

CAIAQUE POLO BRASIL

Regras Básicas e Sinais de Arbitragem



SELEÇÃO BRASILEIRA
CAIAQUE POLO

Seminário de Regras Básicas Caiaque Polo 2022

1. Árbitros de linha
2. Árbitros de mesa
3. Árbitros de jogo
4. Faltas e sinais de arbitragem
5. Mudança de algumas regras e interpretações
6. Estatísticas
7. Feedback



Árbitros de Linha



- Em cada linha de gol deve existir um árbitro de linha. Com uma ou duas bandeiras de cores diferentes (verde/vermelho).

Obs. Estes árbitros sinalizam o alinhamento dos jogadores no Sprint inicial e substituições ilegais, escanteios, saída de bola na linha de fundo e gol também podem ser sinalizados caso o árbitro não visualize.

Árbitros de Mesa



- A mesa pode ser composta por até 3 pessoas.
- São encarregados de:
- Cronometrar os tempos de jogo, suspensões, clock shot e placares.
- Anotar cartões e gols.
- O mesário pode avisar o árbitro a qualquer irregularidade entre os jogadores e tempos de jogo

Árbitros de Jogo



- Cada partida deverá ser conduzida por dois árbitros. Um arbitro principal cujo deve estar do lado da quadra onde esta a mesa e o secundário paralelamente na outra lateral da quadra.
- Os árbitros são autoridade plena durante uma partida.

Árbitros de Jogo



- O árbitro deve sinalizar, penalizar e impor sanções de acordo com o decorrer da partida.
- Deveres: Iniciar, reiniciar, expulsar, alerta, parar e etc.
- Tiros livres, lançamento livre, pênaltis e aplicações de cartões

Obs. O árbitro não é professor nem técnico, não deve ensinar, torcer, vibrar, ou discutir. Deve-se manter neutro toda a partida e aplicar as sanções necessárias independente das consequências posteriores a partida. O árbitro pode ou não explicar-se com jogadores e técnicos caso queira sobre infrações.

Tipos de Cobranças – Lançamento Livre



- Um lançamento livre é caracterizado por todos os dedos e braço estendidos. Não pode ser feito diretamente ao gol adversário. Se for marcado um gol diretamente a partir de um lançamento livre, o mesmo é anulado e deferido saída de bola a equipe defensora.

Obs. O lançamento livre é frequentemente utilizado na cobrança de faltas, escanteios e laterais onde a bola deve ser lançada para si mesmo ou para outro jogador.

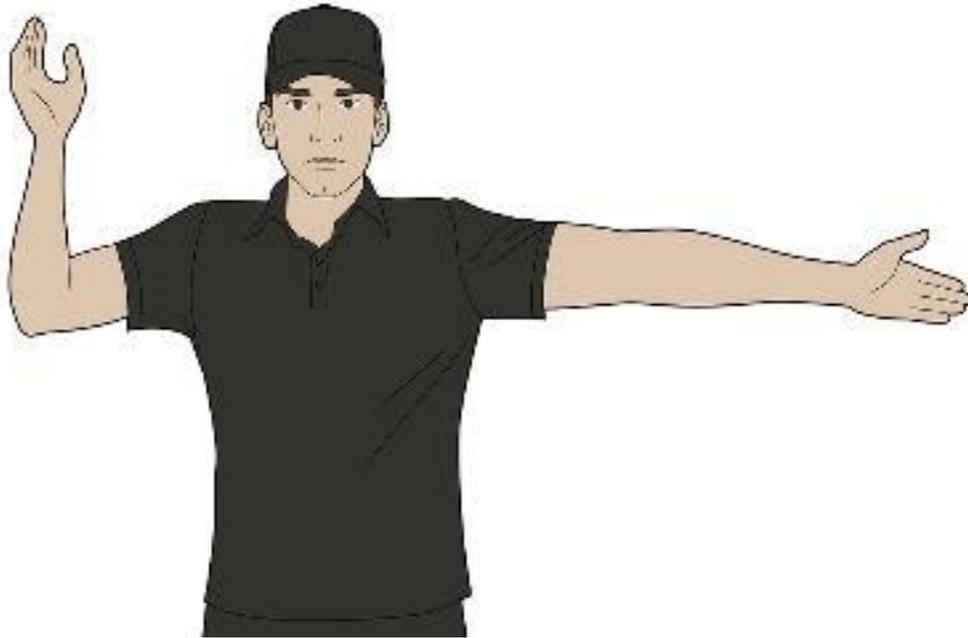
Tipos de Cobranças – Tiro Livre



- O tiro livre onde o dedo indicador apontado ao campo de ataque pode ser deferido diretamente ao gol validando o mesmo se caso aconteça.

Obs. O tiro livre é comumente utilizado em cobrança de faltas dentro da marca de 6m e faltas em geral que possam resultar em gol.

1 - COMEÇO DE JOGO / INFRAÇÃO



- Aplicado em uma saída de bola irregular, no início da partida (disputa de bola) ou quando após um gol ser marcado.

Obs. O segundo jogador da disputa de bola deve se manter a 3m do primeiro jogador. Após um gol, a então equipe atacante deve deixar o campo adversário e retornar ao seu o mais rápido possível. O jogo se inicia apenas quando a bola estiver ao centro do campo e todos os atuais atacantes para trás do linha do centro.

1 - COMEÇO DE JOGO / INFRAÇÃO



2 – FIM DE JOGO / PERÍODO



- Os braços cruzados a frente do peito indicam o final do período ou da partida.

Obs. 2 períodos de 10 minutos com intervalo de 3min

3 – GOL



- Com a palma das mãos juntas e os braços estendidos em direção ao centro da quadra.

4 – GOL ANULADO



- Cruza-se os braços em frente a cintura

Obs. Também pode ser utilizado para anular uma falta ou sinal incorreto.

5 – LATERAL OU ESCANTEIO



- Com uma das mãos aponta-se com o dedo para baixo indicando o local da cobrança e o outro braço estendido indica a direção para onde deve ser realizada cobrança.
- Qualquer contato com o caiaque do jogador que estiver cobrando escanteio, lateral ou saída da linha do gol é passível de cartão verde.

Obs. No caso de uma marcação individual ao atleta que esta cobrando este lançamento, o defensor deve posicionar-se a no mínimo 3m do corpo do atacante.

6 – LANÇAMENTO DE LINHA DE FUNDO (LINHA DO GOL)



- Com ambas as mãos estendidas, aponta-se uma para a linha de fundo e outra para a direção onde deve ser feita a cobrança

Obs. Esta cobrança pode ser realizada em qualquer parte do comprimento da linha de fundo.

7 – TEMPO (Time Out)



- Formando um “T” sobre a cabeça, o árbitro indica a mesa e os jogadores que pare os tempos de jogo e conseqüentemente a partida.

Obs. No último minuto de cada período, toda falta, lateral e escanteio gol é solicitado a paragem do tempo. No Caso de uma substituição ilegal ou caso o equipamento de um reserva entre na área de jogo, o árbitro fará o sinal “T”, penalizará o responsável com um cartão amarelo e o jogo seguirá com um jogador a menos.

8 – BOLA DO ÁRBITRO



- Com ambas as mãos estendidas a sua frente e sinalizando um positivo o arbitro indica que deve receber a bola para que recomece.

Obs. Este sinal é indicado quando não esta definido a posse de bola por nenhuma equipe.
Exemplo: Em uma disputa de bola, ambos jogadores agarram a bola firmemente por mais de 5s.

8 – BOLA DO ÁRBITRO



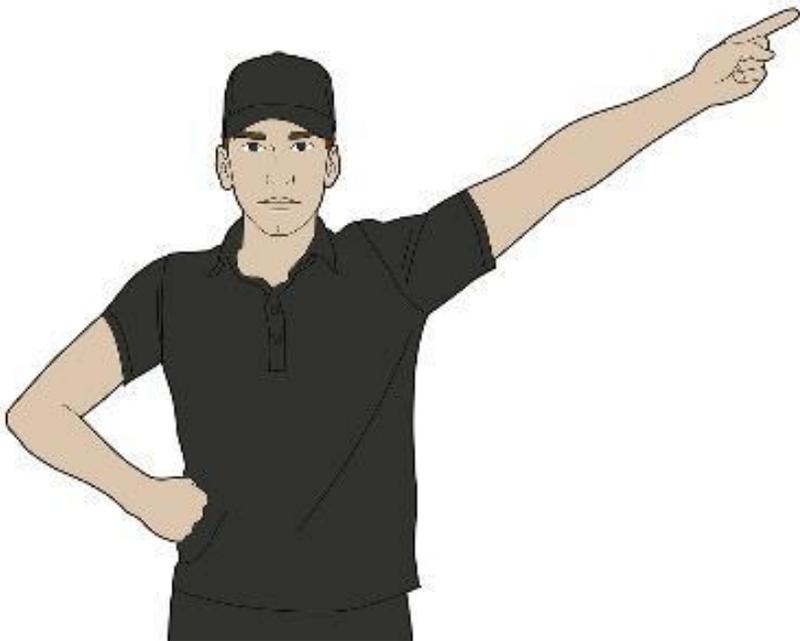
9 – OBSTRUÇÃO



- Quando um jogador impede a progressão do adversário frontalmente ou quando o impede de remar de ambos os lados.

Obs. Não existe obstrução quando ambos os jogadores estão dentro da marca de 6m. Quando a bola esta em disputa a partir de dois metros ou quando esta em posse de algum jogador. No caso de uma disputa de bola, um terceiro jogador de qualquer equipe pegue a bola, é marcada obstrução para a equipe contrária.

10 – GOLPE ILEGAL COM O CAIAQUE



- Entradas com caiaque e com força exagerada entre 80 e 100 graus, golpes com o caiaque em qualquer parte do corpo, subir e/ou remar na saia do adversário e toque no goleiro.

Obs. Atualmente, o jogador debaixo do gol é considerado goleiro, inclusive com remo baixado, quando dois ou mais jogadores estiverem abaixo do gol, apenas o mais centralizado a baliza será considerado goleiro.

10 – GOLPE ILEGAL COM O CAIAQUE



11 – POSSE ILEGAL 5 SEGUNDOS



- Aplicada quando o jogador permanece em posse da bola, em mãos ou em um raio menor de 1m ao redor de seu corpo.

Obs. Também conta-se 5 segundos para cobranças de falta, escanteios, tiros livres e pênaltis. No caso de não realizado dentro deste período é atribuída a falta e a cobrança passa a ser da outra equipe.

12 – USO ILEGAL DO REMO



- Uma das faltas mais abrangentes devido a sua periculosidade.
- Dá-se ao tentar alcançar a bola com o remo quando o adversário o faz com as mãos, bloquear um passe, lançamento ou arremesso a menos que a bola **percorra** 1m após sair da mão do adversário

Obs. Cruzar o remo por cima do caiaque adversário, jogar o remo, mover prejudicialmente o remo adversário também são qualificados falta. Toda falta com remo dentro da marca de 6m é considerada pênalti somado a um cartão amarelo ao infrator.

12 – USO ILEGAL DO REMO



13 – VANTAGEM



- O sinal de “vantagem” é utilizado para encorajar o jogo quando é incerto para os jogadores qual a direção do ataque.

Exemplo: quando não existe nenhuma infracção mas, os jogadores pensam que existe e param o jogo.

Obs. Permite que o jogo continue quando a equipa em posse da bola se beneficia em continuar o jogo apesar de ter sofrido uma infracção.

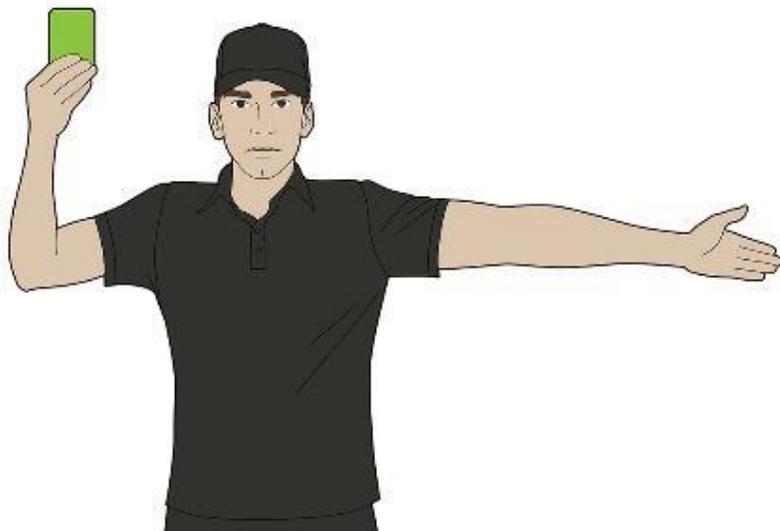
14 – PÊNALTI



- O pênalti é marcado quando um jogador sofre uma falta deliberada dentro da marca de 6m ou quando esta a realizar um passe para uma chance clara de gol.
- Em todo pênalti também é aplicado cartão amarelo ao infrator.
- Não é válido o “Power play” para a seguinte cobrança.

Obs. As cobranças de pênalti são das marcas de 4m com goleiro ou sem goleiro dependendo das circunstâncias da infração, o fator determinante é, se havia ou não goleiro posicionado no momento da infração.

15 – MOSTRANDO CARTÕES

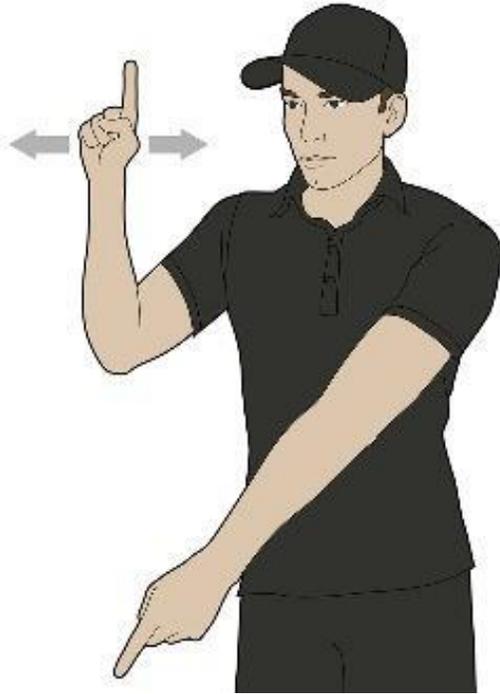


Existem 3 tipos de cartão:

- **Verde:** Advertência
- **Amarelo:** Suspensão por 2min
- **Vermelho:** Expulsão por durante todo o jogo.

Obs. Os cartões comumente usados para punir ações dos jogadores como: jogo perigoso, contestar as decisões do árbitro ou comportamento antidesportivo, falta deliberada que evite a marcação de um gol quase certo, por um ataque pessoal a outro jogador, pelo uso repetido de palavrões e linguagem abusiva.

16 – COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO



- Toda e qualquer infração cometida enquanto a partida esta parada;
- Impedir o rolamento do adversário;
- Atirar ou evitar que outro jogador recomponha seu equipamento;
- Atrasar o início da partida, períodos, cobranças, tiros.
- Desentendimento entre jogadores;
- Linguagem abusiva e retaliação;
- Jogar a bola contra um adversário ou em seu equipamento afim de que a mesma saia a área de jogo e tenha vantagem da cobrança de um lance livre.

17 – AGARRAR E EMPURRÃO ILEGAL

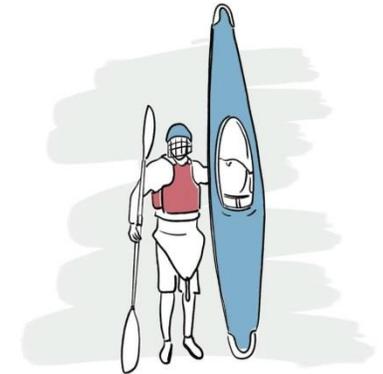


- Segurar ou empurrar o caiaque do adversário com as mãos, braços e remo;
- Proteger-se com movimento de mão, braços e remo em direção ao adversário afim de afastá-lo da marcação;
- Puxar o adversário por qualquer parte do corpo ou equipamento;
- Empurrar o adversário com as duas mãos;
- Tentar retirar agressivamente a bola das mãos do adversário;
- Empurrar sem a posse de bola, empurrar de qualquer maneira que não seja com uma mão, no ombro, por debaixo do ombro e nas costas e tocar no goleiro adversário.

CAIAQUE POLO BRASIL

2019/2020 - o que temos de novo?

Mudanças de Regras e suas interpretações



As informações a seguir foram retiradas e traduzidas do documento:
“ 2019 ICF CAP rule interpretations, questions and answers - Version 3 - updated 13th May 2019 “
Disponível no link ao final da apresentação e site Oficial da ICF.

1 - O FIM DO “TEAM WARNING”

- Nas regras antigas, quando mais de um jogador cometesse a mesma falta, um aviso de equipe poderia ser usado;
- Se outro jogador da equipe cometesse a mesma infração após o “team warning”, receberia um cartão amarelo, mesmo que não tivesse recebido nenhum cartão verde anteriormente;
- Sob o novo sistema de cartões, essa regra não é mais necessária, um jogador só pode receber um cartão verde e o próximo cartão para esse jogador será amarelo (ou vermelho);
- Ou seja, cada jogador será punido individualmente, aquele que cometer infrações será penalizado pelas mesmas consequentemente.

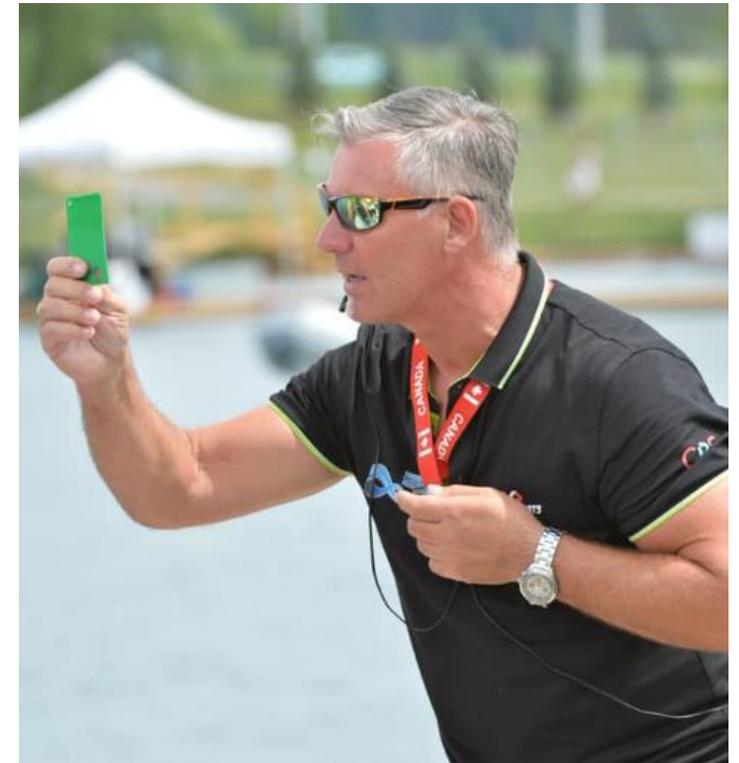
2 – APENAS UM CARTÃO VERDE POR ATLETA

- Agora cada indivíduo pode receber apenas um cartão verde por qualquer motivo;
- A próxima falta cometida pelo mesmo atleta, mesmo que não seja a mesma falta anterior e que seja passível de cartão, deverá ser aplicado o **Amarelo**.
- Coletivamente, uma equipe pode receber até quatro cartões verdes; o quarto cartão verde será concedido como amarelo.



2 – APENAS UM CARTÃO VERDE POR ATLETA

- Se o quarto cartão verde for concedido ao treinador, o **capitão** da equipe será expulso;
- Se o capitão já estiver fora do campo, ele nomeará outro jogador para receber o cartão amarelo;
- Não há redefinição dos cartões verdes; portanto, no restante do jogo, os únicos cartões que o time pode receber serão amarelos ou vermelhos.



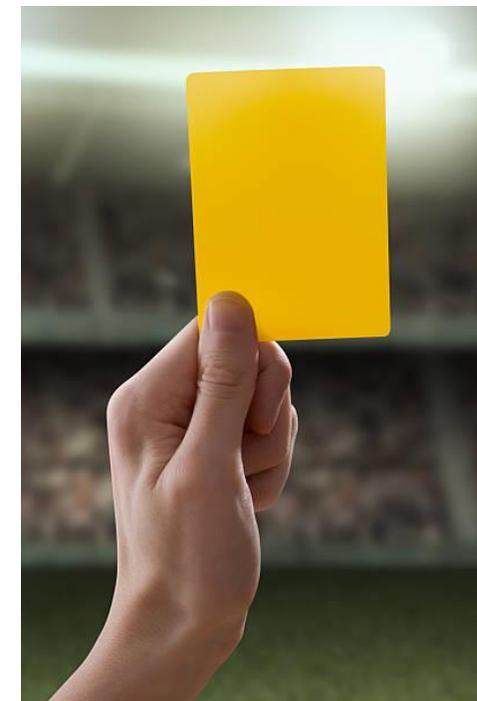
3 – CARTÃO AMARELO OU “POWER PLAY”

- O cartão amarelo passa a ser uma sentença mais poderosa, um indivíduo deverá ficar fora da partida por 2 minutos ou até a equipe adversária marcar um gol;
- Há uma **EXCEÇÃO**, se o cartão amarelo for concedido como resultado de um pênalti, o indivíduo ficará fora pelos 2 minutos completos mesmo que a equipe adversária pontue;
- Ou seja, quando se é sinalizado um pênalti, o infrator deverá receber **automaticamente um cartão amarelo e não terá direito ao power play**



3 – CARTÃO AMARELO OU “POWER PLAY”

- O terceiro cartão amarelo que um jogador receber **DURANTE A COMPETIÇÃO** acarretará na **SUSPENSÃO** deste indivíduo em seu próximo jogo;
- Somente o jogador perderá o próximo jogo, a equipe poderá começar a partida com no mínimo 5 jogadores;
- Se um jogador recebe 3 cartões amarelos em um torneio, perde um jogo e depois reinicia-se a contagem do zero (cumpru sua penalidade).



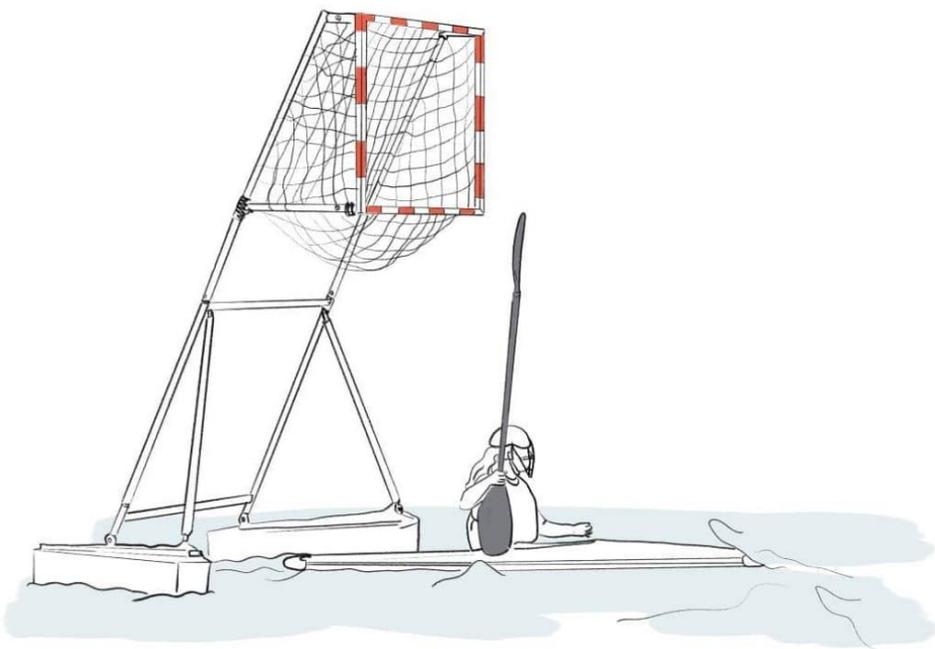
3 – CARTÃO AMARELO OU “POWER PLAY”

- Se, no mesmo jogo, ele receber um cartão **vermelho**, ele só será obrigado a perder o jogo atual, a menos que o Comitê da Competição decida que uma nova sanção é necessária;
- Se dois jogadores recebem cartões amarelos, apenas o anterior deve voltar no caso de “power play”;
- O tempo de suspensão não conta durante o intervalo dos períodos.



4 – PÊNALTÍ

Agora existem dois tipos de pênaltis, dependendo das circunstâncias que cercam a falta



1. Se **NÃO** havia goleiro no momento da falta, independente onde tenha sido cometida, será executado um pênalti **SEM GOLEIRO**;
2. Se **HAVIA** um goleiro no momento da falta, um pênalti será aplicado **COM** goleiro;
3. Toda cobrança de pênalti é realizada da linha de 4m.

4 – PÊNALTI

- O jogador que sofreu a falta deve ser o cobrador do pênalti, a menos que esteja ferido então, deve ser substituído;
- O pênalti deve ser cobrado com o corpo na marca de **4m** e **TODOS** os outros jogadores e seus equipamentos devem estar **ATRÁS** da linha de 6m;
- Os jogadores não podem disputar posição fora da área de 6m e não devem passar pela linha de 6m até que a bola saia da mão do jogador que está cobrando o pênalti;
- **A regra de posse de bola por 5 segundos é aplicada a partir do apito do árbitro.**



5 – CARTÃO AMARELO PARA QUALQUER PÊNALTI

- Em qualquer caso que seja atribuído pênalti, o jogador cujo cometeu a falta deve receber cartão amarelo;
- O jogador deverá cumprir os 2 minutos fora de jogo mesmo que pênalti seja pontuado.



6 – PERMISSÃO PARA ARRASTAR O ADVERSÁRIO 2M



- Anteriormente, dentro da marca de 6m, somente era permitido arrastar o adversário por no máximo 50cm;
- Atualmente, pode-se arrastar o adversário por até 2m desde o ponto de contato entre eles;
- O árbitro deve ser altamente rigoroso na marcação desta distância.

7 – SPRINT INICIAL (Saída de Bola)

- Durante a saída de bola, qualquer outro jogador, de qualquer equipe deve estar no mínimo a 3m de distancia do corpo daqueles que disputam a bola;
- No caso da bola chicotear mais de 3m, o outro atleta pode pega-la;
- Este ultimo jogador somente pode tentar alguma ação após a definição clara de qual jogador dominou a bola.



8 – ATACAR A BOLA POR TRÁS

Esta é uma adição para a regra que diz:

- Não é permitido tomar a bola da mão do adversário, puxar ou empurrar o braço que esteja em posição de chute ou passe por trás ou pelo lado;
- É permitido tocar a bola de maneira controlada que não ofereça risco ao adversário.



9 – ESTATÍSTICAS

2018 ICF Canoe Polo Championships

CATEGORY	TEAM	GREEN CARD	YELLOW CARD	RED CARD	WORLD RANKING
Men	France	21	5	1	4
Men	Italy	11	4	1	2
Men	Poland	23	5	0	10
Men	Iran	18	4	0	11
Men	Chinese Taipei	14	4	0	8
Men	Netherlands	21	3	0	6
Men	Denmark	20	2	0	9
Men	Germany	15	2	0	1
Men	Canada	10	2	0	18
Men	Spain	10	2	0	3
Men	Portugal	10	2	0	15
Men	Brazil	29	1	0	19
Men	Great Britain	19	1	0	7
Men	Namibia	17	1	0	21
Men	Japan	16	1	0	16
Men	Singapore	15	1	0	23
Men	Sweden	14	1	0	17
Men	Russia	13	1	0	14
Men	Australia	11	1	0	12
Men	Argentina	10	1	0	22
Men	USA	8	1	0	20
Men	New Zealand	7	0	0	5
Men	Switzerland	7	0	0	13
		Total number of green card	Total number of Yellow card	Total number of Red card	
		339	45	2	
Total number of cards		386			
Total number of games		107			
		GREEN CARD	YELLOW CARD	RED CARD	
Average per game		3.168224299	0.420560748	0.018591589	
Total average per game		3.607476636			

- No Campeonato Mundial de 2018 – Welland Canadá o Brasil foi o país que mais recebeu cartões verdes (29)
- Apenas um cartão amarelo
- Nenhum cartão vermelho.

9 – ESTATÍSTICAS

- No ultimo Campeonato Brasileiro realizado em Lindoia-SP no mês de Novembro 2020
- Foram aplicados 18 cartões verdes
- Foram aplicados 08 cartões amarelos
- Nenhum cartão vermelho.
- *Obs.: Não recebemos os resultados da organização 2021*



ICF FEEDBACK SOBRE NOVAS REGRAS



NOVAS REGRAS
MELHORAM O JOGO

MENOR NUMERO DE
FALTAS

MELHORA O JOGO
JUSTO "fair-play"

JOGOS MAIS
DINAMICOS

FÁCIL GESTÃO DE
CARTÕES PARA
ARBITRAGEM / MESA

MELHOR ENTENDIMENTO
PARA ESPECTADORES

MAIS PÊNALTIS

MAIS AÇÃO E MENOS
PERIGO

IMPORTANTE

Já existe uma nova proposta aprovada pela ICF de alteração das regras atuais, porém estas ainda não foram emitidas em uma nova versão de livro de regras.



CONTATO



Comitê de Caiaque Polo
Confederação Brasileira de Canoagem
Guilherme Galvão
Diretor



SELEÇÃO BRASILEIRA
CAIAQUE POLO

Seleção Brasileira de Caiaque Polo
Guilherme Galvão
Diretor Executivo



Grilos Team Londrina
Leonardo Colomera
Diretor Executivo

REFERÊNCIAS E LINKS

2019 ICF CAP rule interpretations, questions and answers Version 3 - updated 13th May 2019:

<https://drive.google.com/file/d/1suJMIqXHM0sSKJCbt06J54vJ3CDNgGEk/view?usp=sharing>

Regulamento Caiaque Polo 2019 ICF – (EN)

<https://drive.google.com/file/d/1WlYgO1kulsWXLiR6BD5R3Jd2gXDksxa7/view?usp=sharing>

Regulamento Caiaque Polo 2019 ICF/FPC – (PT/PT)

<https://drive.google.com/file/d/1sRiaY9dTrF6kZOOudTjOVgZh1qSSVPs4/view?usp=sharing>

Federação Internacional de Canoagem

<https://www.canoeicf.com/disciplines/canoe-polo>

Federação Portuguesa de Canoagem

<http://www.fpcanoagem.pt/disciplinas/kayak-polo>

Confederação Brasileira de Canoagem

http://www.canoagem.org.br/pagina/index/nome/caiaque_polo/id/108