrijd staken en de kwestie voorleggen aan de Wedstrijdorganisatie, die over de voortgang zal beslissen.
- 6.1.2 De lijst van namen en nummers van spelers in een wedstrijd dient vóór de door de Wedstrijdorganisatie vastgelegde tijd te worden overhandigd aan de bevoegde official.

### 6.2 Speeltijd

(ICF paragraaf 10.2)

- 6.2.1 De speeltijd bestaat normaal gesproken uit twee (2) periodes van elk tien (10) minuten, behalve als er een verlenging nodig is om de uitkomst te bepalen. De minimale speeltijd is twee periodes van zeven (7) minuten.
- 6.2.2 De rusttijd duurt normaal gesproken drie (3) minuten. De minimale duur van de rusttijd is een (1) minuut.
- 6.2.3 De teams wisselen na elke spelperiode van speelhelft.
- 6.2.4 Het is de scheidsrechter toegestaan om tijdens de speeltijd een time-out aan te vragen. De tijdwaarnemer zal de klok stilzetten wanneer de scheidsrechter de time-out aangeeft en de klok opnieuw starten wanneer de scheidsrechter de wedstrijd met een fluitsignaal hervat.

### 6.3 Keuze van de speelhelft

(ICF paragraaf 10.3)

Het team dat bovenaan of als eerste op het wedstrijdformulier genoemd staat, start op de doellijn aan de linkerkant van de officialstafel, behalve indien een van de aanvoerders of de organisatie om een loting (toss) verzoekt om de speelhelften te verdelen.

## 6.4. Aanvang van de wedstrijd

(ICF paragraaf 10.4)

- 6.4.1 Aan het begin van elke spelperiode stellen vijf (5) spelers van elk team zich speelklaar op, stilliggend en met een gedeelte van hun kajaks op hun eigen doellijn. Indien een team met opzet onnodige vertraging veroorzaakt, betekent dat een startovertreding. Signalen 1, 15 en 17 (teamwaarschuwing) zijn hierbij van toepassing.
- 6.4.2 Indien een team vijf (5) minuten na de geplande aanvangstijd niet genoeg spelers heeft om de wedstrijd te beginnen wordt de wedstrijd geannuleerd en doorverwezen naar de Wedstrijdorganisatie. Signaal 2 is hierbij van toepassing.
- 6.4.3 De scheidsrechter geeft een fluitsignaal om het spel te starten en laat dan de bal los of gooit hem in het midden van het speelveld.
- 6.4.4 Indien het loslaten of gooien van de bal één team een significant voordeel oplevert, vordert de scheidsrechter de bal terug en herstart hij de spelperiode.
- 6.4.5 Fysieke hulp van een speler aan de speler die in balbezit probeert te komen is niet toegestaan. Deze overtreding resulteert in een vrije worp. Signaal 1 en 14 zijn hierbij van toepassing.
- 6.4.6 Slechts een (1) speler van elk team mag een poging doen in balbezit te komen. Elke andere speler die de speler die in balbezit probeert te komen begeleidt, mag niet binnen een straal van drie (3) meter van het lichaam van die speler komen totdat een speler van een van beide teams duidelijk in bezit is van de bal. Deze overtreding resulteert in een vrije worp. Signalen 1 en 15 zijn hierbij van toepassing.

## 6.5 Bal uit het spel

(ICF paragraaf 10.5)

- 6.5.1 Zijlijn en obstakels boven het speelveld: wanneer (een deel van) de bal de zijlijn of het verticale vlak van de zijlijn of enig obstakel boven het speelveld raakt, krijgt het team dat niet als laatste de bal met hun peddel, boot of lichaam heeft aangeraakt een zijlijnworp toegewezen. Signalen 5 en 14 zijn hierbij van toepassing.
  - a. Indien de zijlijn uit positie wordt gebracht als gevolg van normaal spel, dan wijzigt de begrenzing inclusief het verticale vlak van de zijlijn mee.
  - b. Zijlijnworp: de speler die de worp neemt moet zijn kajak positioneren op het punt waar de bal het speelveld verliet, of een punt op de zijlijn dat zo

dicht mogelijk ligt bij het raakpunt van de bal met het obstakel boven het speelveld.

- 6.5.2 Doellijnworp en hoekworp ('corner'): de doellijn wordt altijd gemeten aan de hand van het verticale vlak van het doelframe in alle situaties, zelfs indien het doelframe of de fysieke doellijn uit positie wordt gebracht ten gevolge van normaal spel. Een doellijn- of hoekworp wordt toegekend wanneer (een deel van) de bal het verticale vlak aan de voorzijde van het doelframe raakt, behalve wanneer een bal van het doelframe terug stuitert (niet de doeldragers), of wanneer de bal wordt gehinderd het doel binnen te gaan door de peddel van een verdediger en terug stuitert in het speelveld, of wanneer een doelpunt wordt gemaakt.
- 6.5.2.1 Doellijnworp: indien de bal over de eigen doellijn van een team gaat en het laatst werd aangeraakt door het andere team, wordt een doellijnworp toegekend. Signalen 6 en 14 zijn hierbij van toepassing. De speler die de worp neemt moet zich met zijn kajak op de doellijn positioneren.
- 6.5.3 Hoekworp ('corner'): indien de bal over de eigen doellijn van een team en het laatst werd aangeraakt door hun eigen team, wordt een hoekworp toegekend. Signalen 5 en 14 zijn hierbij van toepassing. De speler de worp neemt moet zich met zijn kajak in de hoek van het speelveld positioneren.

## 6.6 Time-out

(ICF Paragraaf 10.6)

- 6.6.1 De scheidsrechter gebruikt een drievoudig fluitsignaal om het spel te stoppen voor een time-out, behalve wanneer er een doelpunt is gemaakt, in welk geval een lang fluitsignaal wordt gegeven. Signaal 7 is van toepassing.
- 6.6.2 Een time-out dient te worden gegeven indien een omgeslagen speler of zijn uitrusting het spel belemmert.
- 6.6.3 Een time-out dient onmiddellijk gebruikt te worden indien de spelregels op gevaarlijke wijze worden geschonden of indien onderdelen van het veld moet worden gecorrigeerd of aangepast (bijvoorbeeld: indien als er een gat in het net van het doel zit).
- 6.6.4 Een time-out kan worden gegeven indien er een blessure is opgetreden of indien een speler zich tegen de regels in op het veld bevindt, op voorwaarde dat dit niet het andere team benadeelt.
- 6.6.5 Een time-out kan worden gegeven nadat een doelpunt is gemaakt, een penalty wordt toegekend en voor elk ander incident waarbij de scheidsrechter dit nodig acht.

## 6.7 Een doelpunt maken

(ICF paragraaf 10.8)

- 6.7.1 Een team maakt een doelpunt wanneer de bal in zijn geheel het vlak voor het doelframe van hun tegenstander passeert. Indien het doel niet stevig is bevestigd en heen en weer beweegt, dient de bal het doelframe geheel passeren. De scheidsrechter geeft het nummer van de scorende speler door aan de scoretel-ler. Signaal 3 en een lang fluitsignaal door de scheidsrechter zijn hierbij van toepassing. Nadat een doelpunt is gemaakt moet een time-out worden ge-geven (*opmerking*: een toernooi-organisatie kan van dit laatste afwijken, maar dient dit van te voren te communiceren naar deelnemende teams en scheids-rechters).
- 6.7.2 Indien de bal wordt gehinderd het doel binnen te gaan door de peddel van een verdediger of wisselspeler die het doel van achter (het doelframe) binnen-komt, wordt een doelpunt toegekend.

## 6.8 Spelhervatting na een doelpunt

(ICF paragraaf 10.9)

- 6.8.1 Nadat een doelpunt is gemaakt dient het team dat het doelpunt heeft ge-maakt, zo snel mogelijk te zijn teruggekeerd op de eigen speelhelft. Elke op-zettelijke vertraging zal worden bestraft met een groene kaart voor onsportief gedrag of opzettelijke vertragingstactieken. Signalen 15, 17 & 18 zijn van toe-passing.
- 6.8.2 De eerste scheidsrechter mag het spel hervatten zodra het aanvallende team gereed is, zelfs wanneer niet meer dan drie (3) spelers van het verdedigende team zijn teruggekeerd op hun eigen helft. Geen van de verdedigende spelers mag eerder deelnemen aan het spel totdat zij met hun lichaam over de mid-denlijn op hun eigen speelhelft zijn. Overtreding resulteert in een gele kaart voor de overtredende speler(s). Signalen 1, 15 & 17 zijn van toepassing.
- 6.8.3 De speler die de worp neemt dient met het lichaam op de middenlijn stil te liggen (stationair) en geeft door middel van het omhoog houden van de bal aan gereed te zijn om het spel te laten hervatten. De rest van het aanvallende team mag niet eerder over de middenlijn komen tot de scheidsrechter het fluitsignaal geeft om het spel te hervatten. De eerste scheidsrechter geeft het fluitsignaal om het spel te hervatten.

## 6.9 Doelverdediging

(ICF paragraaf 10.10)

- 6.9.1 De verdedigende speler die zich het meest direct onder het doel bevindt om met de peddel het doel te verdedigen, wordt op dat moment beschouwd als

de doelverdediger. Het lichaam van de doelverdediger dient naar het speelveld gericht te zijn en hij dient een positie te handhaven binnen een (1) meter van het midden van de doellijn. Indien twee of meer spelers zich onder het doel bevinden, wordt de speler die zich het dichtst bij het midden onder het doel bevindt beschouwd als doelverdediger op dat moment.

- 6.9.2 Indien de doelverdediger niet in balbezit is en door contact met een tegenstander wordt verplaatst of uit balans wordt gebracht, heeft die tegenstander een ongeoorloofde aanval begaan. Overtreding wordt bestraft. Signalen 10 en 15 zijn hierbij van toepassing.
- 6.9.3 Indien een aanvaller de doelverdediger verplaatst door een verdediger tegen de doelverdediger te duwen terwijl de verdedigers niet in balbezit zijn, wordt de aanvaller bestraft. Indien de verdediger de kans heeft om na te zijn geduwd contact met de doelverdediger te vermijden maar hij dit nalaat, zal de aanvaller niet worden bestraft.
- 6.9.4 Indien een verdediger de aanvaller tegen de doelverdediger aan duwt, dient de aanvaller niet bestraft te worden. Indien de aanvaller na te zijn geduwd de mogelijkheid heeft om contact met de doelverdediger te vermijden, maar dit nalaat, wordt de aanvaller gestraft.
- 6.9.5 Indien een aanvaller die in balbezit is, wiens oorspronkelijke richting of snelheid normaal gesproken niet zou hebben geleid tot contact met de doelverdediger, door een verdediger tegen de doelverdediger wordt aangeduwd, wordt de aanvaller niet bestraft.
- 6.9.6 Een doelverdediger die niet in balbezit is, maar tracht de bal (die op het water ligt) in zijn bezit te krijgen, mag zoals elke andere speler worden aangevallen. Indien de doelverdediger niet in balbezit komt zal hij de status van doelverdediger pas weer verkrijgen wanneer de aanvaller op het doel heeft geschoten of de bal heeft overgespeeld. Indien de aanvaller balbezit verliest, dient de aanvaller de doelverdediger niet opzettelijk te hinderen in zijn poging zijn positie te handhaven of opnieuw in te nemen.
- 6.9.7 Binnen het zes (6) metergebied dient een aanvaller niet actief een verdediger te hinderen bij het innemen van de positie van doelverdediger. Het is een verdediger toegestaan om een aanvaller met zijn kajak weg te duwen, met als doel de positie van doelverdediger in te nemen, tenzij er sprake is van gevaarlijk spel.
- 6.9.8 Zodra een team in balbezit is, wordt dat team niet langer beschouwd als verdedigend en kan er binnen dat team daarom geen speler als doelverdediger worden aangemerkt.

## 6.10 Scheidsrechtersbal

(ICF paragraaf 10.11)

- 6.10.1 Een scheidsrechtersbal wordt toegekend indien twee (2) of meer spelers van de strijdende teams de bal met een of meer handen stevig vast hebben, zodat de spelers het balbezit gedurende vijf (5) seconden met elkaar delen. Signaal 8 en een time-out zijn hierbij van toepassing.
- 6.10.2 Indien de scheidsrechter de wedstrijd onderbreekt om wat voor reden dan ook terwijl geen van beide teams een overtreding heeft gemaakt of op wat voor manier dan ook een vrije worp of schot toegekend zou krijgen, en vervolgens is de scheidsrechter niet in staat om te beslissen wie ten tijde van het fluitsignaal in balbezit was, zal de scheidsrechter de wedstrijd hervatten met een scheidsrechtersbal.
- 6.10.3 Een scheidsrechtersbal wordt genomen op het dichtstbijzijnde punt aan de zijlijn waar het incident plaatsvond of waar de scheidsrechter het passend acht. Een scheidsrechtersbal die wordt toegekend voor een incident dat plaatsvond in het gebied tussen de zes (6) meterlijn en de doellijn, moet worden genomen op de dichtstbijzijnde zes (6) meterlijn.
- 6.10.4 Twee (2) tegenspelers positioneren zich ter hoogte van de zijlijn waar het voorval plaatsvond, ieder aan de dichtstbijzijnde kant van hun eigen doellijn, in een rechte hoek op de zijlijn, een (1) meter uit elkaar en met het gezicht naar de scheidsrechter gericht. Zij leggen hun peddels op het water, maar niet tussen hun kajaks, en hun handen op het dek van de kajak of op hun peddel.
- 6.10.5 Alle andere spelers dienen ten minste drie (3) meter verwijderd te zijn van het punt tussen de twee (2) spelers die deelnemen aan de scheidsrechtersbal.
- 6.10.6 De scheidsrechters gooit de bal op het water tussen de spelers in en geeft een fluitsignaal om het spel te hervatten. Beide spelers dienen met hun handen te proberen in balbezit te komen zodra de bal het water raakt. De spelers dienen de bal niet te spelen voor hij het water raakt. Overtreding wordt bestraft. Signalen 11 en 15 zijn hierbij van toepassing.

## 6.11 Voordeel geven

(ICF paragraaf 10.12)

- 6.11.1 De scheidsrechters kunnen laten doorspelen na een overtreding en zo een team het voordeel geven, indien geen van beide scheidsrechters een fluitsignaal heeft gegeven. De scheidsrechters dienen de voordeelregel toe te passen indien het team waarop de overtreding is begaan, meer voordeel ondervindt

van doorspelen. Wanneer zij de voordeelregel toepassen, dienen de scheidsrechters het ongeoorloofde spel te erkennen door signaal 13 te geven en te roepen: "Doorspelen!" ("Play on!") voor een periode van maximaal 5 seconden. Signalen 13 is hierbij van toepassing.

- 6.11.2 De scheidsrechters kan elke speler die een overtreding begaat, waarbij de voordeelregel wordt toegepast, bij de eerstvolgende spelonderbreking bestraffen met een groene, gele of rode kaart.
- 6.11.3 Wanneer de voordeelregel wordt toegepast en er uiteindelijk geen sprake is van duidelijk voordeel of de eerst volgende pass of schot wordt negatief beïnvloedt door de overtreding, dient er alsnog gefloten te worden voor de oorspronkelijke overtreding en de daarbij passende straf en signalen worden gegeven. Indien een vrij schot toegekend wordt, geeft de scheidsrechter aan waar deze genomen moet worden.

## 6.12 Een omgeslagen speler

(ICF paragraaf 10.13)

- 6.12.1 Indien een speler omslaat en uit zijn kajak geraakt, mag die speler niet meer deelnemen aan het spel en moet hij met zijn gehele uitrusting onmiddellijk het speelveld verlaten. Indien een omgeslagen speler weer aan de wedstrijd wil deelnemen, moet hij dat doen in overeenkomst met de regels voor het betreden van het speelveld. Niemand mag het speelveld betreden om een speler met zijn uitrusting te helpen en niemand mag de scheidsrechter hinderen bij het helpen van een speler. Een team kan tijdens de wedstrijd worden bestraft voor ongeoorloofde hulp van buitenaf of voor welke bemoeienis met de tegenpartij dan ook, die valt onder hulp van buitenaf. De scheidsrechter bepaalt de ernst van de strafmaatregel.

## 6.13. Het betreden van het speelveld, wissels en uitrusting wisselen

(ICF paragraaf 10.14)

- 6.13.1 Niet meer dan het officieel toegestane aantal spelers van een team mogen zich op welk moment dan ook binnen het speelveld bevinden.
- 6.13.2 Wisselers dienen in hun wisselersgebied te wachten.
- 6.13.3 Het wisselen van spelers is te allen tijde toegestaan, ook tijdens time-outs. Het verlaten en betreden van het speelveld door wisselers is langs de gehele eigen doellijn toegestaan, mits de kajak en uitrusting van de speler het speelveld volledig hebben verlaten voordat de wisselers het speelveld binnen gaat. Een speler die het speelveld slechts verlaat als onderdeel van (een aanvallende of verdedigende actie tijdens) de wedstrijd en zelf direct weer terug komt op het veld (herbetreden), hoeft niet aan deze voorwaarden te voldoen.

- 6.13.4 Een omgeslagen speler die het speelveld niet via zijn eigen doellijn heeft verlaten, mag pas bij de volgende spelonderbreking worden gewisseld. De gehele uitrusting van de omgeslagen speler (bijvoorbeeld zijn kajak en/of peddel) dienen van het speelveld te worden verwijderd voor het is toegestaan te wisselen.
- 6.13.5 Het is elke speler toegestaan om het speelveld te allen tijde te verlaten om (delen van) de uitrusting te wisselen, mits de uitrusting is goedgekeurd door de materiaalcontroleurs. De speler in kwestie moet de uitrusting ophalen uit het wisselersgebied.

#### 6.14 Einde van de speelperiode

(ICF paragraaf 10.16)

- 6.14.1 De tijdwaarnemer geeft het einde van de speelperiode aan door middel van een luid signaal. Als de bal in vlucht is richting het doel op het moment dat de tijdwaarnemer het signaal luidt, dan mag de bal de vlucht afmaken. Om een doelpunt te maken dient de bal de spelershand te hebben verlaten voordat het signaal klinkt. De scheidsrechter zal signaal 2 tonen ter bevestiging van het signaal van de tijdwaarnemer.
- 6.14.2 Indien een penalty is toegekend voorafgaand aan het signaal voor het einde van de speelperiode, wordt de wedstrijd beëindigd op het moment dat de penalty genomen is. Na het nemen van het penalty zal de wedstrijd direct worden afgefloten op het moment dat i) een goal gescoord wordt, ii) het schot geblokt wordt door de keeper, iii) de bal terugkaatst vanaf het doelframe of iv) de bal buiten het veld wordt gegooid.

#### 6.15 Verlenging

(ICF paragraaf 10.17)

De verlenging bestaat uit opeenvolgende periodes van elk vijf (5) minuten, waarbij het team dat het eerste doelpunt maakt als winnaar wordt aangewezen (Golden Goal). Er geldt een rust van drie (3) minuten voordat de verlenging aanvangt en een rust van een (1) minuut tussen de periodes in de verlenging, waarin van speelhelft wordt gewisseld.



-- OVERTREDINGEN --

### 6.15. Ongeoorloofd wisselen/betreden speelveld

(ICF paragraaf 10.18)

- 6.15.1 Wanneer er meer dan het officieel toegestane aantal spelers van een team zich binnen het speelveld bevinden, dient/dienen de speler(s) die het speelveld ongeoorloofd heeft/hebben betreden een gele kaart worden toegekend. Indien het onduidelijk is welke speler(s) het speelveld dient/dienen te verlaten, dient de aanvoerder deze (een) speler(s) aan te wijzen.
- 6.15.2 Wanneer een wisselspeler zijn peddel in het speelveld plaatst om een doelpunt te verhinderen, wordt een penalty toegekend. De overtredende speler wordt gestraft met een rode kaart. Overtreding wordt bestraft. Signalen 16 en 17 zijn hierbij van toepassing.

### 6.16 Ongeoorloofd peddelgebruik

(ICF paragraaf 10.19)

Signalen 12 en 15 zijn hierbij van toepassing. Het volgende wordt beschouwd als **ongeoorloofd** peddelgebruik:

- a. Het lichaam van de tegenstander raken met de peddel.
- b. De bal met de peddel (proberen te) spelen, terwijl de bal binnen handbereik van de tegenstander is en die tegenstander probeert de bal met de hand te spelen.
- c. De bal met de peddel over de voorkant van de kajak van de tegenstander (proberen te) spelen, binnen handbereik van de tegenstander in een normale peddelpositie.
- d. De peddel binnen handbereik van de tegenstander brengen, terwijl hij de bal in zijn hand heeft. Doelverdedigers zijn van deze regel uitgesloten en het is hen toegestaan om een doelschot direct te verdedigen, zolang zijn peddel niet naar de tegenstander toe beweegt op het moment van het schot en het geen direct contact met de tegenstander tot resultaat heeft.
- e. Wanneer een speler met zijn peddel probeert een tegenstander te hinderen in het gebruik van zijn peddel.
- f. Met de peddel de tegenstander beperken in zijn spel.
- g. Een peddel gooien.
- h. Elk ander peddelgebruik dat een speler in gevaar brengt.

### 6.17 Ongeoorloofd balbezit

(ICF paragraaf 10.20)

- 6.17.1 Signalen 11 en 15 zijn hierbij van toepassing. Een speler is in het bezit van de bal wanneer hij de bal in zijn hand heeft of hij in een positie is waarin hij met zijn hand bij de bal kan, waarbij de bal zich op het water bevindt en niet in de lucht. Een speler die de bal balanceert op zijn peddel is ook in balbezit.
- 6.17.2 Een speler moet zich binnen vijf (5) seconden, nadat hij balbezit is gekomen, van de bal ontdoen door deze aan een andere speler over te spelen of door de bal te gooien, waarbij hij horizontaal gemeten ten minste een (1) meter vanaf het punt van loslaten terecht komt.
- 6.17.3 Indien een speler het balbezit deelt met een andere speler of de bal zich tijdens een aanval buiten handbereik beweegt, vangen de vijf (5) seconden opnieuw aan wanneer een speler in balbezit komt.
- 6.17.4 Een speler die op zodanige wijze omslaat dat hun gehele lichaam en hoofd zich onder water bevinden, wordt verondersteld het balbezit te hebben verloren indien zij de bal niet in hun hand(en) hebben.
- 6.17.5 Een bal mag niet meegenomen worden door een speler terwijl deze op het spatzeil ligt.
- 6.17.6 Het is een speler niet toegestaan om de kajak te verplaatsen terwijl hij zijn peddel in beide handen heeft en ondertussen ook de bal op een of andere manier meeneemt (*opmerking*: dit geldt voor het meenemen van de bal, geklemd onder de arm en daarmee de bal actief uit het spel onttrekken).

### 6.18 Ongeoorloofde aanval met de hand

(ICF paragraaf 10.21)

Signalen 19 en 15 zijn hierbij van toepassing. Een aanval met de hand is het duwen van de tegenstander met een (1) hand. De volgende aanvallen met de hand zijn **ongeoorloofd**:

- a. Een aanval met de hand waarbij de aangevallen speler niet in balbezit is of het balbezit deelt met een andere speler.
- b. Elk lichamenlijk contact behalve een open hand tegen de rug, bovenarm of zij van de tegenstander.
- c. Elke aanval met de hand die de aangevallen speler in gevaar brengt.
- d. Een aanval met de hand van opzij of van achteren op een speler die de bal gooit en waarbij deze hand de arm van de gooiende speler raakt.

## 6.19 Ongeoorloofde aanval met de kajak

(ICF paragraaf 10.22)

Signalen 10 en 15 zijn hierbij van toepassing. Een aanval met de kajak is het manoeuvreren van de kajak tegen de kajak van de tegenstander met het doel om in balbezit te komen. De volgende aanvallen met de kajak zijn **ongeoorloofd**:

- 6.19.1 Een aanval met de kajak die ertoe leidt dat de kajak van de aanvallende speler het lichaam van de aangevallen speler raakt of een speler in gevaar brengt. Indien de speler (een deel van) zijn arm opgeheven of gestrekt heeft, wordt zijn arm niet als deel van het lichaam beschouwd. (*opmerking*: deze laatste regel geldt louter om als speler de kajak tussen bal en tegenstander te kunnen manoeuvreren terwijl die tegenstander naar de bal reikt met zijn arm)
- 6.19.2 Een aanval met de kajak die leidt tot significant of voortdurend contact met het spatzeil van de tegenstander waarbij de aanvallende speler blijft aanvallen (op of over het spatzeil). Na een aanval met de kajak waarbij de ene speler op het spatzeil van de andere speler belandt, is het hen toegestaan om door middel van een gecontroleerde beweging met de handen de kajakken van elkaar te verwijderen.
- 6.19.3 Een speler in balbezit die het niet lukt om significant contact te vermijden tussen de voorkant van zijn kajak en het hoofd of lichaam van de tegenstander.
- 6.19.4 Een ruwe aanval die leidt tot significant contact met de zijkant van de kajak in een hoek van tussen tachtig (80) en honderd (100) graden.
- 6.19.5 Een aanval op een tegenstander die zich niet binnen drie (3) meter van de bal bevindt.
- 6.19.6 Een aanval op een tegenstander, waarbij de aanvallende speler niet om de bal strijdt.

## 6.20 Ongeoorloofd verplaatsen ('illegaal duel')

(ICF paragraaf 10.23)

- 6.20.1 Signalen 9 en 15 zijn hierbij van toepassing. Geoorloofd verplaatsen is het manoeuvreren van de kajak tegen de kajak van een tegenstander tussen de zes (6) meterlijn en de doellijn in de aanvallende speelhelft ('het zes meter gebied', met als doel een positie te verkrijgen. De volgende verplaatsingen zijn **ongeoorloofd**:
- 6.20.2 Wanneer een speler stil ligt of tracht zijn positie te handhaven (in het zes meter gebied) en zijn lichaam wordt meer dan twee (2) meter verplaatst door middel van voortdurend contact met de kajak van een tegenstander.

- 6.20.3 Wanneer het contact met de kajak van de tegenstander wordt beschouwd als een ongeoorloofde aanval met de kajak onder regel 67.
- 6.20.4 Wanneer het lichaam van de verplaatste speler zich achter de doellijn bevindt.

### 6.21 Ongeoorloofd hinderen (obstructie)

(ICF paragraaf 10.24)

Signalen 9 en 15 zijn hierbij van toepassing. Het volgende bepaalt **ongeoorloofd** hinderen:

- 6.21.1 Een speler die actief of met opzet een tegenstander belemmert in zijn voortgang wanneer geen van beide spelers zich binnen drie (3) meter van de bal bevinden. Behalve wanneer de spelers elkaar verplaatsen om een positie te verkrijgen in de aanvallende speelhelft ('zes meter gebied') zoals is omschreven in regel 68. Let op: een speler wordt verondersteld actief de voortgang van een tegenstander te belemmeren wanneer zijn kajak in beweging is of hij actief probeert te peddelen.
- 6.21.2 Een speler die niet om de bal strijdt en actief de voortgang van een tegenstander belemmert die wel om de bal strijdt.

### 6.22 Ongeoorloofd vasthouden (obstructie)

(ICF paragraaf 10.25)

Signalen 19 en 15 zijn hierbij van toepassing. Het volgende bepaalt **ongeoorloofd** vasthouden:

- 6.22.1 Een speler die steun of voortstuwing ondervindt door middel van het plaatsen van een hand, arm, lichaam of peddel op de kajak van een tegenstander, of de tegenstander of zijn uitrusting vasthoudt.
- 6.22.2 Een speler die de speelvelduitrusting, zoals grensmarkeringen, doeldragers of een ander object, gebruikt voor steun of voortstuwing.
- 6.22.3 Een speler die zijn peddel gebruikt om de kajak van een tegenstander op te tillen, naar zich toe te trekken of vast te houden terwijl hij zich verplaatst om een positie te verkrijgen binnen het zes (6) metergebied, of die een aanval tracht uit te voeren met de kajak of hand.
- 6.22.4 Een speler die een aanval met de hand of kajak door de tegenstander afweert met zijn eigen hand of onderarm, of door de elleboog naar zijn tegenstander toe te bewegen.
- 6.22.5 Een speler die een krachtige actie uitvoert met een of beide handen, die leidt tot significant contact met de arm van de tegenstander, of met de bal die nog in contact is met de hand van de tegenstander.

## 6.23 Onsportief gedrag

(ICF paragraaf 10.26)

Signaal 17 en 18 met een geschikte kaart is hierbij van toepassing. Het volgende wordt gedefinieerd als **onsportief** gedrag:

- 6.23.1 Elke overtreding door een speler die wordt begaan tijdens een spelonderbreking.
- 6.23.2 Het belemmeren van een speler die tracht rechtop te komen (eskimoteren) nadat hij is omgeslagen. Een speler die is omgeslagen dient de kans te krijgen om zijn hoofd en beide schouders boven het water te krijgen, voordat het een tegenstander is toegestaan om een aanval uit te voeren.
- 6.23.3 De tegenstander belemmeren zijn materiaal te gebruiken, zoals het vasthouden of het buiten bereik brengen van de peddel van een andere speler, of een tegenstander opzettelijk hinderen bij het terugpakken van de peddel.
- 6.23.4 Het opzettelijk gebruik maken van vertragingstactieken, zoals het weggooiën van de bal, of het opzettelijk hinderen van de tegenstander met als doel om een vlugge hervatting van het spel na een overtreding of een doelpunt te belemmeren.
- 6.23.5 Misgenoegen uiten door spelers. Spelers die in woord en/of gebaar hun misgenoegen uiten over een besluit van de scheidsrechter.
- 6.24.6 Vergeldingsacties.
- 6.24.7 Obsceen of beledigend taalgebruik.
- 6.24.8 Elk ander onsportief gedrag jegens een speler, scheidsrechter of andere official, of gedrag dat ter beoordeling van de scheidsrechter wordt beschouwd als schadelijk voor het spel of niet in de geest van het spel. Hier onder valt ook het veinzen (net doen alsof) van een blessure.
- 6.24.9 Het via de boot van de tegenstander uitgooien van de bal (over zijlijn of doellijn) om zo een vrije worp af te dwingen.

--- SANCTIES ---

## 6.25 Strafmaatregelen

(ICF paragraaf 10.28)

De scheidsrechter kan voor ongeoorloofd spel elke combinatie van de volgende strafmaatregelen opleggen, afhankelijk van de ernst en/of frequentie van de te bestraffen overtredingen. De strafmaatregelen die de scheidsrechter tot zijn beschikking heeft zijn: vrije worp, vrij schot, penalty, waarschuwingen door middel van een groene kaart, gele kaart met uitsluiting en rode kaart met

uitsluiting. De volgende definities dienen gebruikt te worden bij het bepalen van de strafmaatregel:

- a) Opzettelijke overtreding: een overtreding waarbij geen enkele moeite werd gedaan om de overtreding te vermijden.
- b) Gevaarlijke overtreding: een overtreding waarbij significant en ongeoorloofd contact optreedt met de arm, het hoofd of het lichaam van de tegenstander en kan leiden tot lichamelijk letsel.
- c) Significant contact: elk ruw contact dat kan leiden tot schade aan uitrusting of lichamelijk letsel.
- d) De handeling van overspelen (passing) of schieten (gooien): vangt aan wanneer een speler de bal in zijn hand heeft, of deze balanceert op zijn peddel, en duidelijk probeert de bal over te spelen naar een teamgenoot of een doelpunt te maken.
- e) Een 'vrijwel zeker' doelpunt: de scheidsrechter moet er hierbij zeker van zijn dat een doelpunt hoogstwaarschijnlijk het eindresultaat zou zijn geweest indien het spel was voortgezet.
- f) Balcontrole: een speler heeft balcontrole wanneer die speler in balbezit is, of de dichtstbijzijnde speler bij de bal is en zich binnen drie (3) meters van de bal op het water bevindt.
- g) Teambezit: een team wordt beschouwd in teambezit te zijn en daarmee het aanvallende team te zijn wanneer een speler van dat team in balbezit of – controle is.

## 6.26 Penalty (Strafdoelschot)

(ICF paragraaf 10.29)

- 6.26.1 **Een penalty** (goal penalty shot of letterlijk vertaald 'strafdoelschot'). Signaal 16, een gele kaart en een time-out zijn hierbij van toepassing.
- 6.26.2 Binnen het zes (6) metergebied wordt een penalty toegekend voor elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding op een speler tijdens het schieten/gooien op doel.
- 6.26.3 Binnen het zes (6) metergebied wordt een penalty toegekend voor elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding op een speler die overspeelt ('passt') of zich positioneert voor een 'vrijwel zeker' doelpunt.

- 6.26.4 Binnen het zes (6) metergebied wordt een penalty toegekend voor elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding op een speler die tracht een vrij schot te nemen.
- 6.26.5 Buiten het zes (6) metergebied wordt een penalty toegekend voor elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding op een speler die vrijwel zeker een doelpunt zal scoren terwijl het doel niet wordt verdedigd.
- 6.26.6. Buiten het zes (6) metergebied wordt een penalty toegekend voor elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding op een speler die overspeelt of zich positioneert voor een 'vrijwel zeker' doelpunt terwijl het doel niet wordt verdedigd.

### 6.27 Vrij schot (Free Shot)

(ICF paragraaf 10.30)

- 6.27.1 **Een vrij schot.** Signaal 15 is hierbij van toepassing. Een vrij schot mag direct op doel worden genomen.
- 6.27.2 Een vrij schot wordt toegekend voor elke overtreding op een speler, tenzij een penalty wordt toegekend.

### 6.28 Vrije worp (Free throw)

(ICF paragraaf 10.31)

- 6.28.1 **Een vrije worp.** Signaal 14 is hierbij van toepassing. Een vrije worp mag niet direct op het doel genomen worden.
- 6.28.2 Een vrije worp wordt toegekend wanneer de bal uit het spel is geraakt en bij overtredingen waarvoor geen penalty of vrij schot zijn toegekend.
- 6.28.3 Een vrije worp mag niet direct op het doel genomen worden. Overtreding wordt bestraft en er wordt een vrije worp toegekend aan de tegenpartij. Signalen 11 en 14 zijn hierbij van toepassing. Zijlijnworpen, doellijnworpen, hoekworpen (corners) en hervattingen vanaf het midden (na een doelpunt) worden beschouwd als vrije worpen en mogen niet direct op het doel genomen worden.

### 6.29 Rode kaart

(ICF paragraaf 10.32)

- 6.29.1 **Een rode kaart:** een speler, teamcoach of teamofficial wordt voor de rest van de wedstrijd uitgesloten en mag niet worden vervangen. Signaal 17 met een rode kaart is hierbij van toepassing.
- 6.29.2 Een rode kaart wordt toegekend aan een speler die voor welke reden dan ook een tweede gele kaart ontvangt of een gele kaart aanvecht.

- 6.29.3 Een rode kaart dient te worden toegekend aan een teamcoach of teamofficial wanneer een groene kaart wordt aangevochten of niet het gewenste effect had op het spel of gedrag van de persoon.

Een teamcoach of teamofficial die een rode kaart heeft ontvangen, dient onmiddellijk het speelgebied ('competition area') te verlaten en mag niet worden vervangen. De wedstrijd zal niet eerder worden hervat tot de persoon het speelgebied heeft verlaten, mag daarnaast niet meer deelnemen aan de wedstrijd en niet meer communiceren met spelers of overige coaches. Indien de persoon weigert het speelgebied te verlaten, dan zullen de scheidsrechters de wedstrijd staken en de zaak voorleggen aan de wedstrijdorganisatie.

- 6.29.3 Een rode kaart dient te worden toegekend voor een persoonlijke (opzettelijk en gevaarlijk) aanval op een speler.
- 6.29.4 Een rode kaart dient te worden toegekend voor een opzettelijke of gevaarlijke overtreding, die naar de mening van de scheidsrechter bepalend is voor de wedstrijd, onafhankelijk van eventuele andere strafmaatregelen die zijn toegekend.
- 6.29.5 Een speler, teamcoach of teamofficial die tijdens een competitie een rode kaart ontvangt, wordt automatisch voor één wedstrijd geschorst en kan niet deelnemen aan de volgende wedstrijd in die competitie. Geschorste coaches en/of teamofficials mogen zich gedurende de geschorste wedstrijd niet op houden in het speelgebied of op de toeschouwertribune en mogen gedurende de wedstrijd niet communiceren met spelers of overige coaches/teamofficials.
- 6.29.6 Een speler, teamcoach of teamofficial die tijdens een competitie een rode kaart ontvangt, kan door een van de of beide scheidsrechters worden overgedragen aan het wedstrijdorganisatie voor verdere disciplinaire maatregelen, indien zij verdere maatregelen nodig achten.

### 6.30 Gele kaart / Powerplay (ICF paragraaf 10.33)

- 6.30.1 **Een gele kaart / Power Play ('overtal')**: een speler wordt voor een maximum van twee (2) minuten uitgesloten en mag dan niet worden vervangen. De tijd van de Power Play (overtalsituatie) wordt gestopt tijdens time-outs of spelonderbrekingen. Signaal 17 met een gele kaart is hierbij van toepassing.
- 6.30.2 Als gedurende de Power Play door de tegenstander een doelpunt wordt gescoord, dan komt de resterende tijdsuitsluiting te vervallen en mag de speler weer mee doen met het spel. Als twee spelers van hetzelfde team een gele kaart hebben gekregen en er wordt gescoord, dan mag de speler met de dan nog kortste tijdsuitsluiting terug in het spel keren.



**Let op:** als de gele kaart samenvalt met het toekennen van een penalty, dan geldt de Power Play regel NIET. Dan is de bestrafte speler de volle twee (2) minuten uitgesloten van deelname aan het spel.

- 6.30.3 Een gele kaart wordt toegekend voor een opzettelijke *en* gevaarlijke overtreding, tenzij een rode kaart wordt toegekend. Een gele kaart wordt toegekend voor het herhaaldelijk maken van een opzettelijke *of* gevaarlijke overtreding, tenzij een rode kaart wordt toegekend.
- 6.30.4 Als een speler al een groene kaart heeft gekregen in de wedstrijd, dan dient bij de volgende opzettelijke of gevaarlijke overtreding een gele kaart te worden toegekend (tenzij uiteraard een rode kaart wordt toegekend).
- 6.30.5 Een gele kaart dient te worden toegekend voor het herhaaldelijk en voortdurend aanvechten van beslissingen van de scheidsrechter.
- 6.30.6 Een gele kaart dient te worden toegekend voor obscene of beledigend taalgebruik jegens een tegenstander of official.
- 6.30.7 Spelers die worden uitgesloten dienen de regels betreffende het betreden van het speelveld op te volgen wanneer zij na hun uitsluiting het speelveld herbetreden.
- 6.30.8 Spelers die een totaal van drie (3) gele kaarten gedurende een competitie hebben gekregen, zijn automatisch voor de eerst volgende wedstrijd geschorst.

### 6.31 Gele kaart en Penalty

(ICF paragraaf 10.34)

Een gele kaart dient te worden toegekend voor een speler die een overtreding begaat welke de scheidsrechter bestraft met een penalty.

*Nogmaals:* voor deze gele kaart staat de volledige twee minuten tijdsluiting, ongeacht of er vervolgens gescoord wordt of niet.

### 6.32 Groene kaart

(ICF paragraaf 10.35)

- 6.32.1 **Een waarschuwing of groene kaart** is bedoeld om een speler, teamcoach of teamofficial te waarschuwen om hun spel of gedrag in bedwang te houden, indien zij niet het risico willen lopen op uitsluiting met een gele of rode kaart indien de overtreding zich herhaalt. Signaal 17 met een groene kaart is hierbij van toepassing.
- 6.32.2 Een groene kaart dient te worden toegekend voor een opzettelijke of gevaarlijke overtreding, behalve wanneer een gele of rode kaart wordt toegekend.
- 6.32.3 Een groene kaart dient te worden toegekend aan een speler, teamcoach of teamofficial voor onnodige mondelinge communicatie met een scheidsrechter,

official of tegenstander, of enig ander onsportief gedrag, tenzij een gele of rode kaart wordt toegekend.

- 6.32.4 Een groene kaart dient te worden toegekend aan een teamcoach of teamofficial indien zij het coachgebied gedurende de wedstrijd verlaten.
- De groene kaart is van toepassing op alle coaches van dat team voor de duur van de wedstrijd. De groene kaart zal direct of bij de eerstvolgende spelonderbreking worden toegekend, dit ter beoordeling door de scheidsrechter.
- 6.32.5 Per wedstrijd kan een speler maximaal een (1) groene kaart ontvangen. Als een speler een groene kaart heeft gekregen, dan dient een volgende opzettelijke of gevaarlijke overtreding van welke aard dan ook bestraft te worden met een gele kaart (Power Play / overtal). Tenzij een rode kaart wordt toegekend.
- 6.32.6 In de laatste (20<sup>e</sup>) minuut van een wedstrijd kunnen er geen groene kaarten meer worden gegeven. Elke opzettelijke of gevaarlijke overtreding dient dan bestraft te worden met een gele kaart ((Power Play / overtal).  
(Opmerking: dit is vooral om te voorkomen dat een wedstrijd in de laatste minuut wordt stil gelegd voor 'maar' een groene kaart).
- 6.32.7 Een groene kaart wordt gegeven voor het hinderen van het nemen van een hoekworp ('corner'), zijlijnworp of doellijnworp.
- 6.32.8 **Teamwaarschuwing.** Een team kan maximaal vier (4) groene kaarten per wedstrijd ontvangen. De vierde (4) groene kaart is automatisch een gele kaart (Power Play / overtal) voor de speler die de overtreding heeft begaan. Als de vierde kaart aan de coach of een teamofficial wordt gegeven, dan leidt dit automatisch tot een gele kaart voor de aanvoerder van het team. De coach of teamofficial kan dus geen gele kaart krijgen! Na de vierde groene kaart is elke volgende groene kaart ook automatisch een gele kaart (Power Play / overtal).

--- HET NEMEN VAN SCHOTEN, WORPEN EN PENALTIES ---

### 6.33 Het nemen van worpen en schoten

(ICF paragraaf 10.36)

- 6.33.1 De speler die een doellijnworp, hoekworp (corner), zijlijnworp, vrije worp of vrij schot neemt dient voordat hij de worp of schot neemt in de juiste positie en stil te liggen. De speler dient de bal een moment duidelijk stil houden boven zijn schouders om aan te geven dat hij de worp gaat nemen (het 'tonen' van de bal). De eerste worp/schot van de speler dient, horizontaal gemeten, ten minste een (1) meter vanaf het punt van loslaten terecht te komen of in bezit van een andere speler van hetzelfde team te komen. Overtreding wordt bestraft door de tegenstander balbezit toe te kennen. Signalen 1 en 14 zijn hierbij van toepassing.

- 6.33.2 Bij het nemen van een vrije worp of vrij schot dient de speler die de worp of de schot neemt de kans te krijgen om zijn positie in te nemen. De tegenstander mag de speler niet hinderen bij het innemen van zijn positie, de speler (of zijn uitrusting) aanraken of de speler opzettelijk in zijn beweging hinderen, tot de worp/schot genomen is. Overtreding wordt bestraft. Signalen 1 en 15 of 16 zijn hierbij van toepassing.
- 6.33.3 De bal is niet in het spel totdat hij na de toegekende worp/schot horizontaal gemeten minimaal een (1) meter vanaf het punt van loslaten heeft afgelegd of in bezit van een andere speler van hetzelfde team is gekomen.
- De tegenstander mag de bal niet tegenhouden binnen een (1) meter vanaf het punt van loslaten. Overtreding wordt bestraft. Signalen 1 en 15 of 16 zijn hierbij van toepassing.
- De enige uitzondering is een **vrij schot** dat wordt toegekend binnen twee (2) meter van het doel: het is verdedigers (inclusief de doelverdediger) toegestaan om het vrije schot na loslaten te blokkeren voordat het een (1) meter heeft afgelegd vanaf het punt van loslaten, met een stilgehouden peddel of hand(en). Alle peddels en handen van de verdedigers moeten buiten handbereik blijven en elke beweging met een peddel of hand(en) naar de speler die het vrije schot neemt wordt bestraft met een penalty.
- 6.33.4 De speler dient de bal te gooien binnen vijf (5) seconden na het in balbezit en in positie komen. De vijf seconden vangen aan zodra een speler van het team in positie is en de bal kan spelen. Het laten vallen of per ongeluk los laten van de bal wordt hierbij buiten beschouwing gelaten, zolang de toegekende worp binnen vijf seconden wordt genomen. Overtreding wordt bestraft door balbezit toe te kennen aan de tegenstander. Signalen 11 en 14 zijn hierbij van toepassing.
- 6.34.4 Nadat een vrij schot of vrije worp is toegekend bij een overtreding, bepaalt de scheidsrechter waar het vrije schot of de vrije worp dient te worden genomen. Het vrije schot of de vrije worp mag worden genomen op: de plaats waar de overtreding plaatsvond of waar de bal zich bevond ten tijde van de overtreding, of waar de bal is geland indien hij in de lucht was ten tijde van de overtreding. Hierbij wordt de optie gekozen waarbij het team aan wie de strafmaatregel is toegekend het meeste voordeel heeft.

### 6.35 Het nemen van een penalty

(ICF paragraaf 10.37)

Signaal 16 en een gele kaart zijn van toepassing.

- 6.35.1 Een penalty (GPS, Goal Penalty Shot, Strafdoelschot) is een schot op doel tussen een (1) aanvallende speler en een (1) doelverdediger.

- 6.35.2 Geen enkele andere speler mag deelnemen aan het spel tot dat het schot op doel is genomen.
- 6.35.3 Het spel vangt weer aan, zodra het schot is genomen.
- 6.35.4 De speler die de penalty gaat nemen, moet stationair (stil) liggen met het lichaam op de vier (4) meter lijn. De doelverdediger van het verdedigende team zal positie in nemen onder het doel, maximaal een (1) meter van het centrum van het doel. De doelverdediger moet stationair blijven liggen tot het schot genomen is. Overtreding wordt bestraft met het overnemen van de penalty.
- 6.35.5 Alle andere spelers en hun uitrusting, moeten positie in nemen buiten het zes (6) meter gebied. Overtreding wordt bestraft met het overnemen van de penalty en minimaal een groene kaart voor de speler(s) die de overtreding maakt/maken.
- 6.36.6 Het schot wordt genomen zodra de scheidsrechter het fluitsignaal geeft. De vijf (5) seconden regel is van toepassing. De speler dient het schot te nemen vanuit een stationaire positie (stil te liggen). De bal hoeft niet gepresenteerd te worden.
- 6.36.7 De andere spelers mogen weer mee doen aan het spel zodra de bal de hand heeft verlaten van diegene die de penalty neemt.
- 6.36.8 Rebound: als de keeper de bal blokt of de bal ketst af op het doelframe, dan mag de speler die de penalty nam proberen de bal weer te spelen.
- 6.36.9 De speler die de overtreding maakt die de penalty veroorzaakte, moet bestraft worden met een gele kaart (let op: geen Power Play!)
- 6.36.10 De speler waar de overtreding op is begaan, dient de penalty te nemen. Tenzij die speler zo geblesseerd is dat hij of zij het schot niet meer kan nemen en moet wisselen. De wisselspeler die voor hem of haar in het veld komt, dient dan de penalty te nemen.
- 6.36.11 **Let op:** als het doel **niet** verdedigd was door een doelverdediger op het moment dat de overtreding werd begaan, dan dient de penalty genomen te worden zonder doelverdediger!

## 7. Na de wedstrijd

## (ICF Hoofdstuk 11)

### 7.1 Protest bij de Wedstrijdorganisatie

(ICF paragraaf 11.1)

- 7.1.1 Een delegatieleider of teamleider mag een protest indienen in overeenstemming met deze regels. Een protest zal worden gericht aan en behandeld door de Wedstrijdorganisatie. De Wedstrijdorganisatie mag een gezamenlijk protest van twee of meer teamleiders in behandeling nemen indien het protest naar de mening van de Wedstrijdorganisatie is gericht op dezelfde beslissing.
- 7.1.2 Bezwaren tegen de beslissing van de materiaalcontroleur mogen kosteloos door een delegatie- of teamleider tegen een materiaalcontroleur of de hoofdmateriaalcontroleur worden geuit, voor of tijdens de wedstrijd waarin het materiaal moet worden gebruikt. Indien het bezwaar voorafgaand aan de wedstrijd is ingediend mag het materiaal opnieuw worden gecontroleerd. Indien het bezwaar tijdens de wedstrijd wordt ingediend mag de materiaalcontroleur beslissen of hij de scheidsrechter verzoekt een speler uit de wedstrijd te halen om zijn materiaal te controleren.
- 7.1.3 Alle beslissingen die de scheidsrechters nemen betreffende de feitelijke wedstrijd zijn definitief en hun interpretatie van het reglement dient te worden nageleefd gedurende de gehele wedstrijd. Er kan geen bezwaar worden aangetekend tegen een interpretatieve beslissing van de scheidsrechter.
- 7.1.4 Een bezwaar dient te worden ingediend:
- a. Binnen twintig (20) minuten na afloop van de wedstrijd waarin het incident plaatsvond en dient te worden vergezeld door een betaling van € 75,- (vijfenzeventig Euro), dat zal worden terugbetaald indien het bezwaar terecht wordt verklaard; of
  - b. Niet later dan een (1) uur voorafgaand aan de wedstrijd, waarbij het gaat om het recht van een speler of team om aan de wedstrijd deel te nemen, en dient te worden vergezeld door een betaling van € 75,- (vijfenzeventig Euro), dat zal worden terugbetaald indien het bezwaar terecht wordt verklaard.
- 7.1.5 De teamleider (of zijn/haar vertegenwoordiger) dient het bezwaar schriftelijk in te dienen bij de hoofdofficial, waarbij in ieder geval wordt vermeld:
- a. Het betreffende incident;
  - b. De gronden waarop het bezwaar wordt gemaakt; en
  - c. De redenen of omstandigheden die de aangevoerde gronden van bezwaar ondersteunen.

- 7.1.6 Het is een teamleider toegestaan om op elk moment bij de hoofdofficial schriftelijk een bezwaar in te trekken.
- 7.1.7 Na ontvangst van een bezwaar dat in overeenstemming is met de regels, dient de hoofdofficial onmiddellijk het bezwaarschrift en alle begeleidende documenten overhandigen aan de Wedstrijdorganisatie.
- 7.1.8 De Wedstrijdorganisatie onderzoekt, zodra dit mogelijk is na het ontvangen van het bezwaarschrift, het bezwaar onderzoeken en in overweging nemen en zal binnen tien (10) minuten na ontvangst van het bezwaarschrift besluiten of:
- a. Het bezwaar moet worden afgewezen, omdat het naar hun oordeel geen wezenlijke gronden of verdienste heeft; of
  - b. Het bezwaar nader onderzoek en besluitvorming rechtvaardigt in overeenstemming met deze regels.
- 7.1.9 Indien de Wedstrijdorganisatie besluit dat nader onderzoek gerechtvaardigd is in overeenstemming met deze regels, zal het zodra dat mogelijk is, waarbij toekomstige relevante gebeurtenissen in overweging worden genomen, een vergadering van de Wedstrijdorganisatie beleggen.
- 7.1.10 Indien een bezwaar tegen een speler of een team is ingediend zal de teamleider van de speler of het team in kwestie een kopie van het bezwaarschrift ontvangen.
- 7.1.11 De Wedstrijdorganisatie mag een vergadering beleggen (of zo mogelijk verdamen) zoals zij juist acht, maar zal in ieder geval:
- a. De protesterende teamleider de gelegenheid geven te worden gehoord;
  - b. Gepaste waarde toekennen aan de verklaringen van de protesterende teamleider en elke relevante official;
  - c. De protesterende teamleider en zijn vertegenwoordiger toestaan om hierbij aanwezig te zijn;
  - d. De protesterende teamleider of een andere getuige verzoeken om of vereisen de vergadering bij te wonen of het bewijs aan hen toegankelijk te maken; en
  - e. De teamleider (of zijn vertegenwoordiger) van elk team dat directe gevolgen ondervindt van het bezwaar volop de gelegenheid om te worden gehoord.
- 7.1.12 Na de beoordeling van alle relevante en beschikbare informatie zal de Wedstrijdorganisatie tot een besluit komen. Een besluit van de Wedstrijdorganisatie wordt genomen op basis van meerderheid van stemmen. Het is de Wedstrijdorganisatie toegestaan om:

- a. Een team diskwalificeren of uitsluiten voor de rest van de (resterende) wedstrijden;
  - b. Indien een bezwaar tegen het recht van een team om te spelen terecht wordt verklaard, het team diskwalificeren van de competitie. Indien een team wordt gediskwalificeerd worden voor zover dit mogelijk is de resultaten van alle door het team eerder gespeelde wedstrijden in de competitie nietig verklaard of aan hun tegenstanders toegekend. Alle toegekende medailles, trofeeën en de behaalde plaats in de competitie worden ingetrokken.
  - c. Naar eigen inzicht passende stappen ondernemen en in elk geval schriftelijk de redenen voor het besluit uiteen zetten.
- 7.1.13 De hoofdofficial zal vervolgens onmiddellijk de protesterende teamleider en alle andere betrokken personen schriftelijk van het besluit van de Wedstrijdorganisatie op de hoogte stellen.
- 7.1.14 Een bezwaar dat later wordt ingediend – binnen dertig (30) dagen na de datum waarop de betreffende wedstrijd werd gespeeld – is alleen toegestaan indien de officials van de protesterende vereniging kunnen bewijzen dat de feiten waarop het bezwaar is gebaseerd na afloop van de competitie aan hen kenbaar zijn gemaakt. Een laat protest wordt doorverwezen aan de voorzitter van het Watersportverbond commissie Kanopolo en dient te worden vergezeld door een betaling van € 25,00 (vijfentwintig Euro), die zal worden terugbetaald indien het bezwaar terecht wordt verklaard.

## 7.2 Disciplinaire maatregelen door de wedstrijdorganisatie (ICF paragraaf 11.2)

- 7.2.1 De wedstrijdorganisatie mag elk delegatielid oproepen om te verschijnen voor een vergadering van de wedstrijdorganisatie, bijeengeroepen in overeenkomst met deze regels, ten behoeve van nader onderzoek, indien de Wedstrijdorganisatie reden ziet om aan te nemen dat hij of zij:
- a. Niet heeft voldaan aan de bepalingen in deze regels; of
  - b. Deze regels zodanig heeft toegepast dat zij onrecht of afbreuk doen aan het karakter of het belang van de competitie.

## 8. Bijlagen

### Bijlage: Schotklok

In de Nederlandse Competitie (Nederlandse Kampioenschappen) wordt de schotklok gehanteerd in de Hoofdklasse en Eerste Klasse.

1. Een team moet een poging tot een schot op het doel uitvoeren binnen zestig (60) seconden na het in bezit krijgen of onder controle hebben van de bal. Gebeurt dit niet, dan zal het bezit van de bal en een vrij schot worden toegekend aan het andere team. Het vrije schot zal worden genomen waar de bal zich bevindt op het moment van het signaal dat de schotklok afloopt. Als de bal buiten het spel is op het moment dat schotklok afloopt, dan zal het vrije schot op het dichtstbijzijnde punt worden genomen waar de bal het speelveld verliet. Signalen 11 en 15 zijn van toepassing.
2. De schotklok wordt bediend door de tijdwaarnemer. De schotklok is direct verbonden aan de hoofdklok en stopt gelijktijdig wanneer de hoofdklok stopt; dit na een doelpunt, wanneer een time-out wordt gegeven door de scheidsrechter of de bal buiten het spel is. De schotklok wordt opnieuw gestart zodra de scheidsrechter op de fluit blaast, of wanneer een speler de bal toont om een worp te nemen. De schotklok moet ook zelfstandig, los van de hoofdklok, gestopt en gestart kunnen worden. In de laatste minuut van elke helft moet de schotklok bij voorkeur de resterende tijd op de hoofdklok laten zien.
3. De schotklok dient duidelijk zichtbaar te zijn voor spelers en toeschouwers, ofwel direct op of aan de zijkant van elk doel, of in de hoek van het speelveld, aan dezelfde kant geplaatst als de hoofdscheidsrechter.
4. De schotklok geeft een geluidssignaal dat duidelijk hoorbaar is voor alle spelers en officials betrokken bij de wedstrijd. Het geluidssignaal van de schotklok dient afwijkend te zijn van het geluidssignaal van de hoofdklok. Het geluid van de schotklok gaat af op het aflopen van zestig (60) seconden, aangevende dat de schotklok periode is verstreken. De scheidsrechters bevestigen de wissel van het bezit van de bal met een enkel fluitsignaal en kennen een vrij schot toe aan de tegenpartij. Signalen 11 en 15 zijn van toepassing.
5. Om een doelpunt te winnen dient de schot op het doel te zijn genomen voor de aanvang van geluidssignaal van het aflopen van de schotklok periode. Als de bal in de vlucht is, op het moment dat het geluidssignaal klinkt, dan is het toegestaan deze bal de vlucht te laten afmaken.



De bal moet de hand van de speler hebben verlaten voor de aanvang van het geluidssignaal.

6. De schotklok zal worden gereset wanneer er een schot op het doel is genomen of wanneer het bezit van de bal voor een team is gewijzigd. Als een team een poging doet voor een schot op het doel en de bal stui-tert terug in het speelveld terugkomende bij hetzelfde team dat de po-ging ondernam, dan wordt de schotklok gereset. (Beloning voor het aanvallende team voor de poging binnen de schotklok periode.)
7. Als een team geen poging doet voor een schot op het doel en de bal verliest en vervolgens als gevolg van een zijlijnworp, of hoekworp weer bezit krijgt van de bal, dan zal de schot klok niet worden gereset.
8. Als twee (2) spelers van beide teams tijdelijk gezamenlijk de bal vast hebben of onder controle hebben, dan zal de schotklok worden gereset zodra er een zichtbare wijziging van bezit van de bal is voor het andere team.
9. Als een team tijdelijk controle over de bal of het bezit van de bal ver-liest en datzelfde team krijgt weer controle over of bezit van de bal, dan wordt de schotklok niet gereset.
10. De schotklok zal worden gereset op het moment van een vrij schot of als de scheidsrechter voordeel geeft als gevolg van een fout van het an-dere team.

## Bijlage: Signalen

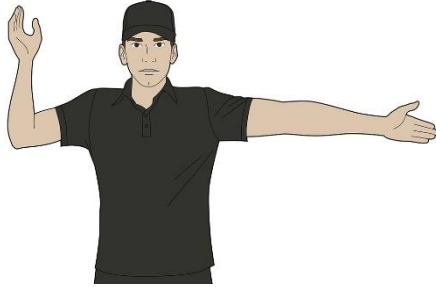
### **Signaal**

### **Toelichting**

---

#### **Figuur 1 – Start / aanvangsfout**

Arm opgeheven met de handpalm open ter hoogte van het hoofd.



**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 2 – Einde eerste/ tweede helft of wedstrijd**

Armen gekruist voor de borst met de handen plat.



**Figuur 3 – Doelpunt**

Armen gestrekt, handen plat op elkaar en wijzend naar het midden van het speelveld.



**Figuur 4 – Doelpunt afgekeurd**

Onderarmen zwaaien voor het lichaam kruislings over elkaar.



**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 5 – Zijlijn- of hoekworp**



Met de vinger wijzend naar de positie of hoek waar de bal dient te worden genomen.

Positie: ter hoogte van de worp op de zijlijn.

**Figuur 6 – Doellijnworp**



Gestreckte arm naar voren wijzend.

Positie: op de achterlijn.

**Figuur 7 – Time-out**



Vorm met de handen een "T" boven het hoofd.

**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 8 – Scheidsrechterbal**

Armen gestrekt naar voren met de gebalde vuisten en de duimen omhoog.



**Figuur 9 – Obstructie/ vasthouden**

Arm met gebalde vuist ter hoogte van het hoofd. De andere arm wijst schuin omhoog met de wijsvinger gestrekt in de richting van het spel.



**Figuur 10 – Illegale aanval**

Arm met gebalde vuist in de zij. De andere arm wijst schuin omhoog met de wijsvinger gestrekt in de richting van het spel.



**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 11 – Vijf seconden**



Hand op houden naast het hoofd met de handpalm naar voren. Spreid alle vingers voor een periode van twee (2) seconden en wijs dan de plek aan waar het vrije schot moet worden genomen. De andere arm toont de richting van het spel.

**Figuur 12 – Illegaal gebruik peddel**



Met de arm wordt een slaande beweging op de andere onderarm uitgevoerd. De andere arm wijst schuin omhoog met de wijsvinger gestrekt in de richting van het spel.

**Figuur 13 - Voordeel**



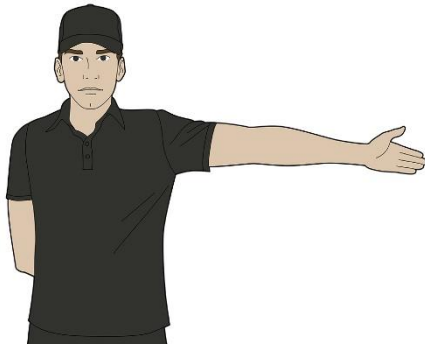
De onderarm maakt een voorwaartse beweging in de richting van het spel (eventueel ondersteund met het roepen: "Play on!" [Doorspelen!]). De andere arm gestrekt in de richting van het spel.

**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 14 – Vrije worp**

Arm gestrekt met de hand open.



**Figuur 15 – Vrij schot**

Arm gestrekt en wijst schuin omhoog met de wijsvinger wijzend.



**Figuur 16 – Doelstrafschot (penalty)**

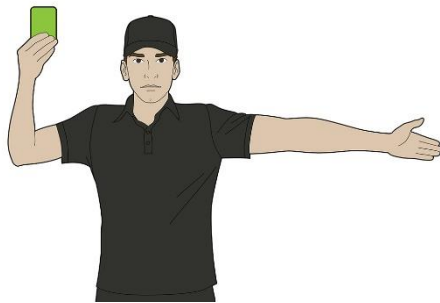
Beide armen gestrekt en wijzen schuin omhoog met de wijsvingers in de richting van het doel.



**Signaal**

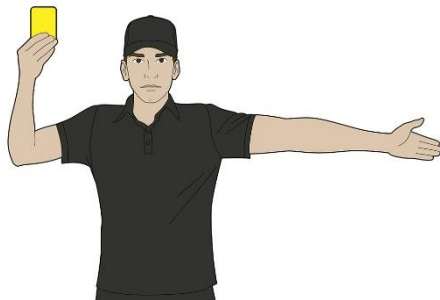
**Toelichting**

**Figuur 17 - Strafkarten**

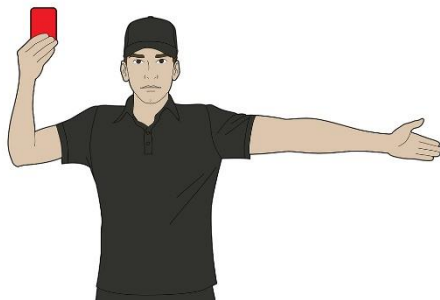


Groen – Waarschuwing!

De strafkaart wordt ter hoogte van het hoofd getoond ter teken dat de speler wordt bestraft.



Geel – 2 Minuten maximale straf tijd.



Rood – Uitsluiting van deelname voor de rest van de wedstrijd.

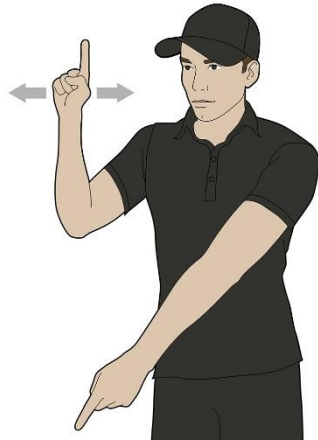


**Signaal**

**Toelichting**

**Figuur 18 – Onsportief gedrag**

Opgestoken wijsvinger zwaaiend met de andere arm wijzend naar de juiste speler.



**Figuur 19 – illegale handtackle/ vasthouden**

Arm met gebalde vuist ter hoogte van het hoofd. De arm wordt in verticale richting omhoog en omlaag bewogen. De andere arm wijst schuin omhoog met de wijsvinger gestrekt in de richting van het spel.



**Tabel 1 – Scheidsrechtssignalen**