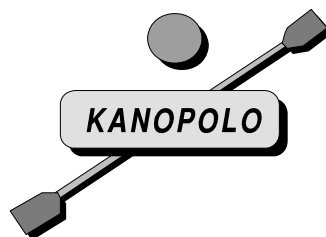


NEDERLANDSE KANO BOND

Aangesloten bij:
NOC*NSF/European Canoe Association/International Canoe Federation



REGLEMENT KANOPOLO 2005



REGLEMENT KANOPOLO

INHOUDSOPGAVE

REGLEMENT KANOPOLO

HOOFDSTUK 1 ALGEMENE REGELS

1	DOEL [GR]	4
2	INTERNATIONALE COMPETITIES [GR]	4
3	SPELERS [GR]	4

HOOFDSTUK 2 ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE

12	GELIJKSPEL	5
----	------------	---

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

1	SPEELVELD	6
2	BEGRENZING SPEELVELD EN AFBAKENING	6
3	DOELEN	6
4	DE BAL	6
5	WEDSTRIJDOFFICIALS	6
6	SCHEIDSRECHTERS	7
7	DOELLIJNWAARNEMERS	7
8	MATERIAALCONTROLEUR	7
9	TIJDWAARNEMERS	7
10	WEDSTRIJDSECRETARIS	8
11	HET AANTAL SPELERS	8
12	ANTI-DOPING [GR]	8
13	HERKENBAARHEID	8
14	DE KAJAKS	8
15	PEDDELS	8
16	PERSOONLIJKE UITRUSTING	8
17	HANDELSMERKEN EN RECLAME UITINGEN [GR]	9
18	HET WISSELEN VAN UITRUSTING	9
19	MATERIAAL CONTROLE	9
20	SPEELTIJD	9
21	TIME-OUT	10
22	KEUZE VAN SPEELHELFT	10
23	AANVANG VAN DE WEDSTRIJD	10
24	BAL UIT HET SPEL	10
25	HET MAKEN VAN EEN DOELPUNT	11
26	SPELHERVATTING NA EEN DOELPUNT	11
27	GEKENTERDE SPELER	11
28	BETREDEN VAN HET SPEELVELD, HERBETREDING EN WISSELEN	11
29	ONGEORLOOFD WISSELEN EN BETREDEN VAN HET SPEELVELD	11
30	ONGEORLOOFD PEDDELGEBRUIK	12
31	ONGEORLOOFD BALBEZIT	12
32	ONGEORLOOFD AANVALLEND SPEL MET DE HAND	12
33	ONGEORLOOFD AANVALLEND SPEL MET DE KAJAK	12
34	ONGEORLOOFD VERPLAATSEN	13
35	ONGEORLOOFD HINDEREN	13
36	ONGEORLOOFD VASTHOUDEN	13
37	ONSPORTIEF GEDRAG	13
38	DOELVERDEDIGING	14
39	SCHEIDSRECHTERBAL	14
40	VOORDEEL	15
41	STRAFMAATREGELLEN	15
42	HET NEMEN VAN WORPEN	16
43	HET NEMEN VAN EEN STRAFDOELSCHOT	17
44	EINDE VAN DE SPELPERIODE	17
45	VERLENGING MET BESLISSINGSDOELSCHOT	17
46	BESLISSING DOOR DOELSCHOTEN	17
47	HET NEMEN VAN EEN BESLISSINGSDOELSCHOT	18
48	PROTEST BIJ DE COMPETITIE COMMISSIE [GR]	18
49	DOOR DE COMPETITIE COMMISSIE GENOMEN DISCIPLINAIRE MAATREGELLEN	19
50	BEROEP BIJ DE JURY [GR]	20
51	BEROEP BIJ DE NKB	21

BIJLAGE SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

REGLEMENT KANOPOLO

ALGEMEEN

REGLEMENT KANO POLO

Zoals aangenomen tijdens de Algemene Ledenvergadering van de Nederlandse Kano Bond, voorjaar 2002.

Dit reglement is in 2003 tussentijds overeenkomstig aangepast aan wijzigingen die in de ICF Canoe polo rules worden doorgevoerd. Voor het overige geldt dit reglement gedurende minimaal 2 jaar.

De opgenomen hoofdstukken zijn een letterlijke vertaling van de vanaf 1 januari 2003 geldende International Canoe Federation Canoe polo rules.

De hoofdstuknummering komt overeen met de nummering van de ICF Canoe polo rules.

De niet vermelde hoofdstukken zijn niet in het Nederlands vertaald.

De Algemene regels van de ICF worden vastgesteld door en tijdens een ICF congres. De Technische regels van de ICF worden vastgesteld door de Board of Directors tijdens hun vergaderingen.

De regels die *vet & schuin* zijn afgedrukt zijn alleen Nederlandse regels.

Onderstreepte regels zijn ICF regels die niet in Nederland gelden.

De werkgroep die deze regelwijzigingen heeft voorgesteld dankt een ieder die heeft meegewerkt bij de totstandkoming van dit boekwerk.

Obdam, 1 januari 2003, Werkgroep ad-hoc

INTRODUCTIE

Het doel van dit reglement is aan te geven op welke wijze een International Canoe Federation's Kano polo competitie kan beginnen of voortgezet kan worden.

VERWIJZINGEN

ICF Canoe Polo Rules, geldig vanaf 1 januari 2003.

Bijlagen: Scheidsrechter signalen.

DEFINITIES

De volgende woorden, acroniemen en afkortingen worden in dit reglement gebruikt:

ICF International Canoe Federation

CPC Canoe Polo Committee

[GR] Algemene regels (kunnen alleen door het ICF congres worden gewijzigd)

[TR] Technische regels (kunnen worden gewijzigd door de ICF Board of Directors)

Competitie Wereld Kampioenschap, Internationale Competitie

Categorieën Heren, Dames, Heren Senioren, Dames Senioren, Onder-21 Heren, Onder-21 Dames

Klassen Kajak

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 1 ALGEMENE REGELS

HOOFDSTUK 1 ALGEMENE REGELS

1 DOEL [GR]

- 1.1 Het doel van kano polo is een wedstrijd tussen twee teams van ieder 5 spelers. De spelers varen met polo kajaks op een nader gedefinieerd speelveld en proberen doelpunten ten koste van de tegenstander te scoren. Het winnende team in een wedstrijd is het team dat de meeste doelpunten scoort.

2 INTERNATIONALE COMPETITIES [GR]

3 SPELERS [GR]

- 3.1 –
3.2 –
3.3 –
3.4 –
3.5 –
3.6 Het eerste jaar waarin een Onder-21 speler mag spelen is het jaar waarin hij/zij 15 wordt en het laatste jaar is het jaar waarin hij/zij 21 wordt.
3.7 Het eerste jaar waarin een Senior speler mag spelen is het jaar waarin hij/zij 35 wordt. Per 5 jaren zijn er leeftijdscategorieën zoals: 35-39, 40-44, 45-49 enz. Het laatste jaar waarin een Senior speler in een categorie mag spelen is het jaar waarin hij/zij jarig is. (Bijvoorbeeld: Eerste groep, van het jaar waarin hij/zij 35 wordt tot en met het jaar waarin hij/zij 39 wordt.)

REGLEMENT KANOPOLO

HOOFDSTUK 2 ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE

HOOFDSTUK 2 ORGANISATIE VAN DE COMPETITIE

12 GELIJKSPEL

- 12.1 Ingeval van een gelijkspel aan het einde van de reguliere speeltijd, en als er een beslissing nodig is, zal het volgende systeem worden gebruikt om tot een winnaar te komen:
 - 12.1.1 In wedstrijden anders dan finales, gelimiteerde extra tijd (hoofdstuk 3 artikel 45.1) tot het winnende doelpunt, zonodig gevolgd door een beslissing door doelschoten;
 - 12.1.2 In finales, gelimiteerde extra tijd (hoofdstuk 3 artikel 45.2) tot het winnende doelpunt, zonodig gevolgd door een beslissing door doelschoten;
- 12.2 In het geval dat een verkorte procedure moet worden gevolgd in verband met de beschikbare competitie tijd, dienen de beide teams voorafgaand aan de wedstrijd te worden geïnformeerd.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

1 SPEELVELD

- 1.1 Het speelveld zal rechthoekig zijn, met een lengte van vijfendertig (35) meter en een breedte van drie-entwintig (23) meter. De onmiddellijke omgeving van het speelveld zal bestaan uit een obstakel vrij wateroppervlak van zo mogelijk minimaal een (1) meter breed.
- 1.2 Over het gehele speelveld moet het water stilstaand en minstens negentig (90) cm diep zijn.
- 1.3 Er moet boven het speelveld een obstakel vrije ruimte zijn van minimaal drie (3) meter hoog en een minimale plafondhoogte van vijf (5) meter.
- 1.4 Er dient aan elke zijde van het speelveld een looppad voor de scheidsrechters te worden vrijgehouden.

2 BEGRENZING SPEELVELD EN AFBAKENING

- 2.1 De langere begrenzingen zullen aangeduid worden als zijlijnen, de kortere begrenzingen als doellijnen.
- 2.2 De zijlijnen en doellijnen zullen aangegeven worden door een fysieke grens zoals een drijvende lijn. Het deel van de doellijn van vier (4) meter aan beide kanten van het midden van het raamwerk van het doel moet vrij zijn van drijvers zodat zij de doelvrediger niet hinderen bij het innemen van zijn positie.
- 2.3 Markeringen die de doellijn, het midden van het speelveld en de punten op zes (6) meter en vier en een halve (4,5) meter van elke doellijn aangeven moeten op de zijlijnen aangebracht worden en duidelijk zichtbaar zijn voor de scheidsrechters en de spelers.
- 2.4 Markeringen die het wisselgebied op vier (4) meter aan beide kanten van het midden van het raamwerk van het doel aangeven moeten op de doellijn aangebracht worden en duidelijk zichtbaar zijn voor de scheidsrechters en de spelers.

3 DOELEN

- 3.1 De doelen zullen op het midden van elke doellijn geplaatst worden met de binnenkant van de onderlat op twee (2) meter boven het wateroppervlak. De doelen dienen zodanig bevestigd te zijn dat ze niet kunnen schommelen. De doelophanging en de netten dienen de speler die het doel verdedigt of die in het doelgebied manoeuvreren alsmede de vlucht van de bal in het speelveld niet te hinderen.
- 3.2 De doelen zullen bestaan uit een verticaal opgehangen, open raamwerk van een (1) meter hoog en een en een halve (1,5) meter breed (gemeten aan de binnenkant). De maximale breedte van het materiaal voor de constructie van het raamwerk is vijf (5) cm. De doeltjes moeten voorzien zijn van netten die de bal niet hinderen bij het passeren van het raamwerk maar duidelijk aangeven dat een doelpunt gemaakt is. De kleur van de raamwerken moet rood/wit gestreept zijn. De strepen dienen twintig (20) centimeter lang te zijn.

4 DE BAL

- 4.1 De bal dient rond te zijn en voorzien van een binnenbal met een zelfsluitende klep. Zij dient waterdicht te zijn en mag niet voorzien zijn van banden of bedekking of vet of soortgelijke substanties.
- 4.2 Het gewicht van de bal is minimaal vierhonderd (400) gram en maximaal vierhonderd vijftig (450) gram.
- 4.3 Voor wedstrijden van heren, onder-21 heren en senior heren is de minimale omtrek van de bal achtenzestig (68) centimeter en maximaal eenenzeventig (71) centimeter, de luchtdruk in de bal is 83 tot 90 kPa (kilo Pascal) (12-13 pounds per vierkante inch atmosferisch)
- 4.4 Voor wedstrijden van dames, onder-21 dames en senior dames is de minimale omtrek van de bal vijfenzestig (65) centimeter en maximaal zevenenzestig (67) centimeter, de luchtdruk in de bal is 83 tot 90 kPa (kilo Pascal) (12-13 pounds per vierkante inch atmosferisch)

5 WEDSTRIJDOFFICIALS

- 5.1 De wedstrijdofficials bestaan uit twee (2) scheidsrechters, twee (2) doellijnwaarnemers, een (1) materiaalcontroleur, twee (2) tijdwaarnemers en een (1) doelpuntenteller.
- 5.1.1 Afhankelijk van het belang kan de wedstrijd worden geleid door teams tussen de drie (3) en acht (8) wedstrijdofficials. In het geval van drie (3) wedstrijdofficials zullen twee (2) van hun scheidsrechter zijn die de taken van de doellijnwaarnemers en materiaalcontroleur overnemen. De derde wedstrijdofficial is tijdwaarnemers die de taken van de tijdwaarnemers en de doelpuntenteller overneemt.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

6 SCHEIDSRECHTERS

- 6.1 De scheidsrechters hebben de volledige leiding over de wedstrijd, vanaf het moment dat de spelers voor het eerst het veld betreden totdat alle spelers het speelveld verlaten hebben na het beëindigen van de wedstrijd.
- 6.2 De beslissingen genomen door de scheidsrechters betreffende de feitelijke wedstrijd zijn definitief en hun interpretatie van de regels zal gedurende de wedstrijd worden gerespecteerd. Tegen een door de scheidsrechter genomen beslissing of interpretatie van de regels is geen protest of beroep mogelijk. De scheidsrechters onthouden zich van veronderstellingen tijdens de wedstrijd, maar zullen wat zij zien naar beste kunnen interpreteren.
- 6.3 De scheidsrechters fluiten om de wedstrijd te starten, te herstarten en om doelpunten aan te geven. Verder fluiten zij voor doellijnworpen, hoekworpen, overtreding van de regels en voor time-out. Een scheidsrechter mag op zijn beslissing terugkomen mits deze beslissing wordt genomen voordat de bal weer in het spel is. De scheidsrechter moet er zeker van zijn dat door het wijzigen van zijn beslissing naar zijn mening geen team wordt benadeeld.
- 6.4 De scheidsrechters zijn gemachtigd volgens de geldende regel spelers en team officials van het competitiegebied weg te sturen en een wedstrijd te staken als de betreffende speler binnen het competitiegebied blijft.
- 6.5 De scheidsrechters zijn gemachtigd spelers, team officials en ieder ander persoon van het competitiegebied weg te sturen als die persoon het de scheidsrechter onmogelijk maakt om zijn taak op een behoorlijke en onpartijdige manier uit te voeren.
- 6.6 De scheidsrechters zijn gemachtigd op elk moment een wedstrijd te staken als naar hun mening het gedrag van de spelers, team officials of andere omstandigheden er toe leiden dat de wedstrijd niet in redelijkheid kan worden voortgezet. Als de wedstrijd wordt gestaakt dienen de scheidsrechters dit onverwijld aan de wedstrijdleiding mede te delen.

7 DOELLIJNWAARNEMERS

- 7.1 Doellijnwaarnemers stellen zich op aan de tegenover de tijdwaarnemerstafel liggende zijde, een aan elke doellijn.
- 7.2 Zij zullen aan de scheidsrechter signaleren:
 - 7.2.1 Door een groene vlag te heffen dat de spelers op hun lijn liggen aan het begin van elke periode;
 - 7.2.2 Door een rode vlag te heffen dat de bal via de doellijn uit het spel is. (Doellijnworp, hoekworp, doelpunt);
 - 7.2.3 Door met een rode vlag te zwaaien bij een overtreding bij de aanvang van de wedstrijd of een speelhelft;
 - 7.2.4 Door met een rode vlag te zwaaien bij een overtreding bij het betreden van het speelveld, herbetreden en wisselen;
- 7.3 Elke doellijnwaarnemer zal door de wedstrijdleiding worden voorzien van reserve ballen en hij zal als de speelbal het speelveld verlaat, een reserve bal naar voor een doellijnworp naar de doelvrediger gooien of voor een hoekworp naar de dichtstbijzijnde speler van het aanvallende team of anders op aanwijzing van de scheidsrechter.

8 MATERIAALCONTROLEUR

- 8.1 De materiaalcontroleur zal verantwoordelijk zijn voor de controle van de uitrusting van alle spelers voor zij hun eerste wedstrijd spelen. Hij mag tevens uitrusting controleren op elk ander moment tijdens een competitie.

9 TIJDWAARNEMERS

- 9.1 De tijdwaarnemers nemen plaats aan de tijdwaarnemerstafel.
- 9.2 Zij moeten zorgen voor:
 - 9.2.1 De registratie van de exacte speeltijd, time-outs en de rust;
 - 9.2.2 Het bijhouden van de time-out en gedurende de time-out een rode vlag te heffen;
 - 9.2.3 Het noteren van het moment waarop een speler volgens de spelregels met een gele of rode kaart het speelveld verlaat en het moment waarop die speler of zijn wisselspeler het speelveld weer betreedt;
 - 9.2.4 Het bijhouden van de straftijden en het aankondigen van het einde van een straftijd door een visueel scorebord of door met een groene vlag te zwaaien.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 9.3 De tijdwaarnemer zal door een duidelijk akoestisch signaal het einde van elke speelperiode aangeven. Onafhankelijk van de scheidsrechters en hun signaal zal het einde van de speeltijd direct ingaan met uitzondering van het tegelijkertijd geven van een strafdoelschot, in welk geval het strafdoelschot in overeenstemming met de regels moet worden genomen.
- 9.3.1 De eerste tijdwaarnemer zal de taken beschreven onder 9.2.1 en 9.2.2 uitvoeren en de tweede tijdwaarnemer zal de taken beschreven onder 9.2.3 en 9.2.4 uitvoeren.

10 WEDSTRIJDSECRETARIS

- 10.1 De wedstrijdsecretaris neemt plaats aan de tijdwaarnemerstafel.
- 10.2 Hij moet zorgen voor:
- 10.2.1 De registratie van de gescoorde doelpunten en het bijhouden van het scorebord;
- 10.2.2 Een verslag van de wedstrijd inclusief de spelers, the score, de time-outs, en de uitgereikte groene, gele en rode kaarten.

11 HET AANTAL SPELERS

- 11.1 Elk team mag uit maximaal acht (8) spelers bestaan voor elke wedstrijd. Niet meer dan vijf (5) spelers mogen zich, op elk moment, op het speelveld bevinden. De andere spelers worden op dat moment beschouwd als wisselerspelers. Een team moet elke wedstrijd beginnen met vijf (5) spelers op de doellijn en gereed voor de wedstrijd. Als een team tot twee (2) spelers is gereduceerd zal de scheidsrechter de wedstrijd staken en melden aan de competitie commissie die zal beslissen over een passende maatregel.
- 11.2 De lijst met de namen en de nummers van de spelers voor de wedstrijd moeten aan de bevoegde official worden overhandigd voor de door de Competitie Commissie vastgestelde tijd.

12 ANTI-DOPING [GR]

- 12.1 Doping zoals gedefinieerd in the Olympic Movement Anti-doping Code is volledig verboden. ***Doping controle zal worden uitgevoerd volgens het NKB dopingreglement.***

13 HERKENBAARHEID

- 13.1 Alle leden van een team moeten dezelfde kleur dek van de kajak, dezelfde kleur spatzeil, dezelfde kleur en van de buitenste kleding, dezelfde kleur helmen en dezelfde kleur shirts hebben.
- 13.2 Wanneer de romp van de kajak van een ondoorzichtige kleur is voorzien moeten alle kajaks dezelfde kleur romp hebben. Wanneer de romp van de kajak doorzichtig is zal de aanwezigheid van verstevigingen zoals carbon of ander geïntegreerde materialen van de constructie niet van invloed worden geacht op dezelfde kleur van de kajaks.
- 13.3 Als de scheidsrechter of de materiaalcontroleur beslist dat er onvoldoende onderscheid is tussen de teams dan zal van het op het wedstrijdformulier eerst genoemde team verwacht worden dat zij de kleur(en) van hun wedstrijdkleding wijzigen.
- 13.4 Elke speler van een team wordt genummerd van 1 tot en met 99. Het nummer moet zijn aangebracht op de lichaamskleding en op de helm.
- 13.5 De nummers moeten voor de scheidsrechters duidelijk leesbaar zijn vanaf elke positie op het veld en moeten elke speler van een team duidelijk individueel herkenbaar maken. Op de rug moet een nummer van minimaal twintig (20) cm hoog zijn aangebracht. Een nummer van minimaal tien (10) cm hoog moet op de borst zijn aangebracht. Op elke kant van de helm moet een nummer van minimaal zeveneneenhalve (7,5) centimeter aangebracht zijn. De aanvoerder van elk team dient zich van de rest van het team te onderscheiden door middel van een armband.

14 DE KAJAKS

- 14.1 Een (1), door de materiaalcontroleur goedgekeurde, kajak per speler. Voor een volledige specificatie van de kajak wordt verwezen naar de bijlage materiaalcontrole.

15 PEDDELS

- 15.1 Een (1), door de materiaalcontroleur goedgekeurde, dubbelbladige peddel per speler. Voor een volledige specificatie van de peddel wordt verwezen naar de bijlage materiaalcontrole.

16 PERSOONLIJKE UITRUSTING

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 16.1 Alle spelers moeten een, door de materiaalcontroleur goedgekeurde, helm met gezichtsbeschermer dragen. Voor een volledige specificatie van de helm wordt verwezen naar de bijlage materiaalcontrole.
- 16.2 Lichaamsbescherming, door de materiaalcontroleur goedgekeurd, moet gedragen worden. Voor een volledige specificatie van de lichaamsbescherming wordt verwezen naar de bijlage materiaalcontrole.
- 16.3 Een shirt met mouwen, die tenminste de helft van de bovenarm bedekt, moet gedragen worden. Spelers mogen geen vette, olie-achtige of soortgelijke substanties op hun armen en nek aanbrengen.
- 16.4 Naast de hierboven beschreven uitrusting en kleding, zijn persoonlijke kleding en bezittingen, en een spatzeil toegestaan. Extra beschermende uitrusting aan handen, onderarmen en ellebogen is toegestaan mits de uitrusting goed past, stevig is bevestigd en geen scherpe hoeken heeft die een ander speler in gevaar kan brengen. Andere uitrustingsstukken zijn niet toegestaan. Een speler mag geen zaken dragen (zoals sieraden) die de drager of andere spelers in gevaar kunnen brengen.
- 16.5 Spelers mogen geen vette, olie-achtige of soortgelijke substanties op hun uitrusting aanbrengen.

17 HANDELSMERKEN EN RECLAME UITINGEN [GR]

- 17.1 Kajaks, uitrusting, lichaamsbescherming en shirts mogen voorzien zijn van merken, reclamesymbolen en reclameteksten.
- 17.2 Alle reclame-uitingen moeten op een zodanige wijze zijn geplaatst dat zij de herkenbaarheid van een speler niet bemoeilijken of onmogelijk maken en geen effect hebben op de uitkomst van de wedstrijd.
- 17.3 Alle reclame-uitingen dienen gelijk te zijn in vorm, inhoud en positie op de kajak en kleding van alle spelers
- 17.4 Peddels mogen van reclame-uitingen zijn voorzien.
- 17.5 Reclame voor roken en gedistilleerde drank is niet toegestaan.
- 17.6 De organisatie commissie van een internationaal toernooi heeft het recht reclame te bevestigen op de kajaks van de spelers. De reclame mag in een rechthoekig gebied tussen de veertig (40) en zeventig (70) centimeter van de boeg van de kajak worden bevestigd. De reclame moet passen in een rechthoek van dertig (30) bij vijftien (15) centimeter. De reclame mag twee (2) keer per kajak in het reclamegebied worden aangebracht.
- 17.7 De richtlijnen voor reclame-uitingen op kleding en uitrusting van spelers zijn als volgt:
- 17.7.1 -
- 17.7.2 Elke kajak, uitrusting, lichaamsbescherming en shirt die niet voldoet aan de hierboven vermelde regels mag niet worden gebruikt tijdens het toernooi. De teams zijn zelf verantwoordelijk voor het voldoen aan de voorwaarden met betrekking tot de reclame-uitingen.

18 HET WISSELEN VAN UITRUSTING

- 18.1 Het is elke speler toegestaan, op elk moment tijdens de wedstrijd, het speelveld te verlaten om delen van de uitrusting om te wisselen. Op voorwaarde dat de uitrusting onderworpen is geweest aan de noodzakelijke controles door de materiaalcontroleur. Uitrusting die omgewisseld wordt moet door de desbetreffende speler opgehaald worden in het wisselgebied.

19 MATERIAAL CONTROLE

- 19.1 Spelersuitrusting is onderworpen aan materiaal controle voor, tijdens of na een wedstrijd. Een scheidsrechter moet iedere speler van het speelveld verwijderen wiens uitrusting in strijd is met de regels bij de eerste spelonderbreking of onmiddellijk als het materiaal gevaarlijk is geworden voor de spelers nadat de overtreding geconstateerd is.

20 SPEELTIJD

- 20.1 De speeltijd zal normaliter twee (2) spelperiodes van tien (10) minuten zijn, tenzij er extra periodes gespeeld moeten worden of er een beslissing door middel van doelschoten moet plaatsvinden. De minimum speeltijd is zeven (7) minuten per periode.
- 20.2 De rusttijd tussen twee spelperiodes zal normaliter drie (3) minuten zijn. De minimum rusttijd is een (1) minuut.
- 20.3 De teams zullen van speelhelft wisselen na iedere spelperiode.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 20.4 Tijdens de speeltijd mag de scheidsrechter een "time-out" aanvragen. De tijdwaarnemer zal de klok stilzetten wanneer de scheidsrechter time-out aangeeft en de klok weer starten wanneer de scheidsrechter de wedstrijd hervat met een fluitsignaal.

21 TIME-OUT

- 21.1 De scheidsrechter gebruikt een drievoudig fluitsignaal om het spel te stoppen voor een time-out.
- 21.2 Time-out moet gegeven worden indien een gekenterde speler, of zijn uitrusting het spel hindert.
- 21.3 Time-out dient onmiddellijk gebruikt te worden indien de reglementen op een gevaarlijke wijze worden geschonden of indien de velduitrusting gecorrigeerd moet worden (b.v. het in gevaar brengen van een speler door een gebroken peddel).
- 21.4 Time-out dient gebruikt te worden indien een blessure is opgetreden, of indien een speler illegaal op het veld is, op voorwaarde dat dit niet het andere team benadeelt.
- 21.5 Time-out moet gebruikt worden als een doelpunt wordt toegekend, een strafdoel wordt gegeven of voor alle andere incidenten voor zover de scheidsrechter dit nodig acht.
- 21.6 Als de scheidsrechter het spel niet tijdens een spelonderbreking heeft gestopt met een time-out en geen van de teams een overtreding beging (b.v. fout van de scheidsrechter, gevallen doelen, verwonding van spelers) zal het spel worden hervat met een vrije worp door het team dat het laatst in balbezit was.
Wanneer een time-out is gegeven voor een omgeslagen speler krijgt de tegenstander een vrije worp.
Als de scheidsrechter niet kan beslissen welk team balbezit had op het moment van de time-out, wordt het spel hervat met een scheidsrechtersbal. Signaal 8 is van toepassing.

22 KEUZE VAN SPEELHELFT

- 22.1 Het team dat als eerste op het wedstrijdformulier staat vermeld start op de doellijn ter linkerkant van de tijdwaarnemerstafel, tenzij een van de aanvoerders of de competitieleider verzoekt om voorafgaand aan de wedstrijd een munt tossen (of een vergelijkbare handeling verrichten). De scheidsrechter biedt de keuze van de speelrichting voor de eerste helft aan de aanvoerder van het team aan dat de toss gewonnen heeft.

23 AANVANG VAN DE WEDSTRIJD

- 23.1 Aan het begin van de wedstrijd zullen vijf (5) spelers zich met een deel van hun kajak op hun eigen doellijn opstellen en stilliggen.
- 23.2 Om de wedstrijd te beginnen zal de scheidsrechter op de fluit blazen en daarna de bal in het midden van het speelveld losmaken of werpen.
- 23.3 Als de bal losgemaakte of geworpen bal een team duidelijk voordeel geeft zal de scheidsrechter de spelperiode opnieuw beginnen.
- 23.4 Lichamelijke hulp van een speler aan de speler die een poging doet in balbezit te doen is niet toegestaan. Overtreding resulteert in een vrije worp. Signaal 1 en 14 zijn van toepassing.
- 23.5 Slechts een (1) speler van elk team mag een poging doen in balbezit te komen. Elke andere speler die de speler die een poging doet in balbezit te komen begeleidt mag niet binnen een straal van drie (3) meter van het lichaam van die speler zijn. Overtreding resulteert in een vrije worp. Signaal 1 en 14 zijn van toepassing.

24 BAL UIT HET SPEL

- 24.1 Zijlijn en obstakel boven het speelveld: wanneer een deel van de bal de lijn of het verticale vlak boven de zijlijn of enig obstakel boven het speelveld raakt, dan krijgt het team dat niet als laatste de bal met hun peddel, boot of lichaam heeft aangeraakt een zijlijnworp. Signalen 5 en 14 zijn van toepassing.
- 24.1.1 Wanneer de fysieke zijlijn tengevolge van normaal spel uit positie wordt gebracht dan wijzigt de positie van het verticale vlak boven de zijlijn met de zijlijn mee.
- 24.1.2 Zijlijnworp. De speler die de worp neemt moet met zijn kayak plaatsnemen op de plaats waar de bal het speelveld verliet of vanaf het punt op de zijlijn dat het dichtst bij het trefpunt op het obstakel is.
- 24.2 Doellijn: een doellijnworp of hoekworp wordt toegekend als een deel van de bal de lijn of het verticale vlak voor het raamwerk van het doel tussen de markeringspunten op de hoeken van het speelveld raakt, tenzij een bal van het raamwerk (niet van de doelophanging) in het speelveld terugkaatst of wanneer een doelpunt is gemaakt.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 24.2.1 Doellijnworp: indien de bal over de doellijn van een team uit het spel gaat en het andere team als laatste de bal geraakt heeft zal een doellijnworp worden gegeven. Signalen 6 en 14 zijn van toepassing. De speler die de worp neemt moet met zijn kayak op de doellijn plaatsnemen.
- 24.2.2 Hoekworp: indien de bal over de doellijn van een team uit het spel gaat en dat team als laatste de bal geraakt heeft zal een hoekworp worden gegeven. Signalen 5 en 14 zijn van toepassing. De speler die de worp neemt moet met zijn kayak op de hoek van het speelveld plaatsnemen.

25 HET MAKEN VAN EEN DOELPUNT

- 25.1 Een team maakt een doelpunt wanneer de bal in zijn geheel het vlak voor het raamwerk van het doel van de tegenstander passeert. Als een doel niet goed is bevestigd en schommelt, moet de bal het raamwerk van het doel geheel passeren. Signaal 3 en time-out zijn van toepassing. De scheidsrechter geeft het nummer van de speler die het doelpunt heeft gemaakt door aan de wedstrijdsecretaris
- 25.2 Indien de bal belet wordt in het doel te gaan door een peddel van een verdediger of wisselspeler die vanachter het doel inkomt dan wordt een doelpunt toegekend.

26 SPELHERVATTING NA EEN DOELPUNT

- 26.1 Nadat een doelpunt is gemaakt zal het team dat een doelpunt tegen gekregen heeft de middenuit worp nemen. De speler die de worp neemt moet met zijn kayak in het midden van het speelveld plaatsnemen. De scheidsrechter zal op de fluit blazen om het spel te hervatten. De speler die de worp neemt hoeft de bal niet boven zijn hoofd te houden.
- 26.2 Alle spelers van beide teams moeten beginnen met hun lichaam in hun eigen speelhelft.

27 GEKENTERDE SPELER

- 27.1 Indien een speler kentert en zijn kajak verlaat mag die speler niet verder deelnemen aan de wedstrijd en moet hij met zijn gehele uitrusting onmiddellijk het speelveld verlaten. Indien een gekenterde speler weer aan de wedstrijd wil deelnemen moet dat gedaan worden met inachtneming van 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 een wedstrijd bestraft worden voor ongeoorloofde hulp van buiten af of voor enige bemoeienis met de tegenstander, welke valt onder hulp van buiten. De scheidsrechter bepaalt de hoogte van de straf.

28 BETREDEN VAN HET SPEELVELD, HERBETREDING EN WISSELEN.

- 28.1 Niet meer dan het toegestane aantal spelers van een team mogen zich, op elk gegeven ogenblik, op het speelveld bevinden.
- 28.2 Wisselers moeten in hun wisselersgebied wachten.
- 28.3 Het betreden en uitvaren van het speelveld door spelers om te wisselen is toegestaan over de gehele eigen doellijn. De spelers gehele kajak moet het speelveld hebben verlaten voordat de wisselspeler het speelveld mag betreden. Wisselen is niet toegestaan als een deel van de uitrusting, bijvoorbeeld een peddel of helm, op het speelveld achterblijft. Wisselen is op elk ogenblik toegestaan.
- 28.4 Een speler die het speelveld verlaat alleen als onderdeel van het wedstrijd gebeuren is niet onderworpen aan de voorwaarden voor herbetreding.
- 28.5 Een gekenterde speler die het speelveld niet via zijn eigen doellijn verlaten heeft mag pas bij de eerst volgende spelonderbreking gewisseld worden. De gehele uitrusting van de gekenterde speler, bijvoorbeeld kajak en peddel, moet van het speelveld zijn verwijderd voordat gewisseld mag worden.

29 ONGEOORLOOFD WISSELEN EN BETREDEN VAN HET SPEELVELD

- 29.1 Wanneer meer dan het toegestane aantal spelers van een team zich op het speelveld bevinden zal/zullen de speler(s) die ongeoorloofd het speelveld betreden worden uitgesloten met een gele kaart en het team is verplicht voor de duur van de gele kaart met een speler minder op het speelveld te zijn dan het aantal dat zij hadden voor de overtreding. Als het niet duidelijk is welke speler(s) het speelveld dienen te verlaten moet de aanvoerder de speler(s) aanwijzen. Overtreding wordt bestraft. Signalen 7 en 14 zijn van toepassing.
- 29.2 Wanneer een wisselspeler zijn peddel in het speelveld plaatst om de een doelpunt te verhinderen, zal een strafdoelschot worden toegekend. De overtreder zal worden gestraft met

REGLEMENT KANOPOLO

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

een rode kaart en het team is verplicht voor de rest van de wedstrijd met een speler minder op het speelveld te zijn dan het aantal dat zij hadden voor de overtreding. Overtreding wordt bestraft. Signalen 15, 16 en 17 zijn van toepassing.

30 ONGEOORLOOFD PEDDELGEBRUIK

Signalen 12 en 15 zijn. Het volgende bepaald ongeoorloofd peddelgebruik.

- 30.1 De peddel in contact brengen met het lichaam van de tegenstander.
- 30.2 De bal met de peddel te spelen, of trachten te spelen, wanneer de bal binnen handbereik van een tegenstander is en die tegenstander de bal met de hand probeert te spelen.
- 30.3 De bal met de peddel over de voorkant van de kajak van een tegenstander spelen of trachten te spelen, waarbij de peddel binnen handbereik komt van de tegenstander die in een normale kanopositie is.
- 30.4 Een peddel binnen handbereik brengen van een tegenstander die de bal in zijn hand heeft. Een doelverdediger is van deze regel uitgesloten en het is hem toegestaan een schot op doel direct te verdedigen zolang zijn peddel niet naar de tegenstander toe beweegt op het moment van het schot en de peddel niet op een opzettelijk gevaarlijke wijze wordt gebruikt.
- 30.5 Als een speler met zijn peddel probeert een tegenstander te verhinderen zijn peddel te gebruiken.
- 30.6 In plaats van de bal de peddel van de tegenstander met de peddel spelen.
- 30.7 Het gooien van een peddel.
- 30.8 Elk ander gebruik van de peddel dat een speler in gevaar brengt.

31 ONGEOORLOOFD BALBEZIT

- 31.1 Signalen 11 en 15 zijn van toepassing. Een speler is in het bezit van de bal wanneer de speler de bal in zijn hand heeft, de bal met de peddel manoeuvreert, of wanneer de speler in staat is de bal met de hand te bereiken. De bal moet zich op het water bevinden en niet in de lucht. Een speler die de bal op zijn peddel balanceert wordt ook beschouwd als zijnde in balbezit.
- 31.2 Een speler moet zich, na het in bezit komen van de bal, binnen vijf (5) seconden van de bal ontdoen door de bal over te spelen naar een andere speler, of door de bal te gooien waarbij de bal minstens een (1) meter gemeten horizontaal vanaf het punt van loslaten komt.
- 31.3 Indien een speler tijdelijk niet als enige in balbezit is, of de bal door aangevallen te worden buiten armbereik komt, zullen de vijf (5) seconden opnieuw beginnen zodra de speler weer in balbezit is.
- 31.4 Een speler die kentert tot het punt waarbij zijn gehele lichaam en hoofd onder water gaat wordt verondersteld geen balbezit meer te hebben als hij de bal niet in zijn hand(en) heeft.
- 31.5 Een speler mag zijn kayak niet manoevreren met de peddel of handen als de bal op zijn dek of spatzeil rust.

32 ONGEOORLOOFD AANVALLEND SPEL MET DE HAND

Signalen 10 en 15 zijn van toepassing.

Aanvallend spel met de hand is een speler die met een (1) open hand duwt tegen de rug, de bovenarm of zijkant van een tegenstander. Het volgende bepaalt ongeoorloofd aanvallend spel met de hand.

- 32.1 Elke aanval met de hand wanneer de aangevallen speler niet in balbezit is.
- 32.2 Elk ander lichamelijk contact anders dan de open hand tegen de rug, de bovenarm of de zijkant.
- 32.3 Elke aanval met de hand die de aangevallen speler in gevaar brengt.
- 32.4 Een aangevallen speler mag zich niet verdedigen met zijn hand of onderarm of met een beweging van de elleboog in de richting van de aanvaller.

33 ONGEOORLOOFD AANVALLEND SPEL MET DE KAJAK

Signalen 10 en 15 zijn van toepassing. Aanvallend spel met de kajak is een speler die met zijn kajak een kajak van de tegenstander duwt in een poging om balbezit te krijgen. Het volgende bepaalt ongeoorloofd aanvallend spel met de kajak.

- 33.1 Elke aanval met de kajak die er in resulteert dat de kajak van de aanvallende speler het lichaam van de aangevallen speler raakt en/of de aangevallen speler in gevaar brengt. Als de aangevallen speler zijn arm opheft wordt die arm verondersteld geen deel van het lichaam te zijn.

REGLEMENT KANOPOLO

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 33.2 Elke aanval met de kajak waarbij de kajak van de aanvallende speler het spateil van de aangevallen speler als gevolg van geoorloofd aanvallend spel zal niet worden gestraft, tenzij de aanvallende speler blijft aanvallen waarbij de kajak in contact blijft met het spatzeil.
- 33.3 Wanneer geen van de beide spelers nog balbezit heeft, mogen zij door met de handen een gecontroleerde actie op de tegenstanders kajak te maken, van elkaar bewegen.
- 33.4 Een speler in balbezit die geen controle meer heeft over de voorkant van zijn kajak en met zijn kajak het lichaam van een tegenstander raakt.
- 33.5 Elke ruwe aanval op de zijkant van de kajak in een hoek tussen tachtig (80) en eenhonderd (100) graden is en niet plaatsvindt door ononderbroken contact.
- 33.6 Het aanvallen van een tegenstander die zich niet binnen drie (3) meter van de bal bevindt.
- 33.7 Het aanvallen van een tegenstander wanneer de aanvallende speler niet strijdt voor de bal.

34 ONGEORLOOFD VERPLAATSEN

Signalen 10 en 15 zijn van toepassing. Verplaatsen is een speler die, door gebruik te maken van zijn kajak tegen een tegenstanders kajak, voor een positie wedijvert in het gebied tussen de zes (6) meter lijn en de doellijn (zes (6) meter gebied), zonder dat beide spelers proberen in balbezit te komen. Het volgende bepaalt ongeoorloofd verplaatsen.

- 34.1 Als een speler een positie heeft mag zijn lichaam tijdens het wedijveren door voortdurend contact, met niet meer dan een halve (0,5) meter verplaatst worden.
- 34.2 Als het contact met de tegenstander wordt gezien als ongeoorloofd aanvallend spel met de kajak.
- 34.3 Een speler met zijn kajak geheel achter de doellijn mag niet worden verplaatst, omdat hij zich niet binnen het zes (6) meter gebied bevindt.

35 ONGEORLOOFD HINDEREN

Signalen 9 en 15 zijn van toepassing. Ongeoorloofd hinderen is een speler die actief een tegenstander belemmert voort te gaan, behalve als:

- 35.1 Beide spelers voor de bal strijden;
- 35.2 De tegenstander in balbezit is;
- 35.3 De tegenstander zich binnen drie (3) meter van de bal bevindt en de dichtstbijzijnde speler tot de bal is. De bal moet zich op het water bevinden en niet in de lucht;
- 35.4 Beide spelers elkaar verplaatsen binnen het zes (6) meter gebied;
- 35.5 Een speler wordt verondersteld actief de voortgang van een tegenstanders te belemmeren als zijn kayak in beweging is en/of hij actief probeert te peddelen;

36 ONGEORLOOFD VASTHOUDEN

Signalen 9 en 15 zijn van toepassing.

- 36.1 Een speler die direct of indirect de beweging van een tegenstander belemmert of voor voortstuwing, ondersteuning of verplaatsing van een tegenstander gebruik maakt, door het plaatsen van zijn hand, arm of peddel op de kajak, of die de tegenstander dan wel zijn uitrusting vasthoudt.
- 36.2 Een speler die voor voortstuwing, ondersteuning of verplaatsing gebruik maakt van de speelvelduitrusting zoals belijning, doelophanging of enig ander object in de omgeving.

37 ONSPORTIEF GEDRAG

Signaal 17 en een groene kaart zijn van toepassing. Het volgende bepaalt onsportief gedrag.

- 37.1 Elke overtreding door een speler begaan tijdens een spelonderbreking.
- 37.2 Het belemmeren van een speler in zijn poging omhoog te komen na gekenterd te zijn. Een gekenterde speler moet ruimte krijgen om met hoofd en beide schouders boven water komen voordat een nieuwe aanval door de tegenstander is toegestaan.
- 37.3 Bemoeienis met de uitrusting van een tegenstander. Zoals het vasthouden of het buiten bereik brengen van een andere speler zijn peddel of het opzettelijk verhinderen dat een speler zijn peddel kan terugkrijgen.
- 37.4 Het opzettelijk gebruik maken van vertragingstactieken. Zoals de bal weggoeien of het opzettelijk hinderen van de tegenstander om een snelle spelhervatting na een overtreding te belemmeren.
- 37.5 Weigerachtige houding van speler.
- 37.6 Wraaknemings;
- 37.7 Onbehoorlijke of beledigende taal;

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

37.8 Elke vorm van onsportief gedrag of gedrag dat als schadelijk voor het spel beschouwd wordt. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter.

38 DOELVERDEDIGING

- 38.1 De verdedigende speler die zich het dichtst recht onder het doel bevindt met de bedoeling om met de peddel het doel te verdedigen, wordt op dat moment beschouwd als doelverdediger. De doelverdedigers lichaam moet naar het speelveld zijn gericht en de doelverdediger moet proberen een positie te behouden binnen een meter van het midden van de doellijn. Als twee of meer spelers recht onder het doel zijn, wordt de speler die zich het dichtst bij het midden van het doel bevindt veronderstelt op dat moment de doelverdediger te zijn.
- 38.2 Als de doelverdediger niet in balbezit is en door een tegenstander wordt verplaatst of uit balans wordt gebracht, dan begaat die speler een illegale aanval. Overtreding wordt bestraft. Signalen 10 en 15 zijn van toepassing.
- 38.3 Als een aanvaller een doelverdediger verplaatst door een verdediger op de doelverdediger te duwen terwijl de verdedigers niet in balbezit zijn, dan zal de aanvaller bestraft worden. Als de verdediger na te zijn geduwd de mogelijk heeft contact met de doelverdediger te voorkomen, maar dit niet doet, zal de aanvaller niet worden gestraft.
- 38.4 Als een verdediger de aanvaller op de doelverdediger duwt dan dient de aanvaller niet bestraft te worden. Als de aanvaller na te zijn geduwd de mogelijk heeft contact met de doelverdediger te voorkomen, maar dit niet doet, zal de aanvaller worden gestraft.
- 38.5 Als een aanvaller in balbezit wiens oorspronkelijke richting en snelheid niet tot contact met de doelverdediger zou hebben geleid door een verdediger tegen de doelverdediger wordt geduwd, zal de aanvaller niet worden gestraft.
- 38.6 Een doelverdediger die niet in balbezit is, maar probeert de bal die op het water ligt in bezit te krijgen, mag zoals elke andere speler worden aangevallen. Als de doelverdediger niet in balbezit komt zal die de status van doelverdediger pas weer kunnen krijgen als de aanvaller op doel heeft geschoten of de bal naar een andere speler heeft overgespeeld. Als de aanvaller niet langer in balbezit is, mag de aanvaller de doelverdediger niet opzettelijk hinderen in zijn poging zijn positie te houden of opnieuw in te nemen.
- 38.7 Binnen het zes (6) meter gebied mag een aanvaller een verdediger niet opzettelijk hinderen in zijn poging een positie als doelverdediger in te nemen. Het is een verdediger toegestaan een aanvaller met de kajak aan te vallen om een positie als doelverdediger in te nemen tenzij daarbij sprake is van gevaarlijk spel.
- 38.8 Zodra een team in balbezit is kan dat team niet lager als verdedigend worden beschouwd en kan er daarom geen speler als doelverdediger worden beschouwd.

39 SCHEIDSRECHTERBAL

- 39.1 Een scheidsrechtersbal zal worden toegekend als twee (2) of meer spelers van elk team met een (1) of meer handen de bal stevig vast hebben, zodat de spelers gezamenlijk in balbezit zijn voor de duur van meer dan vijf (5) seconden.
Als de spelers het eerste contact direct met de bal hebben gemaakt zal ongeoorloofd balbezit alleen van toepassing zijn als een van de spelers de tegenstander ter ondersteuning gebruikt.
- 39.2 Indien de scheidsrechter de wedstrijd moet onderbreken zonder dat er een overtreding heeft plaatsgevonden (bijvoorbeeld een blessure of een patstelling) en de scheidsrechter niet kan bepalen wie in balbezit was op het moment van fluiten, zal de scheidsrechter de wedstrijd hervatten met een scheidsrechtersbal.
- 39.3 Een scheidsrechtersbal wordt genomen langs de zijlijn op het dichtstbijzijnde punt waar het incident heeft plaatsgevonden. Een scheidsrechtersbal die wordt toegekend voor een incident dat plaatsvindt in het gebied tussen de zes (6) meter lijn en de doellijn moet worden genomen langs de zijlijn op het punt van de zes (6) meter lijn. Signaal 8 en Time-out zijn van toepassing.
- 39.4 Twee (2) spelers, een (1) van elk team, stellen zich nabij de plaats waar het voorval plaatsvond, parallel en wel haaks t.o.v. de zijlijn aan elkaar op met een (1) meter tussenruimte, het lichaam naar de zijlijn gericht. Beide spelers nemen plaats aan die kant die het dichtst bij hun eigen doellijn is. Zij dienen hun peddels op het water te plaatsen, doch niet tussen de kajaks en hun handen op het dek van de kajak en/of op de peddel te plaatsen.
- 39.5 De andere spelers dienen tenminste drie (3) meter van het punt tussen de twee (2) deelnemers aan de scheidsrechtersbal weg te blijven.
- 39.6 De scheidsrechter fluit om het spel te hervatten en zal de bal op het water tussen de spelers gooien. Beide spelers dienen, zodra de bal het water raakt, een poging te doen de bal met

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

hun handen te bemachtigen. De spelers mogen de bal niet spelen voordat deze het water heeft geraakt. Overtreding wordt bestraft. Signalen 11 en 15 zijn van toepassing.

40 VORDEEL

- 40.1 De scheidsrechters kunnen na een overtreding door een tegenstander door laten spelen als het team in balbezit bij het doorspelen gebaat is, de scheidsrechter mogen geen fluitsignaal hebben gegeven. De scheidsrechter dient aan te geven dat ongeoorloofd spel geconstateerd is door tonen van het signaal voordeelregel. Signalen 13 en 14 zijn van toepassing.
- 40.2 De scheidsrechter kan elke speler die een overtreding begaat waarbij de voordeelregel wordt toegepast bij de eerst volgende spelonderbreking bestraffen met een gele of rode kaart.
- 40.3 Het signaal voordeelregel moet ook worden getoond als er geen ongeoorloofd spel is geconstateerd maar de spelers denken dat er een overtreding heeft plaatsgevonden en zij gestopt zijn met spelen. (Bijvoorbeeld een fluitsignaal van een ander speelveld of uit het publiek enz.)

41 STRAFMAATREGELEN

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 scheidsrechter mag een speler, afhankelijk van de ernst en/of frequentie van de te bestraffen overtredingen, voor verschillende periodes van het veld sturen. De straftijden worden onderbroken door een time-out en door de rusttijd.

Strafdoelschot: Signaal 16 en time-out zijn van toepassing.

- 41.1.1 Een strafdoelschot zal toegekend worden bij een opzettelijke en/of gevaarlijke, in het zes (6) meter gebied begane, overtreding tegen een speler die op doel schiet, tegen een speler die overspeelt naar een speler die vanuit zijn positie vrijwel zeker een doelpunt scoort, of tegen een speler die een positie kiest van waaruit vrijwel zeker een doelpunt wordt gescoord. Het schieten op doel begint als de speler met zijn hand of met zijn peddel contact heeft met de bal en duidelijk probeert te schieten of een schot voorbereidt.
- 41.1.2 Een strafdoelschot kan toegekend worden bij een, buiten het zes (6) meter gebied begane, overtreding tegen een speler die op doel schiet, tegen een speler die overspeelt naar een speler die vanuit zijn positie vrijwel zeker een doelpunt scoort, of tegen een speler die een positie kiest van waaruit vrijwel zeker een doelpunt wordt gescoord, terwijl het doel niet wordt verdedigd als opzettelijk geen poging wordt gedaan een overtreding te vermijden en/of een aanval waarbij peddelcontact met de bal in de hand van de tegenstander of enig ander ongeoorloofd spel dat de tegenstander in gevaar brengt plaatsvindt
- 41.1.3 Een strafdoelschot zal toegekend worden bij een opzettelijke en/of gevaarlijke, in het zes (6) meter gebied begane overtreding tegen een speler die een vrij schot neemt.
- 41.2 Vrij schot: Signaal 15 is van toepassing.
- 41.2.1 Een vrij schot mag direct op het doel genomen worden. Het spel wordt hervat zodra de bal een (1) meter horizontaal heeft afgelegd of een andere speler van het team in balbezit is gekomen. Een vrij schot zal toegekend worden bij overtredingen waar een strafdoelschot, vrije worp, hoekworp, doellijnworp of een middenuitworp niet zijn toegekend.
- 41.3 Vrije worp: Signaal 14 is van toepassing.
- 41.3.1 Een vrije worp mag niet direct op het doel genomen worden. Het spel wordt hervat zodra de bal een (1) meter horizontaal heeft afgelegd of een andere speler van het team in balbezit is gekomen. Een vrije worp zal toegekend worden bij overtredingen waar een strafdoelschot of vrij schot niet zijn toegekend.
- 41.4 Een speler wegsturen voor de rest van de wedstrijd.
Signaal 17 met de rode kaart is van toepassing.
- 41.4.1 Een rode kaart moet worden toegekend aan een speler die, om welke reden ook, een tweede gele kaart krijgt.
- 41.4.2 Een rode kaart moet worden toegekend aan een speler die een gele kaart aanvecht of waar de gele kaart de speler niet het gewenste resultaat had dat een speler zijn spel en/of houding beheerst.
- 41.4.3 Een rode kaart moet worden toegekend aan een speler die een andere speler persoonsgericht aanvalt.
- 41.4.4 Een rode kaart moet worden toegekend aan een speler die herhaaldelijk en continu, onbehoorlijke - of beledigende taal gebruikt.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 41.4.5 Een speler die met een rode kaart is weggestuurd mag niet vervangen worden door een wisselspeler.
- 41.5 Een speler uitsluiten voor de duur van twee (2) minuten.
Signaal 17 met de gele kaart is van toepassing.
- 41.5.1 Een gele kaart moet worden toegekend aan een speler die, om welke reden ook, een derde groene kaart krijgt.
- 41.5.2 Een gele kaart moet worden toegekend aan een speler die opzettelijk en/of gevaarlijk een overtreding begaat waardoor wordt voorkomen dat een bijna zeker doelpunt wordt gescoord en de scheidsrechter meent dat alleen het toekennen van een vrij schot niet het gewenste effect heeft.
- 41.5.3 Een gele kaart moet worden toegekend aan een speler voor opzettelijk en/of herhaaldelijk gevaarlijk ongeoorloofd spel of wanneer geen poging gedaan wordt gevaarlijk spel te voorkomen.
- 41.5.4 Een gele kaart moet worden toegekend aan een speler voor herhaaldelijk en continu aanvechten van de beslissingen van de scheidsrechter.
- 41.5.5 Een gele kaart moet worden toegekend aan een speler die onbehoorlijke - of beledigende taal gebruikt.
- 41.5.6 Weggestuurde spelers moeten zich houden aan de regels voor betreding en herbetreding aan het eind van hun straf tijd.
- 41.6 Waarschuwing.
Signaal 17 met de groene kaart is van toepassing.
- 41.6.1 Een groene kaart moet worden toegekend aan een speler voor opzettelijk onsportief gedrag of het in grote mate negatief beïnvloeden van de wedstrijd.
- 41.6.2 Een groene kaart moet worden toegekend aan een speler voor herhaaldelijk onnodig aanspreken van de scheidsrechter, gevaarlijk spel en/of onsportief gedrag.
- 41.7 Team waarschuwing.
Signaal 17 met de groene kaart is van toepassing. Een team waarschuwing geschiedt als de scheidsrechter een groene kaart geeft aan alle spelers van een team.
- 41.7.1 Een team waarschuwing wordt gegeven voor het herhaaldelijk begaan van eenzelfde overtreding door meer dan één speler van een team.
- 41.7.2 Nadat een team waarschuwing is gegeven moet een gele kaart worden toegekend aan een speler van dat team die, om welke reden ook, dezelfde overtreding begaat.

42 HET NEMEN VAN WORPEN

- 42.1 Een speler die een doellijnworp, een hoekworp, een zijlijnworp, een vrije worp of een vrij schot neemt moet, voordat hij de worp neemt, de bal op armlengte boven zijn hoofd houden en met zijn kajak stilliggen. De speler moet de worp nemen door de bal over te spelen naar een andere speler, of door de bal te gooien waarbij de bal minstens een (1) meter gemeten horizontaal vanaf het punt van loslaten komt. Overtreding wordt bestraft. Signalen 11 en 14 zijn van toepassing.
- 42.2 Doellijnworpen, hoekworpen, zijlijnworpen, middenuitworp en vrije worpen zijn indirecte worpen die niet direct op het doel gericht mogen zijn.
- 42.3 De bal is niet in het spel totdat hij na de toegekende worp minimaal een (1) meter vanaf het punt van loslaten horizontaal heeft afgelegd of een andere speler van het team in balbezit is gekomen. Een speler moet de gelegenheid krijgen om zijn positie voor het nemen van een worp in te nemen. Tegenstanders mogen de speler of zijn uitrusting niet aanraken totdat de worp is genomen. Tegenstanders mogen niet proberen te voorkomen dat de bal een (1) meter horizontaal aflegt. Overtreding wordt bestraft. Signalen 11 en 14 of 11 en 15 zijn van toepassing. Een vrije worp zal opnieuw worden genomen als een vrije worp en een vrij schot zal opnieuw worden genomen als een vrij schot.
- 42.4 De speler moet de bal binnen vijf (5) seconden, na het in bezit komen en het in positie zijn, de worp nemen. De vijf (5) seconden zijn van toepassing zodra een speler van het team in positie is en de bal kan spelen. Het laten vallen of frommelen met de bal wordt niet bestraft zolang de toegekende worp binnen de vijf (5) seconden is genomen. Overtreding wordt bestraft. Signalen 11 en 14 of 11 en 15 zijn van toepassing. Een vrije worp zal opnieuw worden genomen als een vrije worp en een vrij schot zal opnieuw worden genomen als een vrij schot.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 42.5 Bij het toekennen van een vrije worp of een vrij schot dient deze te worden genomen op de plaats waar het team naar het oordeel van de scheidsrechter het meeste voordeel van heeft. De scheidsrechter geeft aan als plaats waar de vrije worp of het vrije schot wordt genomen, hetzij de plaats van de overtreding, of de plaats waar de bal op het moment van de overtreding was, of waar de bal het water raakte als die in de lucht was op het moment van de overtreding. Uitgezonderd een overtreding door de doelverdediging die moet worden genomen op de plaats waar de overtreding plaatsvond.
- 42.6 Bij het toekennen van een vrij schot binnen één (1) meter van de doellijn zal het vrije schot worden genomen vanaf een punt één (1) meter van de doellijn dat het dichtst bij het punt ligt waar het vrije schot werd toegekend.

43 HET NEMEN VAN EEN STRAFDOELSCHOT

- 43.1 De speler die het strafdoelschot neemt dient stil te liggen, met zijn lichaam op de zes (6) meter lijn.
- 43.2 Alle andere spelers dienen zich op de andere speelhelft te bevinden totdat het spel wordt hervat.
- 43.3 Het strafdoelschot dient genomen te worden wanneer de scheidsrechter het fluitsignaal geeft. De vijf (5) seconden regel is van toepassing.
- 43.4 Het spel wordt hervat op het fluitsignaal.
- 43.5 De speler die het strafdoelschot neemt mag de bal niet opnieuw spelen totdat de bal het raamwerk, een andere speler, of zijn uitrusting, geraakt heeft.

44 EINDE VAN DE SPELPERIODE

- 44.1 De tijdwaarnemer zal het einde van de speeltijd van de spelperiodes aangeven door middel van een luid signaal. De bal is dood aan het begin van dit signaal. De scheidsrechter zal signaal 2 tonen ter bevestiging van het signaal van de tijdwaarnemer.
- 44.2 Als een strafdoelschot is toegekend voorafgaand aan het signaal voor het einde van de spelperiode, dan wordt de wedstrijd beëindigd op het moment dat het strafdoelschot voltooid is. In deze situatie zal de bal na het nemen van het strafdoelschot dood zijn op het moment dat die het water raakt of het raamwerk van het doel en terugkomt in het speelveld.

45 VERLENGING MET BESLISSINGSDOELSCHOT

- 45.1 Met uitzondering voor de finales zal een gelimiteerde verlenging maximaal bestaan uit twee spelperiodes van drie (3) minuten elk. Het team dat een doelpunt maakt is de winnaar waarna de wedstrijd wordt beëindigd. De rusttijd tussen de spelperiodes zal een (1) minuut zijn. De teams zullen van speelhelft wisselen na elke spelperiode.
- 45.2 Voor de finales zal een gelimiteerde verlenging maximaal bestaan uit twee spelperiodes van tien (10) minuten elk. Het team dat een doelpunt maakt is de winnaar waarna wedstrijd wordt beëindigd. De rusttijd tussen de spelperiodes zal een (1) minuut zijn. De teams zullen van speelhelft wisselen na elke spelperiode.

46 BESLISSING DOOR DOELSCHOTEN

- 46.1 De aanvoerder mag vijf spelers kiezen die deelnemen aan de beslissing door doelschoten en hun volgorde bepalen. Normaal gesproken zullen aan het eind van de speeltijd vijf (5) spelers worden gekozen, (de keeper al dan niet meegerekend), elke speler die aan het eind van de speeltijd niet deelneemt aan de wedstrijd als gevolg van een uitsluiting door middel van een rode kaart zal niet deelnemen aan de doelschoten, en zijn team zal dat doelschot of die doelschoten verspelen.
Elke speler die aan het eind van de speeltijd niet deelneemt aan de wedstrijd als gevolg van een uitsluiting door middel van een gele kaart zal niet deelnemen aan de doelschoten, maar zijn team zal dat doelschot of die doelschoten niet verspelen.
- 46.2 Om en om zullen alle vijf (5) spelers van ieder team doelschoten op het doel nemen. De scheidsrechter zal een munt tossen (of een vergelijkbare handeling verrichten) en de keuze welk team het eerste doelschot neemt, aanbieden aan de aanvoerder van het team dat de toss gewonnen heeft. Beide teams nemen de doelschoten op hetzelfde doel. De scheidsrechter bepaald welk doel er gebruikt wordt, tenzij de Competitie Commissie vooraf al heeft besloten.
- 46.3 De doelverdediger die niet betrokken is bij het verdedigen van het doel zal tussen de doelschoten aan de zijlijn bij de tweede scheidsrechter plaatsnemen, tenzij hij zelf een doelschot moet nemen.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 46.4 Als een team een groter aantal doelpunten heeft gemaakt nadat ieder team vijf (5) doelschoten op het doel genomen heeft dan zal dat team de winnaar zijn.
- 46.5 Als de stand nog steeds gelijk is nadat ieder team vijf (5) doelschoten op het doel genomen heeft dan zullen de teams om en om in dezelfde volgorde als in de vorige ronde doelschoten nemen totdat met een gelijk aantal doelschoten een team meer doelpunten gemaakt heeft.

47 HET NEMEN VAN EEN BESLISSINGSDOELSCHOT

- 47.1 De speler die het doelschot neemt dient stil te liggen, met zijn lichaam op de vier en eenhalve (4,5) meter lijn.
- 47.2 Een speler van het verdedigende team mag een positie innemen om het doel met de peddel te verdedigen. De doelverdedigers lichaam moet naar het speelveld zijn gericht en de doelverdediger moet proberen een positie te behouden binnen een meter van het midden van de doellijn. De doelverdediger mag deze positie tijdens het nemen van het schot niet verlaten.
- 47.3 Alle andere spelers dienen zich op de andere speelhelft te bevinden totdat het doelschot is genomen.
- 47.4 Het doelschot dient genomen te worden wanneer de scheidsrechter het fluitsignaal geeft. De vijf (5) seconden regel is van toepassing.
- 47.5 De speler moet op het doel schieten.

48 PROTEST BIJ DE COMPETITIE COMMISSIE [GR]

- 48.1 Een delegatieleider of teamleider mogen een protest ingevolge deze regels indienen. Een protest zal worden gericht aan en behandeld door de Competitie Commissie. De Competitie Commissie mag een gezamenlijk protest van twee of meer teamleiders in behandeling nemen als het protest naar de mening van de Competitie Commissie is gericht tegen dezelfde beslissing.
- 48.2 Protest tegen een beslissing van de materiaalcontroleur mag voor of tijdens de wedstrijd waarin het materiaal gebruikt moet worden door de teamleider mondeling zonder een verschuldigde betaling worden gericht aan een materiaalcontroleur of de Hoofd-materiaalcontroleur. Als het protest voor de wedstrijd is ingediend mag het materiaal opnieuw worden gecontroleerd. Als het protest tijdens de wedstrijd wordt ingediend mag de materiaalcontroleur besluiten of hij de scheidsrechter verzoekt een speler uit de wedstrijd te halen om zijn materiaal te controleren.
- 48.3 Alle beslissingen genomen door de scheidsrechters betreffende de feitelijke wedstrijd zijn definitief en hun interpretatie van de regels zal gedurende de wedstrijd worden gerespecteerd. Tegen een door de scheidsrechter genomen beslissing of interpretatie van de regels is geen protest mogelijk.
- 48.4 Een protest moet worden ingediend:
- 48.4.1 Binnen twintig (20) minuten na afloop van de wedstrijd waarin het incident plaatsvond en moet vergezeld gaan van een verschuldigde betaling van **€ 25** welk bedrag wordt teruggegeven als het protest wordt toegewezen;
- 48.4.2 Uiterlijk een (1) uur voor de aanvang van de wedstrijd als een protest zich richt tegen het recht van een speler uit te komen voor een team of tegen het recht van een team om te spelen en moet vergezeld gaan van een verschuldigde betaling van **€ 25** welk bedrag wordt teruggegeven als het protest wordt toegewezen;
- 48.5 De teamleider (of zijn vertegenwoordiger) moet het schriftelijk protest bij de Hoofd Official indienen. Het protest moet in ieder geval vermelden:
- 48.5.1 Het betreffende incident;
- 48.5.2 De gronden waarop het protest gebaseerd is;
- 48.5.3 De redenen of omstandigheden die de aangevoerde gronden ondersteunen;
- 48.6 Het is de teamleider reglementair toegestaan om bij de Hoofd Official een protest schriftelijk in te trekken;
- 48.7 De Hoofd Official moet een ingevolge deze regels ingediend protest en eventuele bijlagen direct aan de Competitie Commissie overhandigen.
- 48.8 De Competitie Commissie zal na ontvangst van het protest zo spoedig mogelijk het protest onderzoeken en beoordelen en binnen 10 minuten besluiten of:
- 48.8.1 Het protest moet worden afgewezen, omdat naar hun oordeel, het protest zonder wezenlijke betekenis of ongegrond is;
- 48.8.2 Het protest verder onderzoek rechtvaardigt.

REGLEMENT KANOPOLO

HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 48.9 Als de Competitie Commissie besluit tot verder onderzoek zal, rekening houdend met toekomstig relevante gebeurtenissen, een vergadering van de Competitie Commissie worden belegd.
- 48.10 Als een protest tegen een speler of een team is ingediend zal de betrokken teamleider, speler of team een kopie van het protest ontvangen.
- 48.11 De Competitie Commissie zal een vergadering op een wijze beleggen (of verdagen) die zij juist acht, maar zal:
- 48.11.1 De protesterende teamleider gelegenheid geven te worden gehoord;
- 48.11.2 Gepaste waarde toekennen aan de verklaringen van de protesterende teamleider en elke betrokken official;
- 48.11.3 De protesterende teamleider en zijn vertegenwoordiger toestaan aanwezig te zijn;
- 48.11.4 Mogen vragen of verlangen dat de protesterende teamleider of enig andere getuige aanwezig is bij de vergadering of dat zij aanwezig bewijs leveren;
- 48.11.5 De teamleider of zijn vertegenwoordiger van een team dat direct betrokken kan zijn bij het protest de gelegenheid geven te worden gehoord;
- 48.12 Na beoordeling van alle relevante en beschikbare informatie zal de Competitie Commissie tot een besluit komen. Een besluit van de Competitie Commissie zal worden genomen bij meerderheid van stemmen. De Competitie Commissie mag:
- 48.12.1 Een team diskwalificeren of uitsluiten voor de rest van de competitie;
- 48.12.2 Als een protest tegen speelgerechtigd zijn is toegewezen, het team diskwalificeren. Als een team is gediskwalificeerd dienen, voor zover mogelijk, de resultaten van alle wedstrijden die dat team heeft gespeeld te worden verwijderd of te worden toegekend aan de tegenstander. Prijzen, medailles, trofeeën en plaats in de uitslagenlijst dienen te worden herroepen;
- 48.12.3 Een passende actie ondernemen en zal in elk geval een met reden omklede schriftelijke uitspraak doen.
- 48.13 De Hoofd Official zal de uitspraak van de Competitie Commissie direct schriftelijk aan de protesterende teamleider en alle andere betrokkenen kenbaar maken.
- 48.14 Een laat protest, binnen 30 dagen na afloop van de dag waarop de wedstrijd in kwestie is gespeeld, is alleen toegestaan als de officials van de protesterende vereniging kunnen bewijzen dat de feiten waarop het protest is gebaseerd pas na afloop van de bedoelde dag aan hen kenbaar zijn geworden.
- Een laat protest moet worden ingediend bij de voorzitter van de NKB Kano Polo Commissie en moet vergezeld gaan van een verschuldigde betaling van € 25 welk bedrag wordt teruggeven als het protest wordt toegewezen.***

49 DOOR DE COMPETITIE COMMISSIE GENOMEN DISCIPLINAIRE MAATREGELEN

- 49.1 De Competitie Commissie kan elke teamofficial of speler ontbieden voor een vergadering van de Competitie Commissie te verschijnen ten behoeve van nader onderzoek als naar de mening van de Competitie Commissie reden is om aan te nemen dat de teamofficial of speler:
- 49.1.1 Niet heeft voldaan aan de bepalingen van deze regels;
- 49.1.2 De regels zodanig heeft toegepast dat zij onrecht zijn aangedaan of afbreuk heeft gedaan aan het belang van de Competitie.
- 49.2 De Competitie Commissie zal een vergadering op een wijze beleggen (of verdagen) die zij juist acht, maar zal:
- 49.2.1 De ontboden teamofficial of speler gelegenheid geven te worden gehoord;
- 49.2.2 Gepaste waarde toekennen aan de verklaringen van de ontboden teamofficial of speler en elke betrokken official;
- 49.2.3 De ontboden teamofficial of speler en zijn vertegenwoordiger toestaan aanwezig te zijn;
- 49.2.4 Mogen vragen of verlangen dat de ontboden teamofficial of speler of enig andere getuige aanwezig is bij de vergadering of dat zij aanwezig bewijs leveren;
- 49.3 De teamleider of zijn vertegenwoordiger van een team dat direct betrokken kan zijn bij het protest de gelegenheid geven te worden gehoord;
- 49.4 Na beoordeling van alle relevante en beschikbare informatie zal de Competitie Commissie tot een besluit komen. Een besluit van de Competitie Commissie zal worden genomen bij meerderheid van stemmen. De Competitie Commissie mag:
- 49.4.1 Een reprimande geven aan een speler;

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

- 49.4.2 Een teamofficial of speler uitsluiten van deelname aan de Competitie;
- 49.4.3 Een passende actie ondernemen en zal in elk geval een met reden omklede schriftelijke uitspraak doen;
- 49.4.4 Een official bestraffen voor diens acties als speler. Een speler die tevens official is mag niet als speler gestraft worden voor zijn acties als official.
- 49.5 De Hoofd Official zal de uitspraak van de Competitie Commissie direct schriftelijk aan de teamleider van de ontboden teamofficial of speler en alle andere betrokkenen kenbaar maken.

50 BEROEP BIJ DE JURY [GR]

- 50.1 Een team- of delegatieleider mag tegen een uitspraak van de Competitie Commissie in beroep gaan als hij vindt dat de uitspraak niet in overeenstemming is met deze regels. Het beroep zal worden gericht aan en behandeld door de Jury. De Jury mag een gezamenlijk protest van twee of meer teamleiders in behandeling nemen als het protest naar de mening van de Jury is gericht tegen dezelfde uitspraak.
- 50.2 Alle beslissingen genomen door de scheidsrechters betreffende de feitelijke wedstrijd zijn definitief en hun interpretatie van de regels zal gedurende de wedstrijd worden gerespecteerd. Tegen een door de scheidsrechter genomen beslissing of interpretatie van de regels is geen beroep mogelijk.
- 50.3 Beroep moet worden ingediend binnen zestig (60) minuten na ontvangst van de schriftelijke uitspraak op het protest of van arbitrage en moet vergezeld gaan van een verschuldigde betaling van **€ 65** welk bedrag wordt teruggegeven als het beroep wordt toegewezen;
- 50.4 De teamleider (of zijn vertegenwoordiger) moet het beroep schriftelijk bij de Hoofd Official indienen. Het beroepschrift moet in ieder geval vermelden:
 - 50.4.1 Het besluit van de Competitie Commissie;
 - 50.4.2 De gronden waarop het beroepsschrift gebaseerd is;
 - 50.4.3 De redenen of omstandigheden die de aangevoerde gronden ondersteunen;
- 50.5 Het is de teamleider reglementair toegestaan om bij de Voorzitter van de Jury een beroepschrift schriftelijk in te trekken;
- 50.6 De Hoofd Official moet een ingevolge deze regels ingediend beroepsschrift en eventuele bijlagen direct aan de Jury overhandigen.
- 50.7 De Jury zal na ontvangst van het protest zo spoedig mogelijk het beroepschrift onderzoeken en beoordelen en binnen 10 minuten besluiten of:
 - 50.7.1 Het beroep moet worden afgewezen, omdat naar hun oordeel, het beroep zonder wezenlijke betekenis of ongegrond is;
 - 50.7.2 Het beroepschrift verder onderzoek rechtvaardigt.
- 50.8 Als de Jury besluit tot verder onderzoek zal, rekening houdend met toekomstig relevante gebeurtenissen, een vergadering van de Jury worden belegd.
- 50.9 De Jury zal een vergadering op een wijze beleggen (of verdagen) die zij juist acht, maar zal:
 - 50.9.1 De in beroep gaande teamleider en de Competitie Commissie gelegenheid geven te worden gehoord;
 - 50.9.2 Gepaste waarde toekennen aan de verklaringen van de in beroep gaande teamleider en van de Competitie Commissie;
 - 50.9.3 De in beroep gaande teamleider en zijn vertegenwoordiger toestaan aanwezig te zijn;
 - 50.9.4 Mogen vragen of verlangen dat de in beroep gaande teamleider, de Competitie Commissie of enig andere getuige aanwezig is bij de vergadering of dat zij aanwezig bewijs leveren;
- 50.10 Na beoordeling van alle relevante en beschikbare informatie zal de Jury tot een besluit komen. Een besluit van de Jury zal worden genomen bij meerderheid van stemmen. De Jury zal de Hoofd Official over het besluit informeren. De Hoofd Official zal de uitspraak van de Jury direct schriftelijk aan de in beroep gaande teamleider en alle andere betrokkenen kenbaar maken.
- 50.11 De Jury zal bij tegemoetkoming aan het beroep de zaak voor hernieuwd onderzoek terugverwijzen naar de Competitie Commissie.
- 50.12 De Jury heeft geen bevoegdheid tot het doen van een uitspraak anders dan het beroep toewijzen voor hernieuwd onderzoek bij de Competitie Commissie of afwijzen.
- 50.13 De Competitie Commissie zal bij een terugverwezen zaak de aanwijzingen van de Jury in haar overwegingen betrekken.

REGLEMENT KANOPOLO
HOOFDSTUK 3 SPELREGELS

50.14 Het onder aanwijzing van de Jury genomen verdere besluit van de Competitie Commissie zal definitief zijn. De in beroep gaande teamleider kan niet nogmaals beroep tegen de tweede uitspraak van de Competitie Commissie aantekenen.

51 BEROEP BIJ DE NKB

51.1 Een teamleider die zich niet bij de tweede uitspraak van de Competitie Commissie wil neerleggen mag voor een onder het NKB statuut vallende beslissing beroep aantekenen bij de NKB. De NKB zal conform haar statuten en reglementen een bindende uitspraak doen waarbij de teamleider of diens vereniging zich onthouden van enig andere procedure bij enige rechtbank of commissie anders dan die van de NKB.

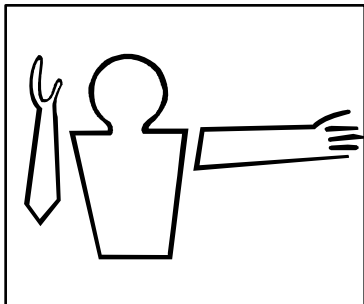
51.2 Een teamleider of vereniging moet binnen 31 dagen na de tweede uitspraak van de Competitie Commissie beroep aantekenen bij het secretariaat van de NKB. Overschrijding van de termijn leidt tot afwijzing van het beroep.

51.3 Een teamleider of vereniging kan een verlenging van de 31 daagse termijn aanvragen onder opgaaf van redenen. Een verlenging zal alleen worden toegekend als er zwaarwegende redenen worden aangevoerd.

REGLEMENT KANOPOLO
SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

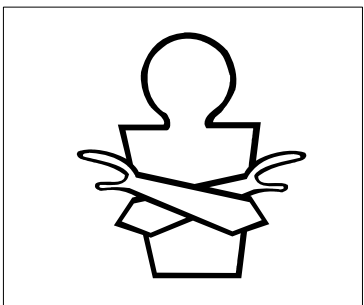
1.1



1. AANVANGSFOUT

Arm voorwaarts en omhoog gebogen met de geopende palm ter hoogte van het hoofd.

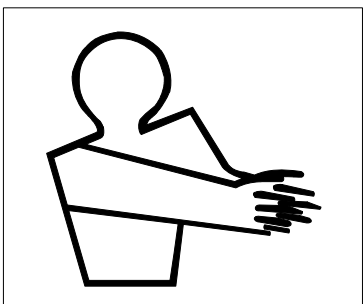
1.2



2. EINDE SPELPERIODE

Armen gekruist voor de borst met geopende handen.

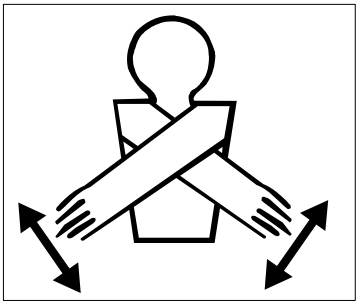
1.3



3. DOELPUNT

Handpalmen tegen elkaar en met gestrekte armen naar het midden van het speelveld wijzen.

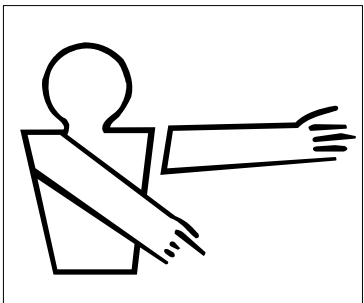
1.4



4. DOELPUNT AFGEKEURD

Herhaaldelijk kruisen van de armen ter hoogte van de heup, met open palmen.

1.5

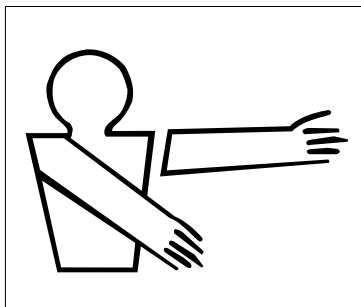


5. ZIJLIJNWORP/HOEKWORP

Wijs met de wijsvinger naar de juiste plaats op de dichtstbijzijnde zijlijn. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

REGLEMENT KANOPOLO
SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

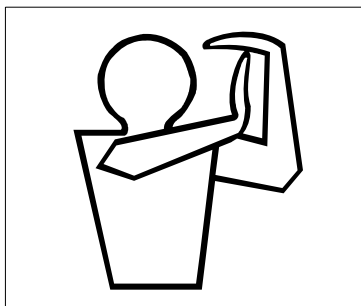
1.6



6. DOELLIJNWORP

Wijs met de open hand en gestrekte arm haaks over de zijlijn. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

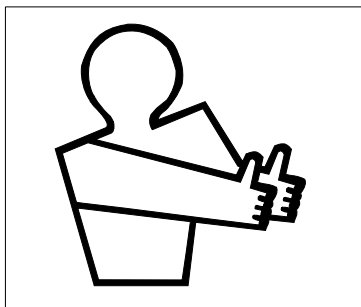
1.7



7. TIME OUT

Vorm een T met de handen ter hoogte van het hoofd.

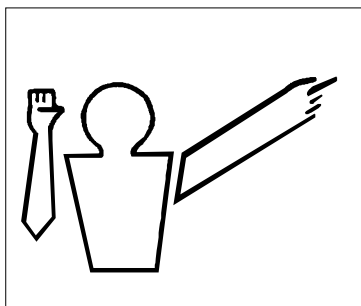
1.8



8. SCHEIDSRECHTERBAL

Armen vooruit gestrekt op schouderhoogte, vuisten gebald tegen elkaar en de beide duimen omhoog.

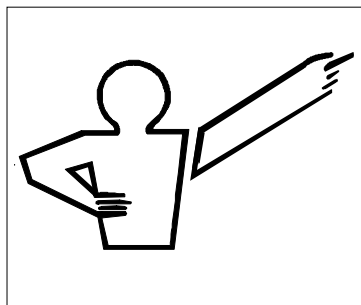
1.9



9. OBSTRUCTIE

Gedurende 2 seconden de bovenarm naar beneden en onderarm opgeheven met gebalde vuist. Vervolgens de positie waar het vrije schot genomen moet worden aanwijzen. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

1.10

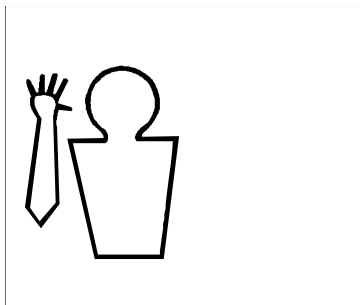


10. ILLEGALE AANVAL

Gedurende 2 seconden een gebalde vuist tegen de heup houden. Vervolgens de positie waar het vrije schot genomen moet worden aanwijzen. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

REGLEMENT KANOPOLO
SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

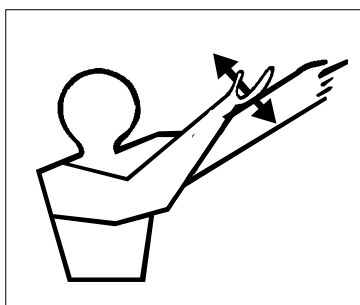
1.11



11. 5 SECONDS

Gedurende 2 seconden de bovenarm naar beneden en onderarm opgeheven met wijd gespreide vingers. Vervolgens de positie waar het vrije schot genomen moet worden aanwijzen. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

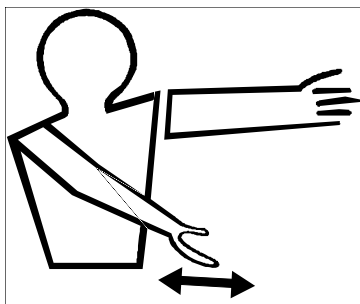
1.12



12. ILLEGAAL PEDDEL GEBRUIK

Gedurende 2 seconden herhaaldelijk met de zijde van de open hand op de bovenzijde van de andere arm, die de speelrichting aangeeft, slaan. Vervolgens de positie waar het vrije schot genomen moet worden aanwijzen.

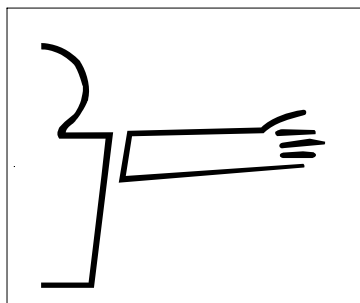
1.13



13. VOORDEELREGEL

Tenminste 3 keer met een gebogen arm de hand ter hoogte van de heup voor- en achteruit bewegen. Met de andere arm de speelrichting aangeven.

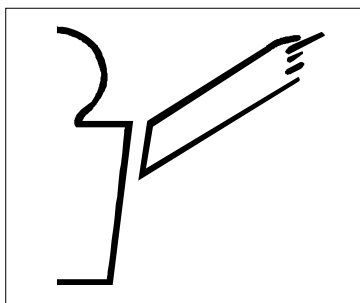
1.14



14. VRIJE WORP

Met horizontaal gestrekte arm en open handpalm in de speelrichting wijzen. Met de andere hand de overtreding aangeven (1,5,6,11 of 13).

1.15

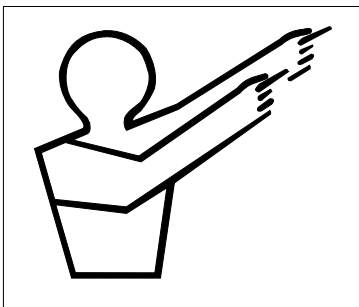


15. VRIJ SCHOT

Met de wijsvinger en gestrekte arm schuin omhoog, in de speelrichting naar het doel wijzen. Met de andere hand de overtreding aangeven (9, 10, 11 of 12).

REGLEMENT KANOPOLO
SCHEIDSRECHTER SIGNALLEN

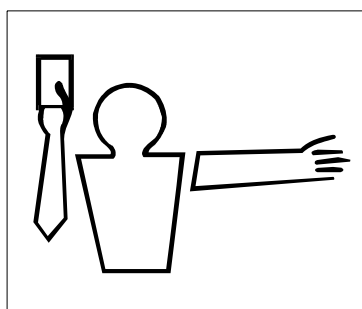
1.16



16. STRAFDOELSCHOT

Met beide wijsvingers en gestrekte armen schuin omhoog, in de speelrichting naar het doel wijzen.

1.17



17. TONEN VAN KAARTEN

Groene kaart - waarschuwing
Gele kaart - 2 minuten straftijd
Rode kaart - uitsluiting voor de duur van de wedstrijd

Kaart boven het hoofd houden en met de andere hand de betreffende speler aanwijzen. Indien noodzakelijk het nummer van de speler aangeven. Gebruik een gebalde vuist voor het nummer 10 of hoger.