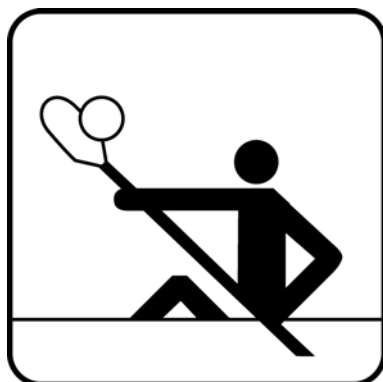




dansk kano & kajak forbund

Officiel oversættelse og fortolkning af ICF's

Kajakpolo Spilleregler



OBS: Det er muligt at søge dispensation for de opstillede krav til bane, mål mv.

1. Banen:

Banen skal være rektangulær og have en længde på 35 meter og en bredde på 23 meter.

Umiddelbart omkring spillearealet skal være en zone med frit vand, der om muligt er mindst 1 meter bred. Det bør tilstræbes, at der er plads til uhindrede udskiftninger i områderne bag baglinierne.

Vanddybden gennem hele spillearealet bør ikke være under 90 cm.

Der skal være en frihøjde på min. 3 meter uden nogen form for forhindringer og en højde til loftet på min. 5 meter, over hele spillearealet.

Begge sider af spillearealet skal have friholdt gangareal til brug for dommerne.

2. Banens grænser og afmærkning:

De lange grænser kaldes sidelinier og de korte kaldes mållinier.

Linierne skal afmærkes med flydende banetove.

Der bør ikke være opdriftsmidler på baglinien, på stykkerne 4 meter på hver side af målets centrum, hvis opdriftsmidlerne forhindrer målmanden i at placere sig frit og uhindret i og omkring målet.

Udskiftningszonerne skal markeres på mållinierne, 4 meter fra centrum af

målrammen, så det er tydeligt for dommere og spillere.

På sidelinierne skal være tydelige markeringer 4,5 og 6 meter fra mållinierne samt for midten af banen.

3. Mål:

Mål skal placeres midt over hver mållinie, og indersiden af den nederste lægte i målrammen skal være 2 meter over vandoverfladen.

Målene skal være placeret, så de er forhindret i at svinge.

Målstøtterne og nettene bør ikke genere forsvarsspillere eller andre, der manøvrerer nær målet, eller genere boldens flugt indenfor banen.

Målene skal bestå af en åben ramme, der er rektangulær. De skal være 1 meter høje og 1,5 meter brede (målt på indersiden).

Maksimumbredden på materiale, brugt til at konstruere målrammerne, er 5 cm.

Målene skal være rød- og hvidstribede, med 20 centimeter brede striber.

4. Bolden:

Bolden skal være en vandpolobold, godkendt af DKF. Den skal være rund, vandtæt og med en selvlukkende ventil. Der må ikke være smurt substanser som for eksempel harpiks på bolden.

En herrebald skal veje 400-450 gram, have en omkreds på 68-71 cm og et lufttryk på 90-97 kPa. Til dame og juniorkampe benyttes en bold på 65-67 centimeter i omkreds med et lufttryk på 83-90 kPa.

5. Officials:

Kampen styres af 2 dommere, 2 målliniedommere, 1 udstyrskontrollant og tidtagere og en protokolfører.

Afhængig af vigtigheden af kampen, kan der benyttes mellem 3 og 8 officials. Hvor kun 3 officials benyttes, er de to dommere tillige ansvarlige for at påse udstyrskontrollantens samt målliniedommernes opgaver, og tidtageren er ansvarlig for samtlige af dommerbordets opgaver.

Der bør dog altid være minimum to dommere, en tidtager og en protokolfører til alle officielle kampe.

6. Dommerne:

Dommerne skal kontrollere spillet i den tid de og spillerne befinder sig på og omkring kamparealet.

Afgørelser omkring de faktiske forhold på banen og under kampen er endelige. Dommerskøn kan således ikke ankes. Dommerne skal pådømme det de faktisk observerer, og ikke dømme ud fra formodninger.

Dommerne skal fløjte for at starte og genstarte spillet, dømme mål, målkast, hjørnekast, overtrædelser af reglerne og time-outs.

Dommerne kan bortvise enhver spiller, træner eller holdleder fra spilleområdet i overensstemmelse med reglerne. Dommerne kan stoppe kampen hvis personen ikke forlader området.

Dommerne kan bortvise enhver person fra spilleområdet, hvis personens opførsel forhindrer dommeren i at løse dommeropgaven på en ordentlig og upartisk måde.

Dommerne kan forlade en kamp, hvis de skønner det umuligt at fuldføre den på en forsvarlig måde. Det være sig grundet spilleres eller team-ansvarliges opførsel, eller andre årsager.

Forlader dommerne en kamp, skal de indgive en rapport til stævneledelsen.

7. Målliniedommerne:

Målliniedommerne skal være placeret ved hver sin mållinie, på den modsatte side af dommerbordet.

Målliniedommernes opgaver:

Løfte et grønt flag, når spillerne er korrekt placeret på mållinierne ved starten på hver halvleg.

Løfte et rødt flag, når bolden passerer baglinien, ved hvilken de er placeret.

Vifte med et rødt flag ved tyvstart under starten.

Vifte med et rødt flag, hvis der sker ulovlige udskiftninger. Enten ved at der kommer en bortvist spiller på banen, eller ved at den spiller der går ud, ikke har forladt banen med alt sit udstyr, før der kommer en ny spiller ind på banen.

Stævneledelsen bør udstyre målliniedommerne med et passende antal kampbolde, således at de, på signal fra en dommer, kan kaste en ny bold ind til målkast eller hjørnekast.

8. Udstyrskontrollanten:

Udstyrskontrollanten påser, at spillernes udstyr overholder reglerne før og under kampen. Dette kan i øvrigt ske når som helst under stævnet.

9. Tidtagere:

Tidtagerne skal være placeret ved dommerbordet.

Tidtagernes opgaver:

Indføre spilletid, time-outs og pause mellem perioderne på kamprapporten.

Styre kampuret ved time-out og indikere time-out ved at løfte et rødt flag.

Indføre tidspunkt samt spillernummer i kamprapporten ved udvisninger.

Signalere når udvisningstiden er overstået, enten ved at vifte et grønt flag eller ved hjælp af tydeligt elektronisk udstyr.

Tidtagerne skal, uafhængigt af dommerne, signalere, når halvlegen er slut med et tydeligt og genkendeligt akustisk signal. Halvlegen er slut ved signalet, med mindre dommeren i det samme har dømt straffekast til et af holdene.

10. Protokolfører:

Protokolføreren skal være placeret ved dommerbordet.

Protokolførerens opgaver:

Indføre kampdata i kamprapporten samt vedligeholde måltavlen. I rapporten skal indføres tidspunkt, spillere, mål, grønne, gule, røde kort samt time-outs.

11. Antal spillere:

Hvert hold består af maksimalt 8 spillere til hver kamp. Maksimalt 5 spillere må befinde sig på banen under kampen. Der skal være 5 spillere på egen mållinie, når kampen startes. Hvis et hold reduceres til 2 spillere, skal dommerne fløjte kampen af og rapportere dette til stævneledelsen, der bestemmer det videre forløb.

En liste over spillernes navne og numre til en kamp, skal indleveres til den rette official, før det af stævneledelsen fastsatte tidspunkt.

11. Anti-doping:

Doping, som defineret i den Olympiske Bevægelses Anti-Doping Code, er strengt forbudt. Dopingkontrol skal udføres i overensstemmelse med de til enhver tid gældende regler.

13. Identifikation:

Alle spillere på et hold skal have kajaker med samme farve på dækket (oversiden), yderste beklædning i samme farve og hjelme i samme farve. Ved internationale stævner kan det kræves, at også kajakkernes bundfarver er ens. Der henvises her til ICF's regler. Hvis dommeren eller udstyrskontrollanten vurderer, at holdene ikke med tilstrækkelig tydelighed adskiller sig fra hinanden, skal det førstnævnte hold i programmet skifte identifikationsfarve.

Hver spiller på et hold skal tydeligt kunne identificeres individuelt af numre (tal) fra 1-99, der er anbragt på beklædningen og hjelmen og er letlæselige for dommerne alle steder på banen.

På ryggen af spillerne skal der være et nummer, der er minimum 20 cm højt. Foran på spillerne skal der være et nummer, der er minimum 10 cm højt. På hver side af hjelmene skal der være et nummer, der er minimum 7,5 cm højt.

Kaptajnen på hvert hold skal kunne udskilles fra resten af holdet ved hjælp af et bånd om overarmen.

14. Kajaker:

1 kajak pr. spiller pr. kamp. Kajakken skal være mellem 210 og 310 centimeter lang inklusive bumpers. Bredden skal minimum være 50 cm og

må maksimalt være 60 cm. Minimumsvægten er 7 kg. inklusive bumpers.

Kajakken skal være forsynet med bumpers af et stødabsorberende materiale på for og bagenden. Bumperne skal være minimum 30 millimeter tykke på den horisontale centerlinie og kunne trykkes minimum 10 millimeter med udstyrskontrollantens tommelfinger, men ikke trykkes sammen til mindre end 10 millimeter i tykkelsen.

Breden (højden) på bumperne skal være minimum 50 millimeter, og tykkelsen må ingen steder være mindre end 20 millimeter.

Bumperne skal overholde kravene til tykkelse og bredde indtil 100 millimeter fra spidsen og bagenden af båden, målt på midten af båden.

Bumperne skal være forsvarligt fastgjort, og der må ikke være skarpe kanter eller punkter på båden.

For detaljerede specifikationer henvises til ICF's poloregleres appendix: Scruteneering.

15. Pagajer:

Der skal være en dobbeltbladet pagaj pr. spiller.

Bladet må være maksimalt 50 cm x 25 cm i grundrids, og kanten må være maksimalt 3 cm i radius i grundrids.

Maksimallængde af pagajen er 220 cm.

Alle kanter af bladet skal være afrundede og være minimum 5 mm tykke.

Pagajerne må ikke have skarpe, fremstående dele eller andre farlige

kanter. Pagajer med metalkant er ikke tilladte.

For detaljerede specifikationer henvises til ICF's poloregleres appendix: Scruteneering.

16. Personligt udstyr:

Alle spillere skal være iført en hjelm med gitter for ansigtet.

Hjelman og gitteret skal beskytte mod slag, af den styrke, der med rimelighed kan forventes under et spil. Hjelman, inklusiv gitter, skal dække fra kæbelinien til det bageste punkt på hovedet.

Alle spillere skal være iført kropsbeskyttelse i form af en støddæmpende vest.

Beskyttelsen skal være minimum 15 mm tyk. Kropsbeskyttelsen skal begynde indenfor en håndsbredde fra kanten af cockpittet, målt på spillerens side.

Hullet mellem øverste beskyttelse og en vandret arm skal være mindre end en håndsbredde. Håndsbreddemålet skal baseres på spillerens egen hånd uden tommelfingeren.

For de detaljerede specifikationer for hjelme og veste henvises til ICF's poloregleres appendix: Scruteneering.

Spillerne skal være iført en T-shirt med ærmer der mindst dækker den øverste halvdel af overarmene.

Fedtete creme, olie eller lignede er ikke tilladt på arme, nakke eller udstyr.

Ekstra beskyttelse af hænder, underarme og albuer er tilladt, hvis det er tætsiddende, sikkert fastgjort og uden skarpe kanter, der kan være farlige for andre spillere.

Det er ikke tilladt en spiller at benytte andet udstyr end ovennævnte, personligt tøj og ejendele samt et cockpitovertræk.

En spiller må ikke bære ting (såsom smykker), der kan være farlige for spilleren selv eller andre spillere.

17. Reklamer:

Reklamer i form af logoer, symboler og tekst er generelt tilladt på kajaker, udstyr og beklædning efter nedenstående regler:

Reklamer på materiel skal overholde Dansk Kano og Kajakforbunds til enhver tid gældende regler.

Reklamer for tobak, øl og spiritus er ikke tilladt.

Reklamemateriale må ikke være placeret således, at det forstyrrer spillet eller vanskeliggør identifikation mellem holdene, eller de enkelte spillere. Reklamerne skal være placeret ens på kajakken og/eller beklædningen på samtlige spillere på holdet.

Der må være reklamer på pagajen.

Turneringsarrangøren eller - efter aftale med denne - arrangøren af det enkelte stævne, har ret til at placere reklamer på spillernes kajaker. Retten gælder to rektangulære områder på 30x15 centimeter i området fra 40-70 centimeter fra fronten af kajakken. Retten gælder for det enkelte stævne, og ikke for perioden mellem stævnerne i en løbende turnering, med mindre andet aftales.

ICF, DKF eller den enkelte stævnearrangør, må ikke indgå eksklusiv-aftaler med sponsorer, med mindre der er indgået aftale med de klubber, der er omfattet af sponsoratet.

Ønsker Dansk Kano og Kajakforbund at reklamere for én eller flere hovedsponsorer til en turnering eller et enkeltstående mesterskab, og er udbyttet af sponsoratet til gavn for dansk kajakpolo, kan stævneledelsen dog kræve, at klubberne og spillerne ikke indgår sponsoraftaler for direkte konkurrerende produkter eller producenter, efter klubbens repræsentant eller formand er blevet varslet.

Turneringsledelsen, stævneledelsen, udstyrskontrollanten eller kampens dommer, kan afvise brugen af både, beklædning eller udstyr, der ikke overholder reglerne. Udstyrskontrollanten samt dommerne er dog alene ansvarlige for at påse overholdelsen af den del af reglerne, der relaterer sig til udøvelsen af sporten. Holdene er selv ansvarlige for, at bådene overholder reglerne.

18. Udskiftning af udstyr:

Spillerne kan til enhver tid under kampen forlade banen for at udskifte udstyr. Udskiftningen skal ske bag egen baglinie.

19. Materielkontrol:

En spillers udstyr kan kontrolleres før, under og efter en kamp.

Dommeren kan bortvise en spiller fra banen, hvis han observerer udstyr, der ikke overholder reglerne. Dette kan ske ved næste spilstop, eller spillet kan

afbrydes, hvis udstyret skønnes at være til fare for spillerne.

20. Spilletid:

En kamp bør have 2 halvlege á 10 minutter.

Minimumslængden på halvlegene er 7 minutter.

Der skiftes side efter hver periode, og pausen bør være 3 minutter. Dog minimum 1 minut.

21. Time-out:

Dommeren blæser tre korte fløjt for at markere time-out. Dommertegn 7 benyttes.

Der skal fløjtes for time-out når et mål er scoret eller ved tildeling af et straffekast.

Time-out kan bruges, hvis en kærtret spiller eller hans udstyr obstruerer spillet. Time-out kan bruges umiddelbart ved farlige brud på udstyrsreglerne (for eksempel en brækket pagaj), eller hvis baneafmærkninger eller mål har behov for korrektion.

Time-out kan bruges, hvis en spiller er skadet.

Hvis en spiller er ulovligt på banen, fløjtes for time-out, hvis det ikke betyder at det andet hold mister en fordel ved at spillet stoppes.

Der kan fløjtes for time-out, hvis der skal gives et kort, bolden ikke er i nærheden af det sted et kast skal tages, ved længere pauser i spillet, eller iøvrigt hvis dommerne skønner det formålstjenligt at benytte time-out.

22. Valg af banehalvdel:

Det første hold i kampprogrammet starter på dommerbordets venstre hånd,

medmindre den ene af holdkaptajnerne forlanger lodtrækning.

23. Igangsætning af spil:

5 spillere fra hvert hold skal ligge statisk på deres egen mållinie. En del af kajakken skal røre linien.

Dommeren fløjter kampen i gang og kaster eller udløser bolden på midten af banen.

Hvis bolden gives skævt op, således at det ene hold får en klar fordel, skal dommeren genstarte kampen.

Det er ikke tilladt, fysisk, at hjælpe en spiller frem mod bolden. Overtrædelse giver modstanderholdet frikast. Dommertegn 1 og 14 benyttes.

Kun 1 spiller fra hvert hold må forsøge at opnå besiddelse af bolden. Alle andre spillere skal være minimum 3 meter fra kroppen på den spiller, der forsøger at opnå besiddelse. Overtrædelse giver modstanderholdet frikast. Dommertegn 1 og 14 benyttes.

24. Bold ude af spil:

Når en del af bolden rører ved eller overskrider en sidelinie, en mållinie, de vertikale forlængelser af disse, eller rører ved forhindringer over banen, skal det hold, der ikke sidst rørte bolden - enten med en pagaj, kajak eller person - tildeles et frikast (signal 5 og 14 eller 6 og 14).

Hvis banetovet, der markerer sidelinien, flytter sig som følge af normalt spil, flytter sidelinien sig med dette.

Indkast fra sidelinien: Spilleren skal placere sin kajak på linien på det sted, hvor bolden passerede på vej ud af banen, eller på det punkt på sidelinien der er nærmest den ramte forhindring over banen.

Mållinien: Hjørnekast eller målkast skal tildeles, hvis bolden berører eller passerer mållinien, defineret som målrammens vertikale plan mellem hjørnemarkeringerne, med mindre bolden rammer forsiden af målrammen og springer tilbage på banen, eller et mål bliver scoret.

Målkast: Hvis bolden passerer et holds egen mållinie, og bolden sidst blev rørt af en spiller fra det modsatte hold, tildeles et målkast (dommertegn 6 og 14). Den spiller der udfører kastet, skal have sin kajak placeret på mållinien.

Hjørnekast: Hvis bolden passerer et holds egen mållinie, og bolden sidst blev rørt af en spiller på dette hold, tildeles det andet hold et hjørnekast (dommertegn 5 og 14). Den spiller der udfører kastet, skal have sin kajak placeret i hjørnet af spillearealet.

25. Scoring af mål:

Et hold tildeles et mål, hvis hele bolden passerer igennem det vertikale plan på modstanderens målramme (dommertegn 3 og tre fløjt for time-out). Dommeren indikerer den scorende spillers nummer til dommerbordet.

Mål skal også tildeles, hvis det forsvarende hold, eller en af dets udskiftningsspillere, forhindrer at bolden går i mål ved hjælp af en pagaj, der er placeret bag målrammen.

26. Give bolden op efter scoret mål:

Når et mål er scoret, skal en spiller fra det hold, der ikke scorede, give bolden op. Spillerens krop skal være placeret på banens centrum når kastet udføres. Dommeren fløjter for at starte spillet. Det

er ikke et krav, at spilleren præsenterer bolden først.

Alle spillere på begge hold skal starte på deres egen banehalvdel. (Det er spillernes kroppe, der skal være på deres egen banehalvdel.)

27. Kæntret spiller:

Hvis en spiller kæntrer og forlader sin kajak, må spilleren ikke tage del i spillet, men skal straks forlade banen med alt sit udstyr.

Hvis en kæntret spiller ønsker at komme med i spillet igen, skal spilleren følge reglerne for adgang til banen.

Ingen personer må komme ind på banen for at hjælpe en spiller med sit udstyr, og ingen må gå i vejen for en dommer for at hjælpe en spiller.

Et hold kan straffes under kampen, hvis det benytter illegal assistance. Også obstruktion mod modstanderholdet er illegal assistance.

28. Udskiftning og adgang til banen:

Der må højst være det tilladte antal spillere fra et hold på banen ad gangen.

Udskiftningsspillere skal vente i området til udskiftningsspillere bag deres egen mållinie.

Udskiftning kan til enhver tid foretages under kampen overalt på holdets egen mållinie. Hele spillerens kajak samt dennes udstyr skal forlade spillearealet, før indskiftning kan ske.

En kæntret spiller, der ikke har forladt banen ved sin egen mållinie, må ikke skiftes ud, eller komme på banen igen,

før den næste afbrydelse af spillet. Den kæntrede spillers udstyr skal fjernes fra banen før indskiftning kan tillades.

29. Ulovlig udskiftning samt ulovlig indtrængen på banen.

Hvis et hold har flere spillere på banen end tilladt, skal spilleren, der kommer ulovligt på banen, tildeles et gult kort og holdet reduceres med en spiller i udvisningstiden (dommertegn 7 og 17).

Hvis dommeren ikke kan afgøre hvilken spiller, der skal udvises, skal holdets kaptajn nominere en spiller.

Hvis en udskiftningsspiller placerer sin pagaj på banen for at forhindre et mål i at blive scoret, skal denne tildeles et rødt kort (dommertegn 7 og 17). Det angribende hold tildeles tillige et straffekast (dommertegn 16).

30. Ulovlig brug af pagaj:

Dommertegn 12 og 15 benyttes. Følgende er defineret som ulovlig brug af pagaj:

At ramme en modspiller med sin pagaj.

Spil af, eller forsøg på spil af, bolden med pagajen, når bolden er indenfor armlængde af en modspiller, og denne modspiller forsøger at spille bolden med hånden.

Spil af, eller forsøg på spil af, bolden med pagajen, hen over fronten på modstanderens kajak, når bolden ligger på den modsatte side af modstanderens kajak, og bolden er indenfor modstanderens rækkevidde i normal rostilling.

Placering af pagajen indenfor armlængden på en modspiller, der har bolden i sin hånd. Denne regel gælder ikke for en målmand, for hvem det er tilladt at forsvare målet uanset afstanden, så længe pagajen ikke flyttes mod modspilleren på skudtidspunktet og ikke bruges på en forsættelig farlig måde.

Når en spiller forsøger at obstruere en modstanders brug af pagaj med sin egen pagaj.

Kast med en pagaj.

Enhver anden brug af pagaj til fare for spillere.

31. Ulovlig boldbesiddelse:

Dommertegn 11 og 15 benyttes.

Besiddelse: En spiller er i boldbesiddelse, når spilleren har bolden i sin hånd eller kontrollerer den med pagajen. En spiller er tillige i boldbesiddelse, hvis bolden ligger på vandet og spilleren er i en position, hvor han kan nå bolden med hånden.

En spiller må kun være i boldbesiddelse i 5 sekunder. Indenfor de 5 sekunder skal spilleren enten aflevere bolden eller kaste den, således at bolden bevæger sig mindst 1 meter horisontalt, fra det punkt hvor bolden slippes.

Hvis en spiller deler boldbesiddelse med en modspiller, eller bolden flyttes uden for rækkevidde under en tackling, begynder de 5 sekunder, når spilleren igen har fuld besiddelse.

En spiller, der kæntrer til et punkt, hvor hele kroppen og hovedet er under vand, anses for at have tabt besiddelsen af

bolden, hvis ikke spilleren har bolden i hænderne.

En spiller må ikke ro, med hænder eller pagaj, med bolden liggende på cockpitovertrækket.

32. Ulovlig håndtackling:

Dommertegn 10 og 15.

En håndtackling er, når en spiller med en åben hånd skubber en modspiller på ryggen, siden eller overarmen. Følgende håndtacklinger er ulovlige:

En hvilken som helst tackling, hvor spilleren, der bliver taklet, ikke er i boldbesiddelse.

Enhver kropskontakt, bortset fra åben hånd, på ryggen, siden eller overarmen.

Enhver håndtackling, der bringer den person, der tackles, i fare.

En spiller må ikke afværge en håndtackling med hånden eller underarmen eller ved at bevæge albuen mod den, der tackler.

33. Ulovlig kajaktakling:

Dommertegn 10 og 15.

En kajaktackling er, når en spiller manøvrerer sin kajak mod en modspillers kajak i et forsøg på at opnå besiddelse over bolden. De følgende kajaktacklinger er ulovlige:

Enhver tackling, der medfører, at kajakken kommer i kontakt med en anden spillers krop og/eller er farlig for modspilleren. Modspillerens arm skal ikke anses som en del af kroppen, hvis

en del eller hele armen er hævet væk fra kroppen.

En tackling, hvor kajakken kommer i kontakt med modspillerens cockpitovertræk, som følge af en legal kajaktakling, vil ikke blive straffet, medmindre spilleren fortsætter med at tackle i cockpitovertrækket.

Hvis den ene spiller har sin kajak placeret oven på den anden, og ingen af spillerne længere er i boldbesiddelse, må de skubbe sig fri af hinanden med hænderne, ved kontrolleret at skubbe på modstanderens kajak med hænderne.

En spiller, der er i besiddelse af bolden, tackler ulovligt, hvis spilleren rammer en modspiller på kroppen med forenden af sin kajak.

Enhver hård tackling uden forudgående kontakt mod siden af kajakken, hvis angriberen rammer kajakken i en vinkel mellem 80° og 100°.

Tackling af en modspiller, der ikke er indenfor tre meter fra bolden.

Tackling af en modspiller, når denne ikke konkurrerer om bolden.

34. Ulovlige skub med kajakken:

Dommertegn 10 og 15 benyttes.

Et skub med kajakken defineres hér som en spiller, der, uden at kæmpe om bolden, manøvrerer sin kajak mod en modspillers kajak i zonen mellem 6-meter linien og mållinien. De følgende skub er ulovlige:

Når en spiller er stationær eller forsøger at være stationær, men bliver flyttet mere end en halv meter ved vedvarende skub fra en modspillers kajak.

Når kontakten til modspillerens kajak kan defineres som en kajaktackling.

En spiller, der skubbes ud over én af zonen linier med hele kajakken, må ikke skubbes yderligere, da vedkommende ikke er indenfor 6-meter zonen.

35 Ulovlig screening: Dommertegn 9 og 15.

En ulovlig screening er, når en spiller aktivt hindrer fremdriften af en modspillers kajak, undtagen når:

Begge spillere kæmper om bolden eller;
Modspilleren er i besiddelse af bolden eller;
Modspilleren er indenfor 3 meter fra en bold der ligger på vandet, og er den spiller der er tættest på bolden;
Begge spillere kæmper om en position i 6-meter zonen;

En spiller skønnes aktivt at hindre en modstanders fremdrift hvis spillerens kajak er i bevægelse eller hvis spilleren tager, eller forsøger at tage, aktive rotag.

36. Ulovlig holding: Dommertegn 9 og 15

En spiller, der begrænser en modspillers bevægelse eller opnår støtte eller fremdrift ved at placere sin hånd, arm krop eller pagaj på

modstanderens kajak, eller holder modspilleren eller dennes udstyr.

En spiller der bruger baneudstyret, f.eks. banetove, målstøtter eller omgivende objekter, til at opnå støtte eller fremdrift.

37. Usportslig opførsel Dommertegn 17 med et grønt kort.

Når en spiller begår fejl på et tidspunkt, hvor spillet er stoppet.

Når en spiller hindrer en anden spillers forsøg på at komme op efter en kæntring. En spiller, der er kæntrret, skal tillades at få hovedet og begge skuldre op over vandet, før modspilleren må forsøge med endnu en tackling.

At holde eller flytte en anden spillers pagaj eller øvrige udstyr uden for rækkevidde, eller med vilje forhindre spilleren i at få fat i sin pagaj.

Bevidst at trække tiden, som for eksempel ved at kaste bolden væk, eller ved at forhindre modspillerne i at sætte spillet hurtigt i gang ved et frikast.

Spillere der groft udtrykker utilfredshed.
Gengældelse.
Aggressivt eller groft sprog.

Anden usportslig opførsel, der efter dommerens opfattelse anses for skadelig for sportens omdømme.

38. Forsvar af mål:

Den forsvarsspiller, der er mest direkte under målet for at forsvare målet med pagajen, anses for at være målmand på det pågældende tidspunkt. Målmandens krop skal vende ud mod

banen, og han skal forsøge at opretholde en position indenfor 1 meter fra centrum af mållinien.

Hvis flere end én forsvarsspiller er placeret under målet, er det den spiller, der er tættest på centrum af målet, der skal anses for målmand på det pågældende tidspunkt.

Hvis målmanden ikke er i besiddelse af bolden og bliver flyttet eller bragt ud af balance ved kontakt med en modspiller, har modspilleren begået en ulovlig tackling. Overtrædelse medfører en sanktion. Dommertegn 10 og 15 benyttes.

Hvis en angrebsspiller flytter målmanden ved at skubbe en forsvarsspiller ind i målmanden, når hverken målmanden eller forsvarsspilleren er i besiddelse af bolden, skal angrebsspilleren straffes for ulovlig tackling. Angrebsspilleren skal ikke straffes, hvis forsvarsspilleren har mulighed for at undgå kontakt med målmanden efter at være blevet skubbet, men ikke udnytter muligheden.

Hvis en forsvarsspiller skubber en angrebsspiller ind i målmanden, skal angrebsspilleren ikke straffes. Angrebsspilleren skal straffes, hvis spilleren har mulighed for at undgå kontakt med målmanden efter at være blevet skubbet, men ikke udnytter muligheden.

Hvis en angrebsspiller, der er i besiddelse af bolden, med sin oprindelige retning og hastighed ikke ville være kommet i kontakt med målmanden, men bliver skubbet ind

mod målmanden af en forsvarsspiller, skal angrebsspilleren ikke straffes.

En målmand, der ikke er i besiddelse af bolden, men som forsøger at opnå besiddelse over en bold, der ligger på vandet, kan tackles som enhver anden spiller. Hvis målmanden ikke får bolden, vil denne ikke få status som målmand igen, før angrebsspilleren har kastet eller afleveret bolden. Når angriberen har afleveret eller kastet bolden, må denne ikke aktivt forhindre målmanden i at opnå eller fastholde en position under målet.

Indenfor 6-meter linien, må en angrebsspiller ikke aktivt forhindre en forsvarsspiller i at gå i stilling som målmand. En forsvarsspiller har ret til at skubbe en angrebsspiller med kajakken for at komme i stilling som målmand, medmindre det sker med farligt spil. Når et hold har kontrol over bolden, kan de ikke længere anses for forsvarspillere og kan derfor ikke have en spiller med målmandsrettigheder.

39. Dommerbold:

Dommertegn 8 og time-out.

En dommerbold vil blive erklæret, når to eller flere spillere fra forskellige hold har en eller flere hænder fast om bolden, således at der er delt besiddelse i 5 sekunder. Hvis den første kontakt er lavet direkte med bolden, vil der kun blive dømt holding, hvis en af spillerne bruger modstanderen som støtte.

Hvis en dommer stopper spillet som følge af dommerfejl, personskader eller problemer med mål eller baneafmærkninger, og dommerne ikke

kan afgøre hvilket hold, der var i boldbesiddelse, genstarter dommerne spillet med en dommerbold.

En dommerbold skal tages på sidelinie tættest muligt på det sted, hvor hændelsen skete. Er dette indenfor 6-meterlinien, tages dommerbolden ved det nærmeste 6-metermærke.

En spiller fra hvert hold placerer sig vinkelret på sidelinien med 1 meters mellemrum. Begge skal være nærmest deres eget mål. De skal være en meter fra hinanden med ansigtet mod dommeren. De skal placere deres pagajer på vandet, men ikke mellem kajakkerne, og deres hænder skal være på dækket af kajakken eller på pagajen. Alle andre spillere skal være mindst 3 meter væk fra modspilleren (fra krop til krop), der er involveret i dommerbolden.

Dommeren kaster bolden på vandet mellem spillerne og fløjter for at starte spillet. Begge spillere skal forsøge at tage bolden med hænderne, så snart bolden har rørt vandet. Spillerne må ikke forsøge at tage bolden før den rammer vandet, og må ikke gå direkte efter at håndtackle modspilleren, når denne opnår besiddelse. Overtrædelse medfører sanktion. Dommertegn 11 og 15 benyttes.

40. Fordel:

Dommerne kan lade spillet fortsætte, selv om der er begået fejl mod et hold. Det kan ske, hvis det hold, imod hvilket fejlen er begået, vurderes at have fordel af, at spillet ikke bliver stoppet, og ingen af dommerne har fløjtet. Dommerne skal indikere, at de benytter fordelsreglen ved signal 13 og 14.

Ved den næste pause i spillet, kan dommerne give et gult eller rødt kort til den spiller, der begik fejlen.

Viderespil/fordel skal indikeres, hvis der ikke er sket en overtrædelse, men spillerne mener, der er sket en overtrædelse og stopper spillet (f.eks. ved fløjt fra en anden bane, tilskuere m.v.).

41. Sanktioner:

Dommerne kan benytte enhver kombination af de følgende sanktioner ved ulovligt spil, afhængigt af voldsomheden og/eller antallet af gentagelser af de overtrædelser, der skal straffes. Dommeren bør i hvert enkelt tilfælde vurdere, om det er nødvendigt at stoppe tiden via time-out.

Straffekast: Dommertegn 16 benyttes.

Et straffekast skal idømmes ved en overlagt og/eller farlig overtrædelse af reglerne, indenfor 6-meter området, hvor der bliver begået fejl mod en spiller, der er ved at aflevere, skyde eller placere sig ved en oplagt målchance. En spiller anses for at være i gang med at skyde, når spilleren har kontakt med bolden med hånden eller pagajen og tydeligvis lægger an til et skud.

Et straffekast kan tildeles for en forsætlig eller farlig fejl begået mod en spiller uden for 6-meter zonen, hvis spilleren mod hvem fejlen begås, er ved at skyde, aflevere eller placere sig til en oplagt målchance, og målet ikke er forsvaret af en målmand.

Direkte frikast: Dommertegn 15 benyttes.

Ved direkte frikast må der skydes direkte på mål. Spillet er i gang, når bolden har bevæget sig 1 meter horisontalt eller er blevet afleveret til en anden spiller fra holdet. Direkte frikast anvendes ved alle overtrædelser af reglerne, hvor der ikke dømmes straffekast, omstart, hjørne eller målkast.

Indirekte frikast: Dommertegn 14 benyttes.

Et indirekte frikast må ikke skydes direkte på mål. Spillet er i gang, når bolden har bevæget sig en meter horisontalt eller er blevet afleveret til en anden spiller fra holdet.

Et indirekte frikast skal tildeles ved spilstop, hvor hverken straffekast eller frikast er dømt - for eksempel hvis en dommer har stoppet spillet ved en fejl, grundet en skade på en spiller eller dennes udstyr, eller på grund af problemer med mål eller baneafmærkninger.

Udvisning for resten af kampen: Dommertegn 17 med rødt kort.

Rødt kort skal gives automatisk, hvis en spiller modtager sit andet gule kort i kampen.

Rødt kort kan gives, hvis en spiller brokker sig over et gult kort, eller hvis et gult kort ikke har fået spilleren til at kontrollere sit spil eller sin opførsel.

Et rødt kort bør gives for et personligt angreb på en spiller.

Et rødt kort bør gives for gentagne grove bemærkninger eller udråb.

Spilleren udvises for resten af kampen, og holdet må ikke skifte en anden spiller ind.

2-minutters udvisning: Dommertegn 17 med gult kort.

Et gult kort skal gives automatisk, hvis en spiller modtager sit tredje grønne kort i kampen, uanset årsag.

Et gult kort bør gives for en forsætlig og/ eller farlig fejl, der forhindrer en oplagt målchance, hvis dommeren finder, at et direkte frikast ikke vil have den ønskede effekt på spillet.

Et gult kort bør gives for forsætligt, farligt og ulovligt spil, eller hvor farligt spil ikke forsøges undgået.

Et gult kort kan gives for gentagne kommentarer omkring dommernes beslutninger.

Et gult kort kan gives for groft eller fornærmende sprog.

Når udvisningstiden er overstået, skal holdet overholde reglerne for adgang til banen.

Advarsel: Dommertegn 17 med et grønt kort.

Grønt kort gives for forsætlig, usportslig opførsel med indflydelse på spillet.

Grønt kort bør gives for unødvendige kommentarer til dommerne, farligt spil og/ eller usportslig opførsel.

Holdadvarsel:

En holdadvarsel er et grønt kort givet til samtlige spillere på et hold.

En holdadvarsel gives for gentagne overtrædelser af en bestemt regel, af flere spillere på det samme hold.

Når en holdadvarsel er givet, kan der for enhver efterfølgende overtrædelse af den pågældende regel gives et gult kort til den enkelte spiller på holdet.

42. Udførelse af kast:

Spilleren, der tager et målliniekast, hjørnekast, indkast, et direkte eller indirekte frikast, skal præsentere bolden i strakt arm over hovedhøjde, inden kastet tages. Når kastet udføres, skal bolden bevæge sig mindst én meter fra punktet hvor den slippes, eller bolden skal afleveres til en spiller fra det samme hold. Ved overtrædelse dømmes ulovlig boldbesiddelse, med dommertegn 11 og 14. Et indirekte frikast forbliver indirekte, og et direkte frikast forbliver direkte.

Målliniekast, hjørnekast, indkast og indirekte frikast må ikke kastes direkte i mål. Det samme gælder når bolden gives op på midten efter scoring.

En spiller må ikke forhindres i at placere sig til at tage kastet. Ingen modspiller må komme i kontakt med spilleren eller dennes udstyr, før kastet er taget. Bolden er ikke i spil før den har bevæget sig minimum en meter målt horisontalt fra stedet, hvor spilleren slap bolden eller en medspiller er kommet i besiddelse af bolden.

Bolden skal kastes eller afleveres indenfor 5 sekunder efter, at spilleren er i en position til at samle bolden op og tage kastet. Tabes bolden ud af hænderne, kan den samles op og kastet tages, for så vidt det sker indenfor de 5 sekunder. Overskrides de 5 sekunder, benyttes dommertegn 11 og 14 eller 11 og 15 og modstanderholdet tildeles

boldbesiddelse. Et indirekte frikast forbliver indirekte, og et direkte frikast forbliver direkte.

Når en forseelse kræver tildeling af et direkte eller indirekte frikast, skal kastet tages på et sted, der efter dommerens vurdering giver holdet den største fordel. Det kan være enten der, hvor fejlen blev begået, der hvor bolden var på tidspunktet for fejlen, eller der hvor bolden landede, hvis den var i luften, da der blev fløjtet. Ved fejl begået i forbindelse med forsvar af målet, skal kastet dog tages, hvor fejlen blev begået.

Hvis et frikast er tildelt nærmere end 1 meter fra målet, tages kastet på det nærmeste sted 1 meter fra mållinien

43. Straffekast:

Spillere, der tager et straffekast i løbet af den ordinære spilletid, eller i løbet af golden goal forlængelse, skal befinde sig med kroppen på 6-meter linien.

Alle andre spillere skal være på den anden banehalvdel.

Kastet skal tages, når dommeren fløjter. 5 sekunder-reglen gælder.

Spillet starter, når der fløjtes.

Efter kastet, må spilleren, der har taget straffekastet, ikke samle bolden op igen, før bolden har rørt ved en anden spiller, en anden spillers udstyr eller målrammen.

44. Slutsignal:

Tidtageren skal indikere, når en halvleg er slut ved hjælp af et højt og tydeligt,

akustisk signal. Spillet er slut ved begyndelsen af signalet.

Dommerne bekræfter, og viser, at halvlegen er slut med dommertegn 2.

Hvis et straffekast er blevet tildelt før slutsignalet, skal straffekastet tages før spillet anses for afsluttet. Når kastet er taget, er bolden død, hvis den rammer vandet, eller hvis den rammer målrammen og springer tilbage i spil.

45. Golden goal:

Skal en kamp have en vinder, spilles der to perioders golden goal. Det hold, der først scorer, har vundet.

Perioderne er normalt på hver 3 minutter, men kan i større finaler være op til 10 minutter hver. Der holdes 1 minuts pause før golden goal startes, og der holdes et minuts pause ved sidebytten mellem halvlegene

46. Tiebreaker straffekast konkurrence:

Holdkaptajnen vælger hvilke 5 spillere, der skal tage straffekast for holdet og afgør rækkefølgen, i hvilken de skal skyde. Målmanden kan være blandt de fem spillere, men behøver ikke at være det.

Har en spiller fra et hold modtaget et rødt kort, kan denne ikke tage del i straffekastkonkurrencen, og spillerens tur regnes for tabt.

En spiller der under kampen havde modtaget et gult kort, og stadig var udvist ved slutsignalet, kan ikke tage del i straffekast konkurrencen.

Alle fem valgte spillere fra hvert hold skal tage et straffekast. Straffekastene skal tages skiftevis af det ene og det andet hold, og den målmand der ikke er på mål, skal befinde sig på

ydresiden af sidelinien, med mindre han/ hun skal kaste selv.

Dommeren trækker lod, og den holdkaptajn, der vinder, kan vælge hvilket hold, der skal kaste først. Begge hold skyder på samme mål. Dommeren bestemmer hvilket mål, der skal benyttes, med mindre dette er afgjort af stævneledelsen.

Hvis det ene hold har scoret flere mål end det andet, når begge hold har haft deres fem kast, er dette hold vinderen.

Hvis målscoren stadig er uafgjort, når begge hold har haft deres fem kast, skal holdene skiftes til at tage ét straffekast i samme rækkefølge som den første runde, indtil et af holdene har scoret flere mål end det andet (holdene skal have taget det samme antal straffekast).

47. Udførelse af et tiebreaker straffekast:

Spilleren der tager kastet, skal ligge statisk med kroppen 4,5 meter fra mållinien.

En spiller fra det forsvarende hold, må placere sig direkte under målet, for at forsvare målet med pagajen (målmand). Målmandens krop skal vende ud mod banen, og målmanden skal forsøge at opretholde en position indenfor 1 meter fra centrum af mållinien. Målmanden må ikke forlade denne position i den periode tiebreaker straffekastet skal tages.

De øvrige spillere skal vente på den anden banehalvdel indtil kastet er taget.



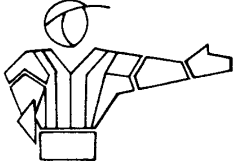
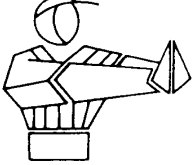

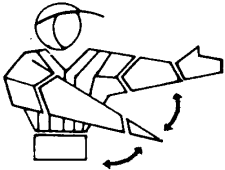
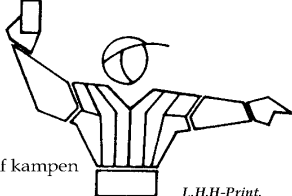
Skuddet skal tages, når dommeren fløjter. 5 sekundersreglen er gældende.

DKF	Kajakpolo Spilleregler	Redigeret: 22-04-08
-----	------------------------	---------------------

Spilleren, der tager kastet, skal skyde direkte på mål, og må ikke samle bolden op efter kastet.

Revideret af dommerudvalget december 2002, gældende fra 1/1-2003

Dommertegn

<p>1. Start / Overtrædelse Arm rettet frem og opad, med åben håndflade mod spillerretning.</p> 	<p>2. Afvikning halv/fuld tid Arme krydset foran brystet. Åbne håndflader mod sidelinien.</p> 	<p>3. Mål scoret Arme strækt, håndflader samlet og peger mod center af banen.</p> 	<p>4. Mål annulleret Gentagende krydsende af arme i hofteniveau. Håndflader åbne.</p> 
<p>5. Sidelinie kast / hjørne Peg mod sidelinien / hjørne. Anden arm viser retning af spillet.</p> 	<p>6. Mållinie kast Peg med åben håndflade langs mållinien. Anden arm viser retning af spillet.</p> 	<p>7. Time out "T" formes af hænderne over hovedet.</p> 	<p>8. Dommers bold Arme strækte frem i skulder niveau, hænder samlet, knyttet og med "thumbs up".</p> 
<p>9. Obstruction / Holding Arm med knyttet hånd holdes op i 2 sec. derefter vises positionen af frikastet. Anden arm viser retning.</p> 	<p>10. Ulovlig takling Knyttet hånd holdes mod hoften i 2 sec. derefter vises positionen af frikastet. Anden arm viser retning.</p> 	<p>11. Ulovlig besiddelse/5 sec. Åben hånd med spredte finger holdes i hoved niveau i 2 sec. derefter vises positionen af frikastet. Anden arm viser retning.</p> 	<p>12. Ulovlig brug af pagaj Gentagende slag med håndkanten på armen der viser retningen af spillet i 2 sec. derefter vises positionen af frikastet.</p> 
<p>13. Play on / fordel Albue bukkes så hånden skubbes frem og tilbage i hofteniveau min. 3 gange. Anden arm viser retningen.</p> 	<p>14. Fri kast Arm strækt med åben håndflade der viser retningen af spillet. Anden arm viser sanktions signalet (1,5,6,11 ell. 13)</p> 	<p>15. Fri skud Arm skrækt med finger pegende mod mål i angrebsretningen. Anden arm viser sanktions signalet (9, 10, 11 ell.12)</p> 	<p>16. Straffe kast Begge arme strækte med pegefingrene samlet i retning mod målet.</p> 
<p>17. Advarelse Kort holdt over hoved i strækt arm. Anden arm indikerer spiller. Om nødvendigt indikerer spillerene ved brug fingrene, knyttet hånd anvendes som 10.</p> <p>Grønt kort - advarelse</p> <p>Gult kort - 2 min. udvisning</p> <p>Rødt kort - Udvisning resten af kampen</p>  <p style="text-align: right; font-size: small;">L.H.H-Print.</p>			