



INTERNATIONAL CANOE FEDERATION

**CANOE POLO
COMPETITION RULES**

2015

Taking effect from 1 January, 2015

第一章 一般條例 GENERAL REGULATIONS

1 輕艇水球的定義 DEFINITION OF CANOE POLO

1.1 輕艇水球是由兩隊比賽的競賽性球類活動，每隊包含五名運動員。運動員被定義為在界定良好的水域划艇，用球嘗試射向對方球門得分的球員。得分較多之一方為獲勝隊伍。

2 國際比賽 INTERNATIONAL COMPETITIONS

2.1 所有宣稱是國際比賽應依據國際輕艇總會的規定舉行。如果由國家協會或俱樂部邀請外國隊伍參加，所安排的比賽被視為國際比賽。

2.2 國際比賽必須由至少一位持有有效國際輕艇水球職員證的職員來監督掌控。

2.3 經 ICF 承認的官方比賽組別為：男子組、女子組、男子 21 歲以下組、女子 21 歲以下組、男子常青組、女子常青組。

2.4 在同一比賽或在一組別中，不允許男女混合組隊比賽。

2.5 在任一比賽中，一名選手只能參加一組別的比賽。當球員已被列在最後的報名單時（比賽進行前一個小時允許更改），該球員不可在該比賽中的任何組別為其他隊出賽。

2.6 針對比賽，若有主辦單位不能符合 ICF 輕艇水球規則，針對第二章規則的變更可以被允許。

3 運動員 COMPETITORS

3.1 只有屬於國際輕艇總會會員之國家協會，或是其下屬俱樂部的成員，有權利參加國際比賽。

3.2 一選手被允許參加國際比賽。但每次賽會都必須獲得他(她)所屬協會的許可。

3.3 如選手獲得原居住國協會的許可，可以代表其居住地的海外協會參賽。許可必須在前一年的 11 月 30 日前送達 ICF 總部，副本分送相關委員會的主席；該選手若想再重新代表原國家協會參賽，須要依相同程序申請。

3.4 如果選手已在國外居住二年或以上，則不再需要其原居住國協會的許可。

3.5 選手於同一年度之輕艇比賽中不能為一個以上的國家協會出賽。

3.6 21 歲以下選手能參加 21 歲以下組比賽的第一年是他(她)15 歲生日的那一年。能參加 21 歲以下組的最後年是他(她)21 歲生日的那一年。

3.7 常青組選手能參加常青組比賽的第一年是他(她)30 歲生日的那一年。年齡組別分別為男子 30 歲以上與女子 45 歲以上

3.8 文件的確認，在比賽時，有照片的護照、身分證或國家協會證件將被用來確認參賽資格。

4 國際比賽行事曆 INTERNATIONAL COMPETITION CALENDAR

在每一年的八月一日前所有國家協會送交其下一年度國際比賽的預定計劃，一份給國際

輕艇總會總部，一份給輕艇水球委員會主席，以便在國際輕艇總會的行事曆上公佈。
協會可在九月三十日前補充或修改。在此日期後行事曆將被視為最後決定且將公佈。

第二章 比賽的主辦 ORGANISATION OF THE COMPETITION

5 溝通的方式 FORM OF COMMUNICATIONS

所有的溝通應以書面的形式（信件、傳真、電子郵件、電報、電傳等）。當以口語方式溝通時，應在截止日期前以書面形式確認（到期日的午夜）。如有訊息衝突的情況時，以文件上有寄件者資料或簽名的訊息為準。

6 邀請 INVITATIONS

國際比賽的邀請應在比賽前 12 週送出並應包含下列訊息：

6.1.1 比賽的種類；

比賽的組別；

預定賽程或比賽抽籤系統或每隊最少比賽之場數；

被邀請派出隊伍的俱樂部或協會；

每一組別中每一俱樂部或協會被邀請隊伍的數量；

如果比賽隊伍超過所要求的數量時，將實施減少比賽隊伍數量的程序；

比賽的時間和地點；

場地的相關細節：例如室內或室外；

報名費的金額（如果有的話）；

6.1.2 邀請函中的報名表須包含：

報名和運動員代表細節應被送達的地址，報名的最後日期和時間，代表細節、隊伍名單、球員名單等的聲明。

6.1.2.1 如果可能的話，有關住宿的訊息應隨邀請函送達。

6.1.2.2 若有要求時應提供有關報名的接受或指示等注意事項、進行和細節的訊息。

7 報名 ENTRIES

7.1 國家協會必須為國家隊的初步報名申請背書。俱樂部隊伍的初步報名申請必須由俱樂部背書。州際隊伍由州際組織背書等。

7.2 主辦委員會必須在比賽的八周前接受初步報名申請。之後的報名申請將不被接受。

7.3 初步報名申請應包含最少如下的運動員代表細節和所有報名隊伍代表：

運動員代表所屬的俱樂部或協會名稱；

代表隊的全名和聯絡細節；

每一隊的名稱；

每一隊想要比賽的組別；

當一隊的報名是以視另一隊報名情況為條件時，此時必須在報名申請中明確說明。

7.4 國家協會必須為國家隊的最後報名申請背書。俱樂部隊伍的最後報名申請必須由俱樂部背書。州際隊伍由州際組織背書等。

7.5 主辦委員會應在比賽前四周接受最後的報名申請。爾後的報名申請將不被接受。

- 7.6 最後的報名應最少包含下列代表團和代表團中所有隊伍的細節：
- 代表團的全名和領隊的聯絡方式細節；
 - 領隊與其他隊職員的詳細資料，姓名以及職務；
 - 球員的詳細資料，姓名、出生日期、性別以及背號；
 - 隊伍辨識的細節，顏色；
- 7.7 主辦委員會應在收到最後報名申請的 48 小時內確認。若有最後報名的任何問題應在此時通知。
- 7.8 報名申請結束後，任何時間的報名撤回或報名申請程序均已結束。
- 7.9 主辦委員會可收取報名費。
- 當報名申請已被接受時報名費將不退還。
 - 如果隊伍不符合參賽資格，他們的報名申請將被拒絕且報名費將退還。
- 7.10 如果沒有經過正式的認證程序，在認證完成或市領隊會議之後，不得更改隊伍的資料內容。

8 組別的決定 DETERMINATION OF CATEGORIES

- 8.1 如果別一組報名隊伍太少，報名的隊伍可被轉換到另一個組別。此一情況僅能在隊伍申請報名時有說明，且球員符合新組別資格下來完成。
- 8.2 如果在此方式下隊伍不符合比賽資格，他們的報名申請應被退回。

9 報名的選擇 SELECTION OF ENTRIES

- 9.1 如果報名比賽的隊伍多過可接受的數量，基於比賽組別和最大場數規定時，主辦委員會應以公正的方式來決定每一組別可被接受的隊伍數目。

10 接受的通告 ADVICE OF ACCEPTANCE

- 10.1 報名最後的接受或拒絕必須在結果確定的 48 小時內，且不晚於報名結束後 10 天由主辦委員會公告。
- 10.2 所有報名申請的單位應被通知報名已被接受或被拒絕，並附上決定過程的說明。

11 系統，計劃和賽程限制 SYSTEM, PROGRAMME AND SCHEDULE LIMITATIONS

- 11.1 在比賽的前期可以使用超過一個以上的場地。
- 11.2 比賽的最後一輪必須在同樣的比賽區域進行。
- 11.3 一個隊伍在同一天內不應被要求在一個以上的場地出賽。
- 11.4 一個隊伍不應在同一天內比賽超過九個小時。
- 11.5 一個隊伍不應被要求進行在當天的第一場賽事少於其前天最後一場賽事後的 12 小時。
- 11.6 一個隊伍不應被要求在一天內出賽超過六場。
- 11.7 一個隊伍不應被要求在任四小時的期間內比賽超過三場。
- 11.8 一個隊伍不應被要求在其前一場賽事完成後少於半小時出賽。

11.9 一個隊伍應在同一天內且在最後決賽前出賽至少一場。

12 比賽系統 COMPETITION SYSTEM

12.1 國際比賽的每一組別可以進行一或數輪。

12.2 預賽時每一組別的參賽隊伍應同等地分配或接近同樣大小的組群。

12.3 預賽各隊分組應由以下任一方式之一決定：

12.3.1 根據國際輕艇總會輕艇水球委員會或地區組織（若有的話）所提供的排名表，或已證實隊伍間的強弱排序；

12.3.2 確保較強和較弱的隊伍平均地分配到各組；

12.3.3 確保來自同樣協會的隊伍在比賽的前期不會被互相淘汰。

12.4 在超過一輪的比賽裡，在聯賽系統中一組裡的所有隊伍應互相比賽至少一次。在此輪比賽完成時，每一組的隊伍根據他們的結果來排名。每一組最好二隊或更多的隊應晉級到比賽的第二或之後的輪次。

12.5 不要求所有的比賽有第二輪或中間的輪次。它僅使用在該組別賽事中，相對有較多的隊數時。在中間輪次時，從預賽取得資格的隊伍應被分配到各組，每一組進行聯賽或淘汰系統來決定晉級到第三輪次。

12.6 在第三輪次，除決賽外，隊伍以淘汰挑戰系統相互比賽，如附錄的每一決賽系列形式。隊伍持續地被淘汰直到最後的兩隊在最後決賽相互比賽來決定名次。

13 小組賽積分和排名 LEAGUE POINTS AND POSITIONS

13.1 在聯賽比賽的預賽輪次和中間輪次，下列程序應被遵守來決定組群中所有比賽完成的組別排名。

13.2 如果任何隊伍在一場比賽或整個比賽失格，競賽委員會應決定適當的處置。

13.3 群組中的隊伍應根據聯賽比賽中每一隊所獲得的積分數來排定順序，最多積分的隊伍排在最前面。

13.4 每場次之勝隊給積分 3 分，平手 1 分，，敗隊或隊伍沒有出賽(棄權)則是 0 分。

13.5 當二隊或更多隊獲得同分數的積分時，應根據下列的程序來排定順序：

(a)得失差；(得失差：所有得分減所有失分)

(b)總得分數；

(c)兩隊在群組間的比賽結果；

(d)如果可能的話，加賽；

得失分差：所有得分數減去所有失分數。

如果有某一場比賽對手棄權，而之後有隊伍與該棄隊伍之積分相同，，則他們彼此間的結果在排名次時也都應列入計算

14 下一回合的晉級 ADVANCEMENT TO LATER ROUNDS

14.1 一個組別比賽形式的決定，應根據該組別中的隊伍數和該組別安排的比賽場次，來決定從每一組群晉級到中間回合和有多少直接進入淘汰決賽的隊數。

15 平手 TIE BREAKING

15.1 當在正規比賽時間結束時比賽是平手的情形且需要結果時，下列的系統將被使用來決定結果：

15.1.1 除了一個組別的最後決賽外，如果需要的話，延長加時的黃金入球（第三章 46 之 1）之後是罰球決勝（第三章 47）。

15.1.2 一個組別的最後決賽結果由無限延長加時的黃金入球（第三章 46 之 2）來決定。

15.2 如果由於賽程限制使減少的程序為必要時，在如此的情形下兩隊應該在比賽開始時被告知。

16 賽程和計劃 SCHEDULE AND PROGRAMME

16.1 國際比賽的計劃應在比賽前兩週被送出。

16.2 除了例外的情況，在抽籤完成和公佈時，決定的計劃和賽程由主辦委員會裝訂成冊。除了有競賽委員會的授權外，計劃不能被變更。變更必須以書面的形式通知所有領隊。

17 比賽區域 COMPETITION AREAS

17.1 下列為適當的比賽區域設置。

17.2 競賽區如競賽規則所定義。這是一個在比賽中僅留給球員進行比賽，而且給即將要比賽的球員持續熱身之用的。

17.2.1 記分板應維持向球員清楚地顯示分數。當記分板有計時鐘時，記分板應被放置在中線，或有兩個記分板時，他們應被放置在場地每一邊的相對位置上，或二者都在中線上。

17.3 替補區是在競賽區之外的區域，在球門線後面或在靠近球門區域的另一邊，此處是在比賽中保留給替補球員等待加入比賽。

17.4 裁判區。此為每一裁判控制比賽時在競賽區旁來回移動所需的區域。盡可能要清楚地和競賽區分開。在比賽時，除了比賽職員外任何人不被允許進入此區域。

17.4.1 裁判區距離球場不可超過兩公尺。裁判區最少有一公尺的距離和觀眾區分開並且有物體的障礙足夠來預防任何觀眾觸碰或直接接觸裁判。

17.5 熱身區是一個在競賽區和替補區外，讓隊伍在比賽前可以用來熱身的區域。此區必須和競賽區分開以避免練習球突然進入競賽區。此熱身區將僅被保留給準備下一場比賽的球員使用。

17.6 職員區。此區是包含球門之後和裁判區之後環繞池子的指定區域。只有直接與進行中比賽有關或將要進行比賽的人（職員、球員、列名的隊職員如：教練、經理、醫生）或核證的媒體代表被允許在比賽期間進入職員區。

17.7 比賽區；此是一個環繞池子包含競賽、教練、熱身和裁判區的較大區域，而且應包含指定的空間如：更衣室、器材儲放區域等。觀眾和一般大眾應被限制離開此區域。任何職員應要求干擾比賽進行的人離開此區域。

18 檢查 SCRUTINEERING

- 18.1 進入比賽區的比賽器具之檢查時間、地點和程序應在被檢查前 24 小時通知各隊。檢查器材的準備工作必須在每一天第一場比賽開始前於比賽區內就緒。
- 18.2 裝備檢查員在所有裝備進入球場前，應按照規則檢查所有的比賽裝備。如果裝備不符合規則，將不允許進入球場。如果符合規則，以清楚的記號標示出來。
- 18.3 個人的保護裝備、所屬選手穿戴完成後進行檢查以確保符合該選手的尺寸合適度。
- 18.4 球員的裝備在比賽前、中、後要接受檢查。
當裁判意識到違規，任何球員其裝備違反規則，在比賽中破損或該器材有潛在危險時，需請其離開競賽區。

19 榮譽的比賽 HONOURABLE PLAY

- 19.1 任何隊伍嘗試以不榮譽的方式來贏取比賽，將由競賽委員會認定此等情事。競賽委員會可以進行任何他認為合適的處置，而且該隊在比賽中將被取消資格。
- 19.2 領隊可代表所屬隊伍與首席職員與/或賽事主辦技術代表討論任何關於裁判或其他大會職員之指派。任何其他隊職員、代表若與大會指定職位人員，如裁判長針對裁判的指派或是表現提出異議，將立即提交競賽委員會懲處，有可能造成取消自此賽會參賽資格。

20 外來幫助或干擾 OUTSIDE ASSISTANCE OR INTERFERENCE

- 20.1 除了比賽職員的溝通外，在比賽中不能使用電子設備來指導或與球員溝通。

21 反禁藥 ANTI-DOPING

- 21.1 禁藥依照奧林匹克運動反禁藥規定，禁藥管制應依 ICF 禁藥管制規定在 ICF 醫學委員會監督下實施。

22 比賽的完成 COMPLETION OF PLAY

- 22.1 隊伍的所有成員和職員在比賽完成後應立刻離開比賽、替補和職員區域。同時也必須確保他們所有的裝備移除該區域。

23 結果 RESULTS

- 23.1 主辦委員會應在 10 天內向國際輕艇水球委員會，每一參賽國家協會，非國家隊時的每一代表領隊送出每一比賽的結果。

24 報告 REPORTS

- 24.1 主辦委員會應在 10 天內送出任何抗議或申訴報告給國際輕艇水球委員會，每一個有球員或職員參與的國家協會，和非國家隊時每一有球員或隊職員參與的代表領隊。

25 參賽代表 PARTICIPATING DELEGATIONS

25.1 參加國際比賽的代表成員，每隊一個領隊，最多十位球員和三位其他隊職員。

25.1.1 代表領隊 Delegation leader

協會或俱樂部將為每一場比賽指派在比賽期間來負責代表事務的代表領隊。

25.1.2 領隊 Team-leader

協會或俱樂部將為每一場比賽指派在比賽期間來負責隊伍事務的領隊。

25.1.3 球員 Players

球員定義在第一章總則之第三條。

一隊能列名的最大球員數目為 10 名。

25.1.4 其他隊職員 Additional team officials

協會或俱樂部可以為每一場比賽指派最多 3 名隊職員（例如教練、器材經理或醫生）。

25.2 辨認 Identification

代表的成員需要進入比賽區時應能夠清楚地識別他們的角色和隊伍。

26 職員 OFFICIALS

26.1 國際比賽應在下列職員的監督下舉行：

26.1.1 首席職員 Chief Official

26.1.2 競賽主任 Competition Organiser

26.1.3 技術主任 Technical Organiser

26.1.4 裁判長 Chief Referee

26.1.5 檢查長 Chief Scrutineer

26.1.6 記錄長 Chief Table Official

26.1.7 計時員 Timekeepers:

26.1.8 記分員 Scorekeepers

26.1.9 裁判員 Referees

26.1.10 球門線裁判 Goal Line Judges

26.1.11 裝備檢查員 Scrutineers

26.2 如果情況許可，一個人可兼任上述二個或更多職位的功能。當執行他們的職責時，所有的比賽職員應被清楚地辨認他們的姓名和職位。

26.3 一個國際比賽至少需由一位持有效國際輕艇水球職員證件的職員來監控。此職員最好是首席職員或競賽委員會的成員。

26.4 所有的比賽必須由中立的裁判執法，例如從除了兩隊比賽代表以外國家的裁判，除非兩隊來自同一國家。

27 主辦委員會 ORGANISING COMMITTEE

27.1 主辦協會或俱樂部在每一比賽指派一主辦委員會來主辦比賽。

28 競賽委員會 COMPETITION COMMITTEE

28.1 任何比賽的全權控制應由下列組成的競賽委員會掌理。

28.1.1 首席職員，擔任主席

28.1.2 競賽主任，以及

28.1.3 一名額外指定的人員

29 職員的指派 APPOINTMENT OF OFFICIALS

29.1 下列的群體負責指派下列的職員：

職員 Officials	國際比賽 International Competitions
仲裁 Jury	領隊 Team Leaders
首席職員 Chief Official	主辦委員會 Organising Committee
競賽主任 Competition Organiser	
技術主任 Technical Organiser	
裁判長 Chief Referee	
檢查長 Chief Scrutineer	
記錄長 Chief Table Official	
計時員 Timekeepers	記錄長 Chief Table Official
記分員 Scorekeepers	
裁判員 Referees	裁判長 Chief Referee
球門線裁判 Goal Line Judge	
裝備檢查員 Scrutineers	檢查長 Chief Scrutineer

30 主辦委員會的職責 DUTIES OF THE ORGANISING COMMITTEE

30.1 主辦協會或俱樂部應組織主辦委員會。主辦委員會的結構將是主辦協會或俱樂部的責任。

30.2 主辦委員會應負責：

計劃比賽；

完成所有必要的安排來確保所有隊伍比賽順利；

準備比賽賽程；

準備場地和設備；

安排來訪隊伍在主辦國的住宿和交通；

準備競賽委員會所需的職員；

準備檢查裝備；

當競賽委員會在宣傳和頒獎等事宜合理地要求時提供額外的幫助。

管理比賽的非職員部分，像是觀眾和媒體；

指派競賽主任和競賽委員會聯絡。

30.3 主辦委員會應

30.3.1 確保提供所有需要的資訊給媒體代表，關於隊伍、選手、大會職員與比賽進展。

此項工作，能夠盡快的從所有的大會職員中獲得。

- 30.3.2 確保義工在比賽從頭到尾，確定提供正確尺寸的球給裁判與球門線裁判。義工應穿著制服。制服是以特別顏色的襯衫來指出他們的角色與裁判及球門線裁判不同。
 - 30.3.3 確保所有比賽裝備的提供。包括球門、邊線標幟、球等。以及相關區域的裝備與確保裝備在比賽全程維持操作。
 - 30.3.4 確保所有得分發佈、結果顯示與計時裝備以及協助記錄長確保計時與記分設備在比賽全程維持可操作性。
 - 30.3.5 在任何問題的情況裏以預備的裝備或工具就地處理。
 - 30.3.6 在比賽期間提供一個區域作為各隊裝備的保管與維護。
 - 30.3.7 公佈比賽場次表，確保每場比賽的隊伍與職員準時準備完成。
 - 30.3.8 宣佈正在進行比賽隊伍以及在比賽開始之前介紹每一場比賽的重要性。
 - 30.3.9 發佈比賽結果與結果的意義，依據結果每一隊的下1場次。
 - 30.3.10 公佈每一場次的結果記錄並將這些比賽結果編入分組循環或挑戰賽圖表。
 - 30.3.11 發佈賽程的更新，包含按比賽結果決定所在位置隊伍的隊名。
 - 30.3.12 陳列出比賽的結果，更新的分組循環或挑戰賽圖表，更新賽程，各隊與觀眾立即的查看訊息與提供媒體資訊。
- 30.4 所有由主辦委員會執行關於邀請和報名的事務，由競賽委員會監督並且順從競賽委員會的核可。

31 競賽委員會的職責 DUTIES OF THE COMPETITION COMMITTEE

31.1 競賽委員會應：

31.1.1 監督比賽的主辦和安排

31.1.2 從記錄長的提名中認定和核可一組計時員，記分員；從裁判長的提名中認定和核可一組裁判和球門線裁判；從檢查長的提名中認定和核可一組裝備檢查員。
在不可預期的情況下使比賽無法依賽程執行時，任何賽程核可的變更或延後比賽需和競賽委員會合作來決定另一個可以舉行的時間。

31.1.3 使仲裁的決定有效；

31.1.4 聽取任何可能形成的抗議並平息任何可能引起的爭端。

31.1.5 在規定被破壞的情況決定處置方式。決定應根據國際輕艇總會輕艇水球規則。也可以根據國際輕艇總會章程進行處罰。例如持續至賽會結束後的爭議。

32 職員的職責 DUTIES OF OFFICIALS

32.1 首席職員 Chief Official

做為競賽委員會的主席，首席職員應：

32.1.1 對所有比賽的職員事務有全權的責任，在此考量下監督其他職員。

32.1.2 確保所有事務根據這些規則來進行。決定除了與主辦委員會有關以外在這些規則未盡事宜之處的所有事務。

32.2 競賽主任 Competition Organiser

競賽主任在滿足其對競賽委員會的義務和達成其在主辦比賽的目標下負責和主辦委員會協調。

32.3 技術主任 Technical Organiser

技術主任應：

32.3.1 在比賽的期間協調比賽的管理，確保比賽的計劃根據賽程和規則順利的進行；

32.3.2 做出任何對賽程必要的變更，並且公佈賽程改變的原因；

32.3.3 對比賽區的進入有全權的控制。

32.3.4 保證所有球員和隊伍符合比賽資格，並且完成所有報名的手續；

32.3.5 保有所有報名細節供競賽委員會和領隊檢查之用；

32.3.6 除了由計時員、記分員處理的工作以外，記錄所有在比賽中重要的發生事項。

32.3.7 在任何抗議或申訴聽證進行時做記錄；

32.4 裁判長 Chief Referee

裁判長應

32.4.1 在競賽委員會核可後指派裁判員和球門線裁判。確保在可能的情況下，應使用沒有參加比賽隊伍的中立裁判。

32.4.2 分配職責給裁判和球門線裁判並確保那些職責的表現標準；

32.4.3 確保所有比賽職員依需要精簡；

32.4.4 傳遞由裁判在需要處罰處置之事件的所有書面報告給首席職員；以及請求競賽委員會認定對重複犯規球員的處置。

32.5 檢查長 Chief Scrutineer

檢查長應

32.5.1 在競賽委員會核可後指派裝備檢查員。

在可能的情況下，應使用沒有參加比賽中比賽隊伍的中立裝備檢查員。

32.5.2 分配裝備檢查員職責並保證那些職責的表現標準；

32.5.3 和主辦委員會聯絡來確保所有檢查器材的準備；

32.5.4 確保所有器材許可進入比賽區前的適當檢查程序；

32.6 記錄長 Chief Table Official

記錄長應：

32.6.1 在競賽委員會的核可後，指派計時員、記分員。

32.6.2 分配計時員、記分員的職責並且保證那些職責的標準。

32.6.3 與主辦委員會聯絡來確保記分、結果保持和計時設備的準備。

32.6.4 監督任何由主辦委員會指派的實況轉播員的表現。實況轉播員不屬於大會職員；

32.6.5 確保主辦委員會將結果提供給正式的公佈欄、領隊、職員和仲裁委員。

32.7 計時員 Timekeepers

計時員應：

32.7.1 當時間和賽程要求比賽應開始時通知裁判和球員；

32.7.2 依比賽規定計時每一場比賽。

32.7.3 不能執法連續超過二場比賽。

32.8 記分員 Scorekeepers

記分員應：

32.8.1 記錄比賽細節在正式的比賽報告上，隊伍球員的姓名和號碼，射門得分和比賽的全部細節。必須註記姓名、號碼和球員出場的隊伍；

32.8.2 在每一場比賽的結束時，傳遞完成的比賽記錄表給記錄組；

32.8.3 不能執法連續超過二場比賽。

32.9 裁判 Referees

32.9.1 裁判將從接受所有協會和合格的參賽協會所提名的人選中來指派。

32.9.2 根據比賽規定，每場指派二名裁判以無偏差和公正的方式來控制和執行比賽。

32.9.3 裁判應：

32.9.4 準備他們自己的器材；裁判的衣著是一合適的黑色襯衫和短或長褲。裁判應穿著運動鞋或適當的替代物。

32.9.5 在事件發生的比賽結束後立即提供所有事件導致球員出場的書面報告給裁判長（每裁判一份）。此種報告應包含對任何進一步處置的要求；

32.9.6 在競賽委員會要求下，在所有裁判的有關比賽之處罰、抗議或申訴聽證時參加並提出證據；

32.9.7 遵從裁判長的指示；

32.9.8 在比賽終止、提前或延遲比賽的開始時遵從技術主任的指示；

32.9.9 遵從指派為該場次裝備檢查員的指示，在下一個比賽中斷時檢查球員的裝備。

32.9.10 遵從檢查長的指示讓違反比賽情況的球員離開。

32.9.11 不得執法超過連續二場。

32.9.12 當裁判員以自己隊伍的身分執法時，將失去了裁判立場。裁判員應無疑地尊重控制該場比賽裁判的所有決定。他們應建立一個良好運動員行為的例子以讓其他球員遵從。

32.10 球門線裁判 Goal Line Judge

32.10.1 每一比賽兩名球門線裁判被指派來協助裁判，每一球門線一位。他們應：

32.10.2 當比賽執法時要穿著制服。制服將是特別顏色的襯衫來指出他們的角色，應與裁判的制服不同。

32.10.3 依比賽規定幫助裁判；

32.10.4 遵從裁判的指示；

32.10.5 不得執法連續超過二場比賽。

32.11 裝備檢查員 Scrutineer

32.11.1 每場一名裝備檢查員被指派控制球員的器材和競賽區的器材合於比賽規定。

32.11.2 當比賽執法時他們應穿著制服。制服將是特別顏色的襯衫來顯示，應與裁判的制服不同。

32.12 助手 Assistants

32.12.1 首席職員、競賽主任、技術主任、裁判長、檢查長及記錄長可指派人幫助他們

來進行他們的職責，但是不能由這些助手承擔責任。

33 國際輕艇水球職員 INTERNATIONAL CANOE POLO OFFICIALS

- 33.1 國際輕艇總會輕艇水球委員會認定已通過考試者為國際輕艇水球職員。
- 33.2 只有國家協會有資格提出考試人選。每位考試者須繳交美金 20 元。
- 33.3 考試人選須大於 25 歲或小於 65 歲，並且具有五年以上國家輕艇水球職員相關訓練經驗。受試者資料應在考試日期前至少兩個月送交國際輕艇總會總部和國際輕艇總會輕艇水球委員會主席。
- 33.4 三位考試負責人組成國際輕艇總會的次委員會，在世界錦標賽時舉辦考試。考試將以三種國際輕艇總會之一的官方語言來進行，並且將根據對國際輕艇總會的章程、國際輕艇水球規則，以及實際比賽情況的測驗。
- 33.5 如果國家協會要求在世界錦標賽以外的時間舉行考試，該協會應負擔主考人員的所有旅費和生活費。
- 33.6 通過考試者，將發給 4 年有效期的國際輕艇水球職員的證件。
- 33.7 持證件者的國家協會，在到期前的兩個月內將此證件送交國際輕艇水球委員會主席處，此證件可被更新延長四年。
- 33.8 失敗一次考試的報考者可以註冊再一次考試，但必須於下一年實施。

34 國際輕艇水球裁判員 INTERNATIONAL CANOE POLO REFEREES

- 34.1 國際比賽必須由至少一位持有有效國際輕艇水球裁判證件之合格裁判員來執法。
- 34.2 國際輕艇水球委員會給予已通過考試者認可為國際輕艇水球裁判員。
- 34.3 只有國家協會有資格提出考試人選。申請時應繳交 20 美金或於考試開始時付給考試委員會。
- 34.4 報考者不應小於 21 歲，並且在其協會的主要比賽中至少有三年的國家輕艇水球裁判經驗。考生資料應在考試日期前至少兩個月，送交國際輕艇總會總部和國際輕艇總會輕艇水球委員會主席。
- 34.5 三位考試負責人組成國際輕艇總會的次委員會，在世界錦標賽時舉辦考試。考試將以三種國際輕艇總會之一的官方語言來進行，並且將根據國際輕艇水球規則及實際比賽的場試。
- 34.6 如果國家協會要求在世界錦標賽以外的時間考試，該協會應負擔主考人員的所有旅費和生活費。
- 34.7 通過考試者將發給 4 年有效期的國際輕艇水球裁判證。
- 34.8 持證件者的國家協會，在到期前的兩個月內將此證件送交國際輕艇水球委員會主席做更新。裁判員必須接受由國際輕艇水球裁判考評官，在下一年度所進行之三次確實的評定。
- 34.9 失敗一次考試的報考者可以註冊再一次考試，但最快必須於次一年參加考試。

第三章 比賽規定 GAME REGULATIONS

35 比賽場地 PLAYING AREA

- 35.1 比賽場地為長方形。長度 35 公尺，寬度 23 公尺。緊鄰球場部份應有一公尺以上無障礙的空間。
- 35.2 比賽場地所有水域水深至少 90 公分。
- 35.3 比賽場地上方必須有至少 3 公尺高的無障礙空間。若有天花板，其高度是至少 5 公尺。
- 35.4 在比賽場地的兩側必須有無障礙物的走道供裁判使用。

36 比賽場地邊界及標示物 PLAYING AREA BOUNDARIES AND MARKERS

- 36.1 較長的邊界作為邊線，較短的邊界作為球門線。
- 36.2 邊線與球門線由可飄浮之水道繩標示。球門線上自球門中央點算起，兩邊各四公尺的位置是自由不受干擾的區域，此區域內不可有妨礙守門員取得位置的障礙物。
- 36.3 標示球門線及半場中線。從每一條球門線開始，沿邊線定出 6 公尺點，並清楚的標示給兩名裁判與雙方選手。清楚可見之標示。
- 36.4 以標記表示出球門線上自球門中央點算起，兩邊各四公尺的位置，要讓兩名裁判及比賽選手清楚辨識標示。

37 球 門 GOALS

- 37.1 球門設置於每一球門線的中央上方，球門框下邊的內緣距離水面 2 公尺。球門須以適當方式固定以防止搖動。球門的支撐物及球門網不應干擾在球門區域內任何球員的防守及運用策略或比賽場中球的飛行。
- 37.2 球門以開放的球門框組成。1 公尺高，1.5 公尺寬（從內緣算起），並垂直懸掛。構成球門框的材料，其最大寬度 5 公分。球門可允許有網子，但必須可讓球自由通過球門框，清楚顯示球已得分。球門框必須為紅白斑紋，每一條紋為 20 公分長。
- 37.3 每座球門必須由堅固的耐衝擊材料所製成，可使球自由通過球門框，並且能夠清楚的判定已經進球得分。球門網應至少有 50 公分深，並且不會因為球員裝備或風吹而鬆動，影響進球得分。

38 球 THE BALL

- 38.1 球應是圓形且應有一個可以充氣。能夠防水，表面無膠帶或任何油脂覆蓋或類似的物質。
- 38.2 球的重量不得低於 400 公克並且不得高於 450 公克。
- 38.3 男子組、男 21 歲以下組的比賽，球的圓周不得少於 68 公分、大於 71 公分，充氣壓力在 90~97KPa（在大氣壓力下每平方英吋 13~14 磅）。
- 38.4 女子組、女 21 歲以下組的比賽，球的圓周不得少於 65 公分、大於 67 公分，充

氣壓力在 83~90KPa (在大氣壓力下每平方英吋 12~13 磅)。

39 比賽職員 GAME OFFICIALS

- 39.1 比賽職員應包括二名裁判、二名球門線裁判、一名裝備檢查員、二名計時員及一名計分員。
- 39.1.1 比賽可依比賽的重要程度由三至八名的職員來控制；只有三名比賽職員時，二名應是裁判員，他們同時額外擔任球門線裁判與裝備檢查員。一名計時員同時負責計時員與計分員的職務。

40 裁判 REFEREES

- 40.1 裁判應完全控制比賽。在全部比賽時間內及比賽場地中，裁判的權力超過選手。
- 40.2 在有爭議的判決中，裁判所做的判定為最終判決。球員應遵守有爭議的判決直到比賽結束。對於裁判的判決，球員不得向裁判提出申訴或反對；在比賽過程中，裁判不需對比賽當時情況的事實做憶測，但應在他們的能力範圍內做出最佳判決。
- 40.3 裁判應吹哨來開始及再開始比賽、判定得分、球門球、角球、與暫停。在球再度進入比賽前，裁判可以修改他們的判決。裁判必須確定比賽再度開始時，未使任何一隊處於不利的地位。
- 40.4 裁判應有權力使比賽場中的球員與職員遵守規則。若裁判命令球員離開場地而選手不離開，則應終止比賽。
- 40.5 裁判有權力隨時終止比賽，如果他認為有任何球員、隊職員或其他人妨礙裁判以公正的態度執行比賽。若有比賽被提前終止，裁判必須向首席職員報告問題人員的行為過程。
- 40.6 若場上執法的兩名裁判有判決不一致的情況時，由主審的判決為主。
- 40.7 如果有裁判因受傷而無法繼續執法，裁判長將指派另一位合格裁判來替補。

41 球門線裁判 GOAL LINE JUDGES

- 41.1 球門線裁判應位於記錄台的對面，在每一球門線上。
- 41.2 球門線裁判的責任是作指示，藉由：
 - 41.2.1 舉起綠旗。當選手們在比賽開始時，正確的在球門線上就位。
 - 41.2.2 舉起紅旗來表示球由球門線出界（球門線球、角球、得分）。
 - 41.2.3 揮動紅旗來表示錯誤的出發或重新出發。
 - 41.2.4 揮動紅旗來表示錯誤的換人進場，或是判罰出場球員的再進場。
- 41.3 當進球得分時，將綠旗與紅旗指向球門。
 - 41.3.1 每一位由主辦委員會任命的球門線裁判應提供球的補充。當大會球超出比賽場區時，他們應立即丟一顆新的球給守門員（執行球門線發球）。給最近的進攻球員（執行角球），或其他裁判所做出的指示。

42 裝備檢查員 SCRUTINEER

42.1 裝備檢查員負責在比賽前及比賽期間檢查所有選手的裝備。也可以在大會期間的任何時間進行裝備檢查。

43 計時員 TIMEKEEPERS

43.1 計時員應位於記錄台。

43.2 計時員的責任：

43.2.1 記錄精確的比賽時間、時間暫停與停止間隔之間的段落。

43.2.2 控制時間暫停時期，並以舉起紅旗顯示此時期。裁判則對終止暫停做出信號。

43.2.3 記錄球員依規則自球場中判罰出場的時間至再入場的時間或是換人。

43.2.4 控制球員被判罰出場的時期，並用看得見的電子儀器，或是舉起並揮動一綠旗來表示判罰出場時的終止。

43.3 除了裁判依規則所判定罰球射門的情況，計時員應以明顯的、聽的清楚的，可立即了解的裝置來顯示每一時期的結束。他們的信號應有立即的效果並與裁判的信號有所區別。

43.3.1 第一計時員應負責 9-2-1、9-2-2 情況。第二計時員應負責 9-2-3、9-2-4 情況

44 計分員 SCOREKEEPER

44.1 計分員應位於記錄台。

44.2 計分員的責任包括：

44.2.1 記錄得分的判定及在比賽期間負責得分記錄板。

44.2.2 負責比賽記錄，包括選手、得分、時間暫停、被綠、黃及紅牌判罰的選手。

45 選手人數 NUMBER OF PLAYERS

45.1 在每一場比賽中，每一隊最多可有 8 名選手；在任何時間內，球場中不可同時有多於 5 名選手。其他選手在任何時間準備替換。在每一場比賽開始時，一隊必須有 5 名選手在他們的球門線準備出發。若一隊在任何時間中變成只剩 2 名選手，裁判應停止該場比賽並將此情形提交給競賽委員會來決定適當的處置。

45.2 每場比賽選手姓名及號碼名單應於賽前提出，由競賽委員會公佈。

46 選擇場地 CHOICE OF END

46.1 在比賽記錄表上第一個名字的隊伍將在記錄台的左手邊開始比賽。除非其中一名隊長或首席職員要求擲一銅板來決定選擇場地。

47 選手辨識 IDENTIFICATION

47.1 所有選手必須有相同甲板顏色的船，同樣顏色的防水蓋，相同顏色的最外層救生衣、頭盔及衣服。

47.2 如果裁判或裝備檢查員認為兩隊的辨識有困難，該場比賽記錄表格中，隊名排在

前面(左)的隊伍將被要求改變他們的辨識顏色。

47.3 隊伍中，選手的號碼是從 1 號至 99 號。號碼應顯示在頭盔及救生衣上；選手可以將姓名標示在救生衣後方，位置可以在背號的上或下方但是必須全隊選手標示位置一致。

47.4 號碼必須能使裁判自球場的任何地方清楚的辨認，並必須清楚的辨別一隊中的每一名選手。在選手身體背後位置的號碼至少要有 20 公分高，在選手身體前方位的號碼至少要有 10 公分高，在頭盔兩邊位置的號碼至少要有 7.5 公分高。每隊的隊長應以臂章在隊伍中被區別出來。

48 船 KAYAKS

48.1 船隻由裝備檢查員檢查完成後交給每一位選手。

所有關於船隻的詳細描述，參照附錄中的檢查部分。未經註冊或非法複製 ICF 認可製造商之船隻設計，可能無法於 ICF 主辦之比賽中使用，將視為驗艇失敗。由 3 人組成之小組將評估船隻設計，並確認其是否為複製與合法性。若認定為未經註冊之複製品，將視為驗艇失敗，不得於比賽中使用。原設計者與 ICF 將立即通知結果。

- 完整之船艇與防撞膠規格，請參閱附錄，檢艇。

49 槳 PADDLES

49.1 槳的槳葉由裝備檢查員檢查完成後交給每一位選手。

所有關於槳的詳細描述，參照附錄中的檢艇部分。

50 個人裝備 PERSONAL EQUIPMENT

50.1 每一名選手戴上附有面罩的頭盔並經裝備檢查員認可。

所有關於頭盔及面罩的詳細描述，參照附錄中的檢查部分。

50.2 身體保護物由裝備檢查員檢查完成。選手必須穿著。

所有關於身體保護物的詳細描述，參照附錄中的檢查部分。

50.3 必須穿著有袖子的衣服，衣服的袖子至少要覆蓋至上臂的中央；選手不得有潤滑劑、油或任何相似物質在上臂、肩部、頸部及裝備上。

50.4 除了上述規定以外，球員的個人裝備、防水蓋是被允許的。額外保護手、前臂及手肘的裝備，如果它是穩固、合身、安全貼附並沒有尖銳的邊緣，不會對其他選手造成危害的狀況下是被允許的。選手不可穿戴會危害本身及其他選手的任何飾物（如寶石類裝飾品）。

50.5 選手不可塗抹任何油脂在裝備上。

51 商標及廣告標誌 TRADE-MARKS AND ADVERTISING SYMBOLS

51.1 船隻、配件及運動服可以有商標、廣告標誌與文字。

51.2 所有廣告應置於不會干擾比賽選手辨識及影響比賽結果的地方。

51.3 不接受香菸及酒類廣告。

52 裝備更換 EXCHANGING EQUIPMENT

52.1 每一名選手被允許在比賽當中的任何時間離開場地更換任何裝備。所有的裝備必須已經由裝備檢查員認可。選手必須在替換區收集好更換過的裝備。

53 檢 查 SCRUTINEERING

53.1 選手的裝備在比賽前、中、後都要接受檢查。

一旦察覺不合規定，任何選手的裝備違反規則，裝備已對選手造成危險，裁判須在下一次死球（暫停）時或直接將裝備自比賽場地移除。

54 比賽時間 PLAYING TIME

54.1 比賽時間除了延長加時賽與罰球決勝外，應有各 10 分鐘的兩時段(上下半場)。每一段時間至少要有 7 分鐘。

54.2 上下半場的間隔時間應是 3 分鐘。至少要有 1 分鐘。

54.3 每半場比賽結束後，兩隊應交換場地。

54.4 裁判在比賽時間內可以暫停。當裁判示意暫停計時時，計時員將會停止計時。當裁判以哨聲再開始比賽，計時員將再度開始計時。

55 比賽暫停計時 TIME OUT

55.1 裁判應使用 3 聲哨音執行暫停計時來停止比賽。

55.2 如果一翻艇脫困的球員或是他的裝備妨礙了比賽進行，應給予暫停。

55.3 當比賽被危險情況打斷或是場地設施需要修正或損害（例如槳破損使其他球員造成危害）應立即暫停計時。

55.4 若有任何傷害發生或是球員犯規，為防止另一隊因此處於不利地位時，應立即暫停計時。

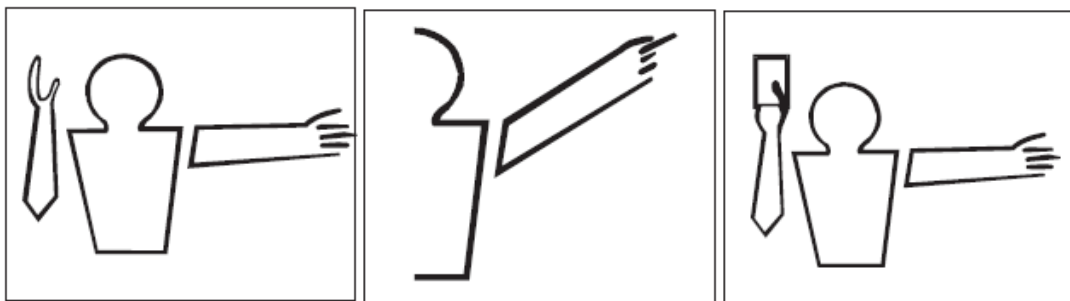
55.5 在得分後或是判給罰球或是自由射門，或是其他裁判認為必要的狀況下，應使用暫停。

55.6 如果不是在比賽停止期間，沒有任何一隊犯規而裁判已停止了比賽（裁判失誤、得分誤判、受傷），比賽將以間接自由球判給最後控球的那一隊再開始比賽。若暫停是為了翻艇脫困的球員，則判給對方間接自由球再開始比賽。如果裁判在吹哨時無法確定誰有控球權時，則將以裁判球來再開始比賽。如手勢 8。

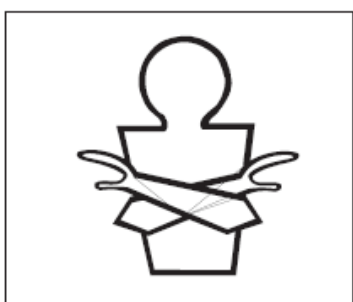


56 比賽開始 COMMENCEMENT OF PLAY

56.1 在每一半場開始時，5 名球員靜止不動且船隻的一部分位於球門線上準備開始比賽。若有隊伍故意造成不必要的比賽開始延遲，將被判妨礙比賽開始，如手勢 1，15 與 17(團隊警告)。



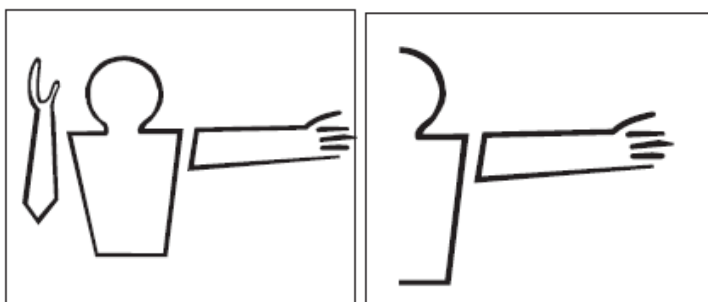
56.2 若一隊在比賽時間五分鐘後仍足夠的人數開始比賽，將宣布沒收比賽，並提交競賽委員會，如手勢 2。



56.3 裁判吹哨開始比賽，然後釋放或擲球進入球場的中央。

56.4 如果釋放或擲球進入球場時使一隊得利，裁判應重新開始比賽。

56.5 在選手爭搶開球時，不允許得到其他球員的身體援助。違反者判罰一間接自由球，如手勢 1 與 14。



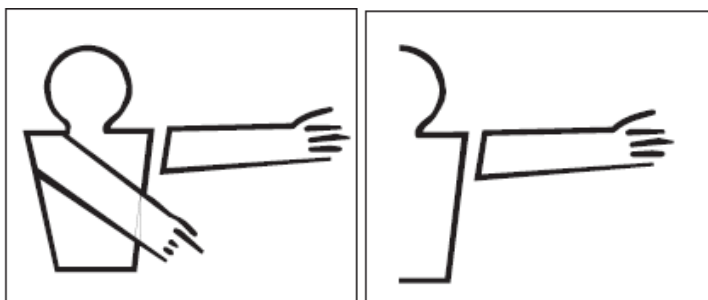
56.6 每一隊只有一名球員可以爭取控球權，其他球員伴隨該球員去爭球時必須不在爭球者的身體 3 公尺半徑的距離內。違反者判罰一間接自由球，如手勢 1 與 14。

57 球出界 BALL OUT OF PLAY

57.1 邊線及頭頂障礙物：當球的任何部分接觸到邊線或邊線的垂直平面或頭頂障礙物，則判給不是最後以槳、船、個人裝備接觸球的那一隊邊線球。

57.1.1 若在如一般比賽情況下使標示邊線的裝置移動位置，則邊線以此標示當時的位

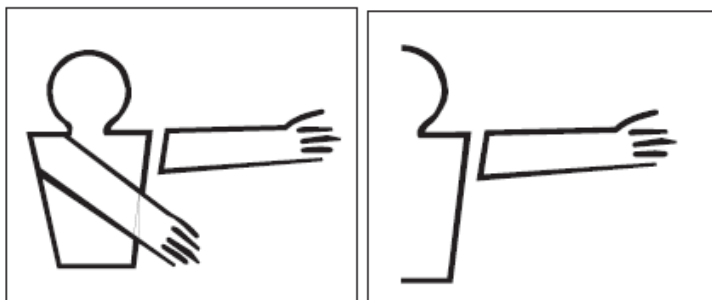
置為準，如手勢 5 與 14。



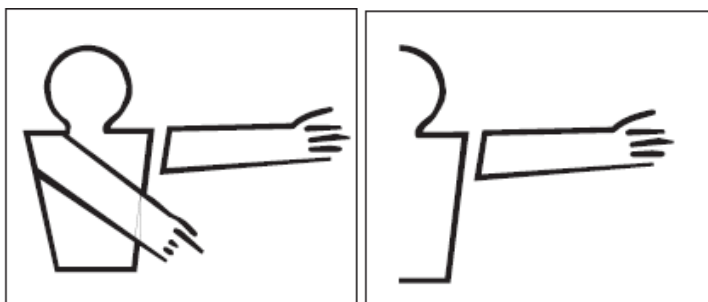
57.1.2 邊線發球：選手執行發球其身體位置必須在球出界的點，或是在與最靠近邊線的頭頂障礙物接觸點。

57.2 球門線：當球的任何部分接觸到球門框的垂直平面，除了球自球門框反彈（不是一個球門的支撐物）回到球場內或是得分，將判球門線球或角球。

57.2.1 球門線球：當球出界超越自己的球門線，而最後經另一隊接觸，判定一球門線球。如手勢 6 與 14，該隊在球門線的任何地方執行發球。



57.3 角球：當球從自己的球門線出界而最後接觸的是自己的隊，判定一角球。如手勢 5 與 14，選手須使他的身體位於球場的角落執行發球。



58 得 分 SCORING A GOAL

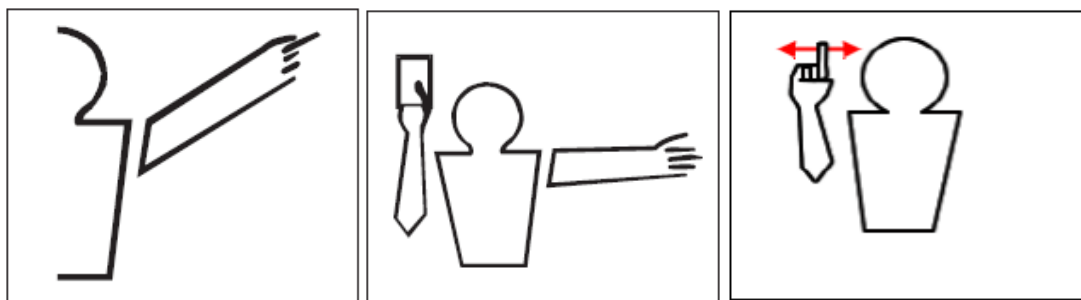
58.1 一隊得分；當球的全部通過對手球門框前的平面；如果球門不是穩固的固定，則球必須通過球門框。手勢 3，同時暫停計時。裁判將向計分員指示出得分球員的號碼。如手勢 3。



58.2 如果防守者的槳或預備替換球員的槳自球門框的後面阻止了將進入球門框的球，則判此球算進。

59 得分之後再開始 RESTART AFTER GOAL

59.1 得分之後，得分隊伍之選手必須在 10 至 15 秒回到自己的半場。任何故意拖延將依故意延誤比賽判罰”非運動員行為”之團隊警告。手勢 15,17 與 18



59.2 在進攻(發球)方準備好發球的情況下，即使防守方仍有 2 名球員尚未回到自己的半場，裁判仍可以盡快重新開始比賽；身體未通過球場中線回到自己半場的防守方球員不得加入比賽。違反者將判給黃牌。手勢 1,15 與 17



59.3 執行發球的球員身體必須位於球場中線上，進攻方選手在裁判吹哨前不得越過中線。執行發球的球員必須將球舉過頭頂顯示已準備好，由裁判吹哨使比賽再開始。

60 翻艇脫困 CAPSIZED PLAYER

60.1 如果球員翻艇並脫困離開船艇，該名球員不得再繼續比賽，且必須立即和他的裝備一起離開球場。如果球員翻艇脫困後想再度加入比賽，此球員必須依照比賽進場的規定。任何人不得進入球場協助球員及他的裝備，且不可以妨礙裁判幫助選手。對於比賽中的任何非法場外援助或因外來的援助而干擾對方，可能被判罰。由裁判決定判罰程度。

61 進入球場、再進入球場與替換

ENTRY TO THE PLAYING AREA RE-ENTRY AND SUBSTITUTION

61.1 在任何比賽時間內場中球員數不能比合法球員數多。

61.2 替換球員必須在替換區中等待。

61.3 允許球員在比賽當中的任何時間做替換，包括比賽時間暫停時。球員可以在自己球門線上的任何位置做替換、進場動作。球員全部的船艇必須完全離開球場後，替換者才可以進入球場。如果有任何裝備如槳或頭盔留在場內，則不允許替換球員；准許在任何時間內替換球員。

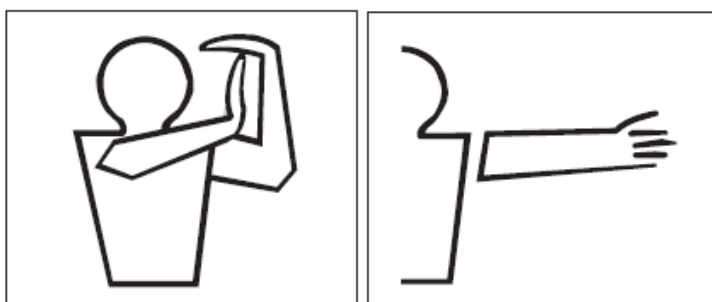
61.4 一選手獨自離開球場做為比賽動作的一部分，則不屬於再進場的情況。

61.5 一個翻艇脫困的球員若不是經由他們的球門線離開球場，則可以在下一個死球時替換選手。在允許替換之前，所有脫困球員的裝備（如船及槳）必須離開球場。允許任何選手在比賽進行中的任何時間離開比賽場地替換通過大會檢查的裝備。選手必須確實於替換區中更換裝備。

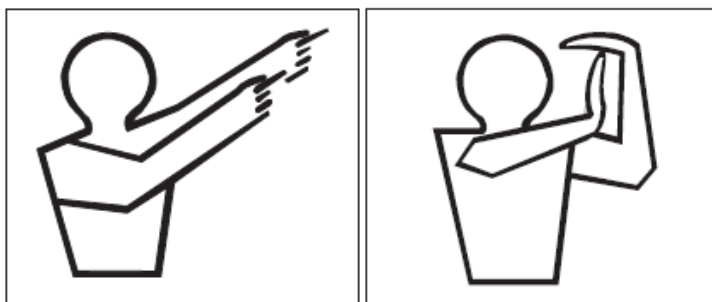
62 非法進場及替換

ILLEGAL SUBSTITUTION AND ENTRY TO THE PLAYING AREA

62.1 一隊伍非法進入球場而使球場內球員數超過規定時，應判給該非法進入的球員一張黃牌，該隊依之前在场中的球員數減少一名球員進行比賽。如果不清楚誰應出場，則由隊長指定一名選手。違反可判給一加罰。手勢 7 與 14。

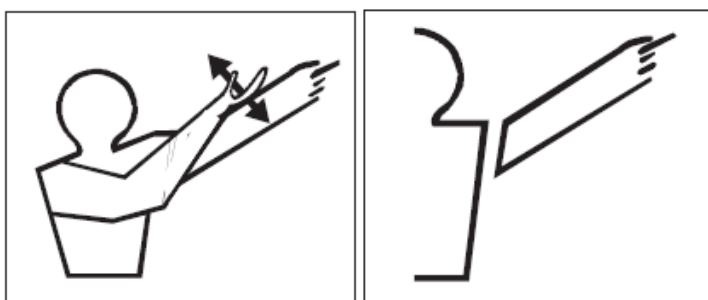


62.2 在替換區的球員將他們的槳置於球場內來避免被得分時，應判給對方一個罰球射門。此防守球員應判罰紅牌，該隊必須在剩餘的比賽時間中自球場中減少一人。違反可判給一加罰。手勢 16 及 7。



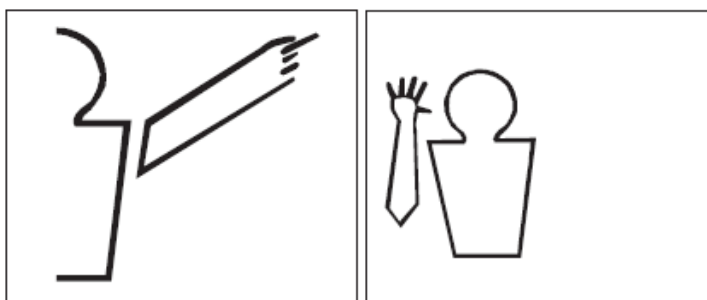
63 非法用槳 ILLEGAL USE OF THE PADDLE

如手勢 12 與 15。以下情況為非法用槳：



- 63.1 碰觸對方的球員。
- 63.2 當球在對方球員手臂可及之處且該球員嘗試用手去取球時，嘗試以槳去取球。
- 63.3 做出試圖將槳越過對方船艇，在一個一般划行姿勢下對方球員手臂可及處以槳去取球。
- 63.4 置槳於對方球員手臂可及處而球在對方手中；只要在對方射門時守門員的槳不是往前移向對手以及其他蓄意的危險防守動作，守門員可以排除在此規則之外，允許直接在球門前防守。
- 63.5 當一名球員企圖以槳限制對方用槳。
- 63.6 以對方的槳代替球做比賽對抗動作。
- 63.7 拋槳。
- 63.8 其他任何會對球員造成危險的用槳。

64 非法持球 ILLEGAL POSSESSION



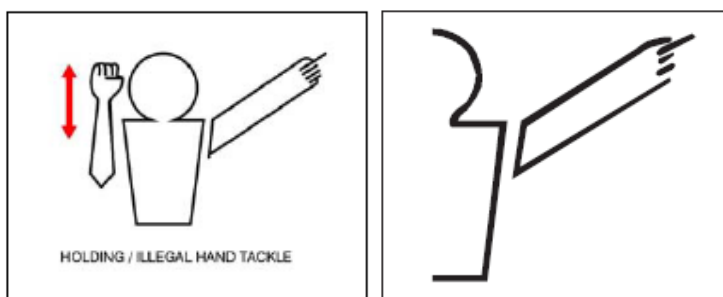
64.1 如手勢 11 與 15，

一球員持有當球在選手的手中或是球位於其手可觸及的位置。此球是在水上而不

是在空中時。球員以槳控制球也被視為持有球。

- 64.2 選手必須在持有球的 5 秒鐘內處置球，不管是傳球給另一球員，或是做一丟球動作自投擲點離開至少水平距離 1 公尺。
- 64.3 若一球員與另一球員共同持有球，或是因被阻截而球移動至手臂可及處之外時，一旦有一球員再得到控球，則 5 秒鐘計時重新開始。
- 64.4 一選手翻艇時，身體與頭在水中而球不在他手中，則失去控球權。
- 64.5 球員不得以手控制船艇或是將球置於防水蓋上或藏在腋下同時以槳來控制船。

65 非法用手碰撞 ILLEGAL HAND TACKLE

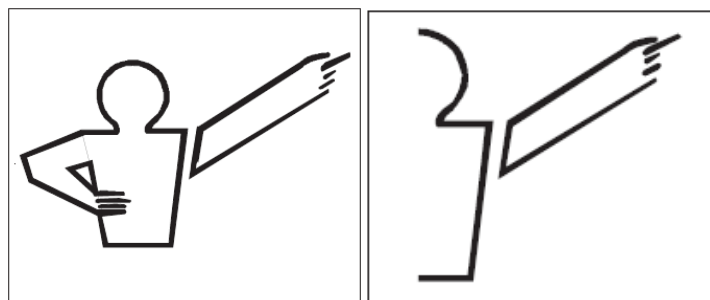


如手勢 10 與 15，

手的碰撞是一球員用一張開的手掌推對方的背部、上臂或側邊。下列情況是非法的碰撞：

- 65.1 任何以手碰撞未持有球的球員。
- 65.2 任何不是以開放的手掌去接觸對方的背部、上臂或側邊。
- 65.3 任何會使被碰撞球員產生危險的手碰撞。

66 非法用艇碰撞 ILLEGAL KAYAK TACKLE



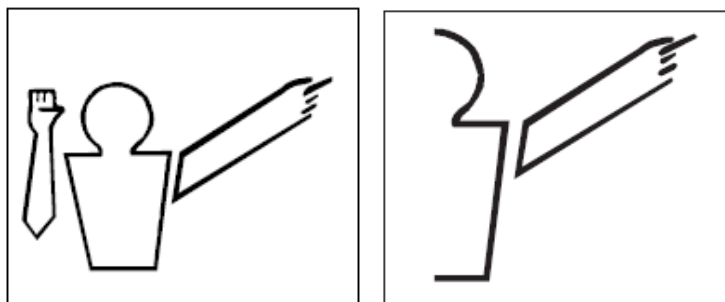
如手勢 10 與 15，

用艇碰撞是一球員在企圖控制球時操縱他們的艇不利於對手的艇。下列情況是非法的碰撞。

- 66.1 任何艇碰撞的結果是碰撞者的艇碰觸球員的身體，或造成球員危險。若球員舉起手臂則手臂不視為身體的一部分。
- 66.2 任何明顯碰撞對手船隻的防水蓋，或是持續的越過防水蓋上推擠或推擠進入防水蓋；當球已經不是在任何一方球員的控制下，可以使用手來推開對方球員的船。
- 66.3 一控制球的球員無法控制他的船頭以致明顯的碰撞對手的身體。
- 66.4 任何強力碰撞艇的側邊。角度在 80 至 100 度之間的任何接觸。
- 66.5 碰撞離球 3 公尺以外的對手。

66.6 碰撞不是爭奪控球權的對手。

67 非法推擠 ILLEGAL JOSTLE



67.1 如手勢 9 與 15，

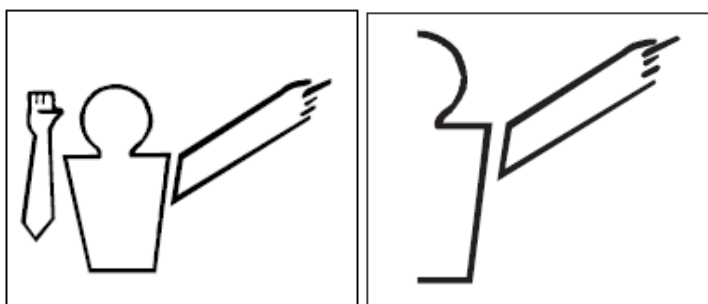
推擠是一選手操縱他的船在球門與 6 公尺線之間防止對手的船來獲得位置，而雙方都不是企圖去爭球。以下是非法的推擠動作：

67.2 當一球員是停止的或是企圖維持一個位置，他們是藉由支撐或接觸對手的船來的移動超過半公尺。

67.3 當接觸對手的船可以被解釋為規則 66 的船艇碰撞。

67.4 球員與他的船在球門線的後方不可以被推擠。此被視為他們不是在 6 公尺區域內。

68 非法阻擋 ILLEGAL OBSTRUCTION

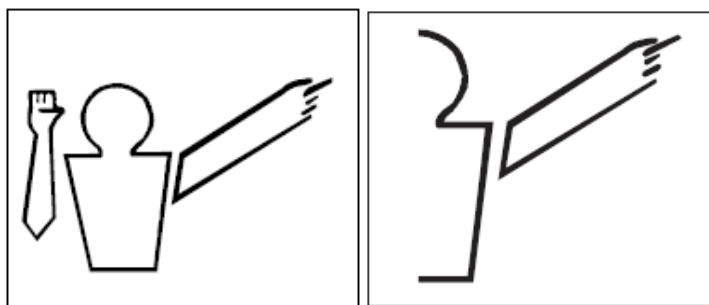


如手勢 9 與 15，以下阻擋情況被視為非法：

68.1 一名球員主動或故意的阻擋對方球員行進，而雙方都不在距離球三公尺以內，除了選手位於球場末端區域而為了或得位置而推擠，此情況適用規則 67。註：球員積極主動的移動船艇阻擋對方，或是試圖划槳。

68.2 一球員不是為了搶球，而主動的妨礙企圖爭搶在水面上，不是在空中的球的對方球員。

69 非法支撐 ILLEGAL HOLDING

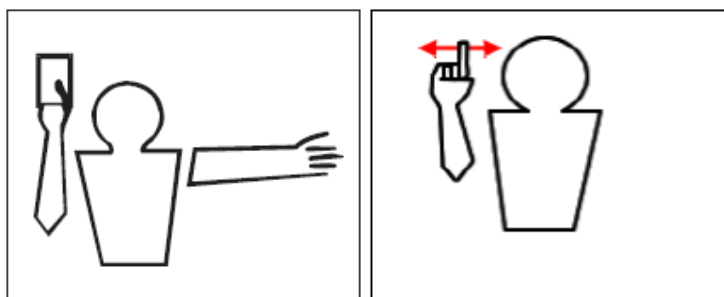


如手勢 9 與 15，

下列的行為構成非法把持：

- 69.1 選手藉由將他的手掌、手臂、身體或槳在對手船上得到支撐，或是船隻行進動力，或是抓著對方選手或其裝備。
- 69.2 選手使用任何比賽場地的裝備如浮標、球門支撐物或任何周圍設施來推進或支撐，或移動離開場地。
- 69.3 選手在進攻邊 6 公尺區域內使用他的槳來推、拉或抓住對手的船艇做推擠動作以獲得位置，或是做艇、手碰撞的動作。
- 69.4 選手以手肘向前揮動來阻止對方選手的手或艇碰撞動作。
- 69.5 選手用力以單手或雙手去碰觸對手的手臂，或是對方手中的球。

70 非運動員行為 UNSPORTING BEHAVIOR



手勢 17 與 18 並出示一張綠牌。下列為非運動員行為：

- 70.1 球員在死球時的任何犯規。
- 70.2 阻礙其他球員翻艇後企圖翻正的動作。一球員翻艇後，必須在頭與雙肩離開水面之後，其他的選手才准許企圖做其他碰撞。
- 70.3 干擾對手的裝備。如抓住或移動其他球員的槳至他的控制之外，或是蓄意妨礙球員再次控制他的槳。
- 70.4 蓄意使用拖延戰術。像是將球丟開，或蓄意阻礙對手在犯規或得分後能夠後很快的再開始比賽。當一方犯規，該隊持球的選手必須立即將球放在水面上，不可以任何方式妨礙或延遲對手發球。
- 70.5 球員表現出不服從判決。
- 70.6 報復行為。
- 70.7 咒罵的言語

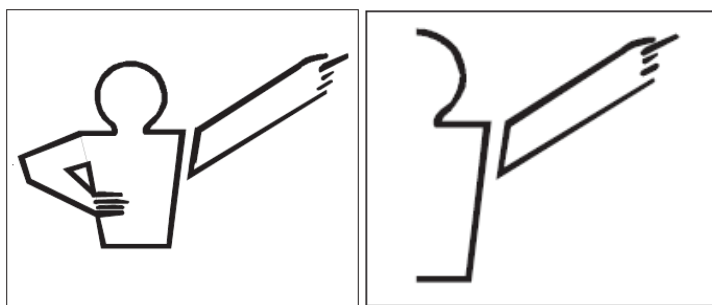
70.8 其他對選手、裁判或大會職員所做的非運動員行為。或由裁判判斷為是對比賽有害的行為。

70.9 藉由對手船艇來反彈球造成出界以對自己有利的情況。

71 球門的防守 DEFENCE OF GOAL

71.1 防守的球員一到球門下方以槳準備防守球門，此時即被視為守門員。守門員的身體須面向球場內並且企圖保持位置於球門線中央 1 公尺之內。如果兩名或以上的球員在球門下，此時，最接近球門下的人被視為守門員。

71.2 如果守門員未持有球而被對方球員碰撞導致移動或失去平衡，則判罰對方球員一個非法碰撞。違反可判給一加罰。手勢 10 與 15。



71.3 如果一進攻球員經由碰撞未持有球的對方球員而間接的移動守門員，則該名進攻者應被判罰；如果在被推擠之後防守者有機會避開與守門員的接觸但沒有去做，則該進攻球員不會被判罰。

71.4 如果防守球員推進攻球員以致碰撞到守門員，則該進攻球員不會被判罰。如果在被推擠之後，進攻者有機會避開與守門員的接觸但沒有去做，則該進攻球員會被判罰。

71.5 如果進攻者持有球，他們最初的方向或速度將不會導致碰觸守門員，而是由防守者推向守門員，則該進攻球員不會被判罰。

71.6 若守門員未持有球，但是企圖去拿位於水面上的球，則他可以像一般球員般被碰撞。如果守門員沒有得到控球權，則他將不再恢復為守門員身份，直到進攻者射門或是將球傳出。在進攻者失去所持有的球之後，不得蓄意妨礙守門員企圖再次獲得他們的位置。

71.7 在 6 公尺區域內，進攻者不得蓄意阻止防守者去取得守門員的位置。防守者推一進攻者使他們的船碰撞守門員的情況中不會被判罰。除非是一個危險的動作。

71.8 一隊控制球時，則他們不能被視為防守隊，此時不能有一球員像守門員一樣的保護。

72 裁判球 REFEREE'S BALL

72.1 當 2 名或更多的球員對抗，有 1 或更多的手持續抓住球，球員們共同持球 5 秒鐘，將判定為裁判球；如果一開始的接觸，球員是藉爭搶來支撐，則造成持球的非法把持。

72.2 若裁判需要停止比賽而不是在死球期間並且無任何隊伍犯規（如裁判失誤、得分誤判、受傷）或裁判無法辨識誰持有球，則將以裁判球來重新開始比賽。

72.3 裁判球在距離犯規地點最近的邊線執行。若在 6 公尺線與球門線之間發生，則在

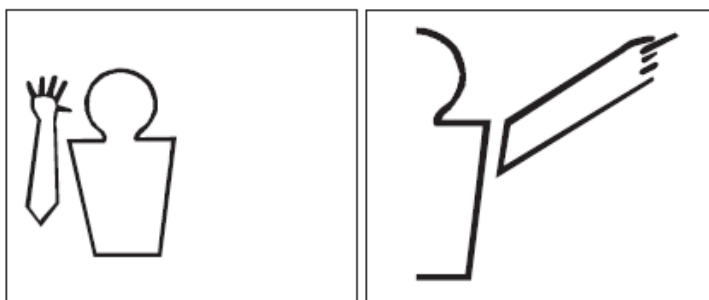


6 公尺線上執行，**手勢 8 與暫停**。

72.4 雙方選手並排船身與邊線成直角，在靠近自己防守球門的一邊，靠近發生情況的邊線，面向裁判距離 1 公尺。選手將他們的槳放在水面上，但不是在 2 艘艇之間，他們的手放在甲板上或槳上。

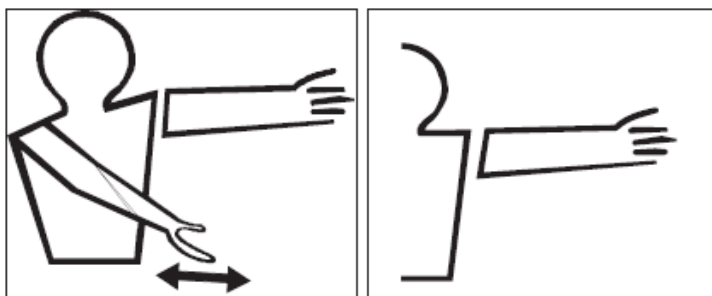
72.5 其他選手必須離 2 名選手 3 公尺以上。

72.6 裁判擲球至 2 球員間的水面上，吹哨重新開始比賽。在球接觸水面時兩球員須盡快用手去取球。球員在球碰到水之前不可爭球。違反可判給一加罰。如**手勢 11 與 15**。



73 得 利 ADVANTAGE

73.1 當一隊控球雖有對方球員犯規，但繼續比賽是有利益的，裁判可以不吹哨使比賽繼續。裁判應顯示出比賽繼續來認定此非法的動作，**手勢 13 與 14**。



73.2 若球員製造一個犯規而得利執行後裁判仍可以處罰選手，在下一個死球判給一黃牌或紅牌。

73.3 若已表示得利，必須使下一個傳球或射門完成。若明顯得利情況，則原來的犯規

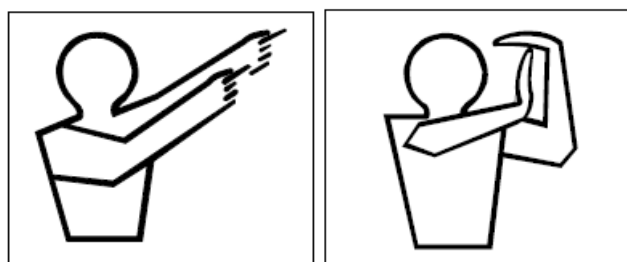
必須判定且給與適當的處罰與手勢。裁判應指示犯規地點。

74 處 罰 SANCTIONS

裁判可以根據犯規的嚴重程度與/或次數對犯規行為做合併的處罰。裁判可使用的處罰包括：間接自由球、直接自由球、罰球射門、警告、黃牌出場以及紅牌出場。下列的情況表示何種情況會做的處罰判決：

- a) 蓄意犯規：未盡力避免的犯規行為。
- b) 危險犯規：強力碰撞對手的手臂、頭或身體且有造成選手受商的犯規行為。
- c) 明顯接觸：強力碰撞或持續性的接觸，有可能造成對手的裝備損壞或人員傷害。
- d) 嘗試傳球或射門：當選手持球於手上或以槳控球，並且明顯企圖將球傳給隊友或是射向球門。
- e) 明顯得分機會：裁判必須確定如果比賽持續，將會造成得分結果。
- f) 控球：選手被視為正在控球，如果選手持有球或是距離水面的球 3 公尺範圍內最接近球的球員。
- g) 持球方：比賽場上持有或控球選手的隊伍將被視為控球方。

74.1 罰球射門。手勢 16 與暫停。



74.1.1 罰球射門會判給在 6 公尺區域內，對有嘗試射門動作的球員做出任何故意的或危險的犯規。

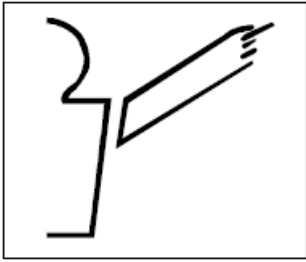
74.1.2 罰球射門會判給在 6 公尺區域內，有明顯得分機會下對傳球球員做出故意的或危險的犯規。

74.1.3 罰球射門將判給在 6 公尺區域內，對嘗試執行直接自由球的球員做出故意的或危險的犯規。

74.1.4 罰球射門會判給在 6 公尺區域外，對無守門員防守，有明顯得分機會下嘗試射門的選手做出故意的或危險的犯規。

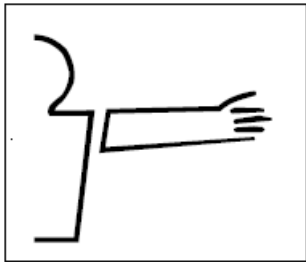
74.1.5 罰球射門會判給在 6 公尺區域外，有明顯得分機會下對傳球球員做出故意的或危險的犯規。

74.2 直接自由球。手勢 15。直接自由球可以直接射向球門。



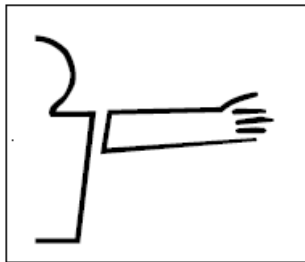
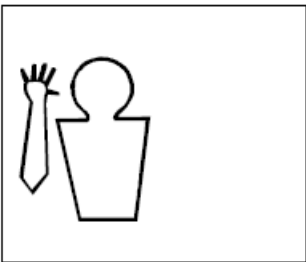
74.2.1 直接自由球會判給比罰球射門犯規程度輕的犯規行為。

74.3 間接自由球。手勢 14。間接自由球不可以直接射向球門。



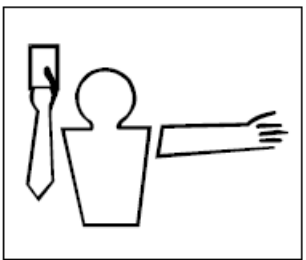
74.3.1 間接自由球會判給無罰球射門或直接自由球判決下球出界的情況。

74.3.2 間接自由球不可以直接射向球門，若有違反將判給對方間接自由球，手勢 11 與 14。



邊線球、球門線球、角球以及得分後中場發球均視為間接自由球，不可以直接射向球門。

74.4 紅牌：選手被判出場，並且不得再替補，手勢 17 與一張紅牌。



74.4.1 紅牌會判給在任何原因下該名球員得到第 2 張黃牌。

74.4.2 紅牌會判給離開指導區或是對判給綠牌表示不滿或是無法對於控制其比賽行為態度產生預期效果的教練或隊職員。收到紅牌的教練或是隊職員必須立刻離開比賽場區並且不得替換人員。當被判罰人員離開比賽場區後才會再繼續比賽，而被判罰人員不得再參與比賽。若有人拒絕離開場區。裁判應終止比賽並將事件過程提交競賽委員會。

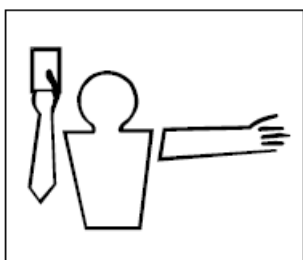
74.4.3 紅牌應判給針對球員人身的攻擊行為。

74.4.4 紅牌應判給故意或危險的犯規行為，當裁判認為其他判罰無法產生效果。

74.4.5 在比賽期間收到紅牌的選手、教練或隊職員，將自動禁賽一場。不得於下一場比賽出賽。

74.4.6 在比賽期間收到紅牌的選手、教練或隊職員，若執法的兩名裁判均認為有需要進一步處罰，將提交競賽委員會做懲處。

74.5 黃牌：選手判罰 2 分鐘出場，並且不得替補。出場時間計算，在比賽時暫停或半場時間結束時暫停，並延續至下一個比賽時間。**手勢 17 與一張黃牌。**



74.5.1 黃牌必須判給該球員因任何原因收到第 3 張綠牌（包括全隊警告）。

74.5.2 黃牌會判給對有明顯得分機會下嘗試射門的選手做出故意的或危險的犯規。除非裁判認為判給罰球射門已經足夠。

74.5.3 黃牌應判給故意或危險的犯規，情節嚴重程度僅次於判給紅牌。

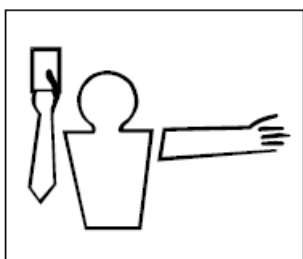
74.5.4 黃牌應判給反覆性的意的或危險犯規，或是該隊已經收到過相同原因的全隊警告。

74.5.5 黃牌應判給重複、持續對裁判判決做爭辯。

74.5.6 黃牌應判給針對對手或大會職員的咒罵行為。

74.5.7 球員在完成判罰出場程序後，須依進場規則再進場。

74.6 綠牌警告：用來提醒選手控制他的行為或是如果持續犯規會增加黃牌或紅牌出場的風險。**手勢 17 與一張綠牌。**



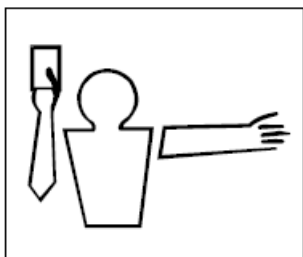
74.6.1 綠牌應判給故意或危險的犯規，情節嚴重程度僅次於判給黃牌或紅牌。

74.6.2 綠牌應判給對裁判、大會職員或對手、做不必要的言語或非運動員行為，情節嚴重程度僅次於判給黃牌或紅牌。

74.6.3 教練或隊職員若於比賽中離開指導區將判給綠牌。綠牌判罰為針對該場、該隊伍的所有教練與隊職員。綠牌可立即判罰或是在裁判的下一個暫停實執行。

74.7 全隊的警告

手勢 17 與一張綠牌。全隊警告發生在當裁判判給全部隊員一張綠牌。



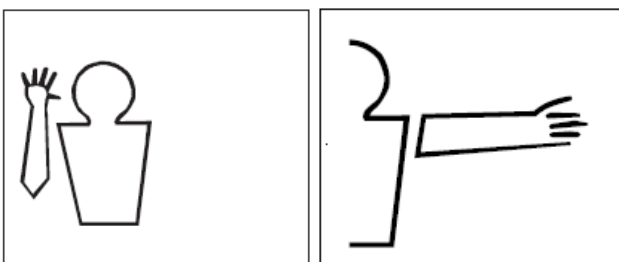
74.7.1 全隊警告判給同一隊一名以上球員所做相同的故意或危險犯規情況。

74.7.2 全隊警告會由任一位裁判針對同一隊一名以上球員因犯規而對裁判、大會職員或對手所做無必要的言語溝通。或是持續性的非運動員行為。

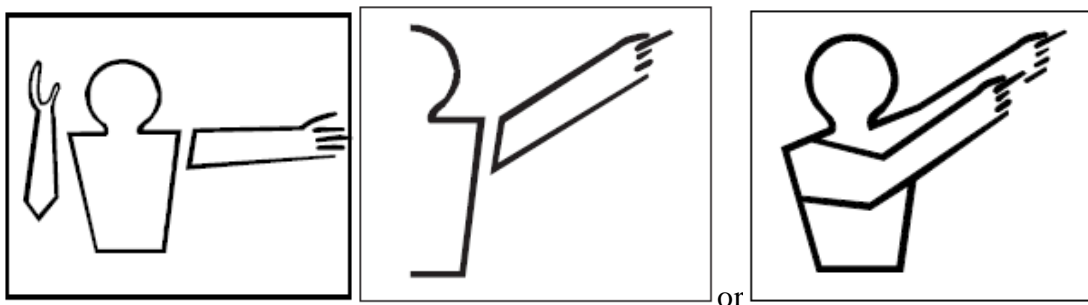
74.7.3 一個全隊警告之後，對於任何之後再發生的同樣犯規時，將判給一張黃牌。

75 執行發球 TAKING THROWS

75.1 球員執行任何球門球、角球、邊線球、間接自由球或是直接自由球之前必須於正確位置，船隻停止。發球員必須清楚顯示將球高舉超過肩膀並停頓，以顯示已準備執行發球。執行發球時，必須將球自發球位置起飛出水平距離 1 公尺以上或是將球傳給同隊球員。如有違反，將判定為非法持球並轉換發球權給對手。如手勢 11 與 14。



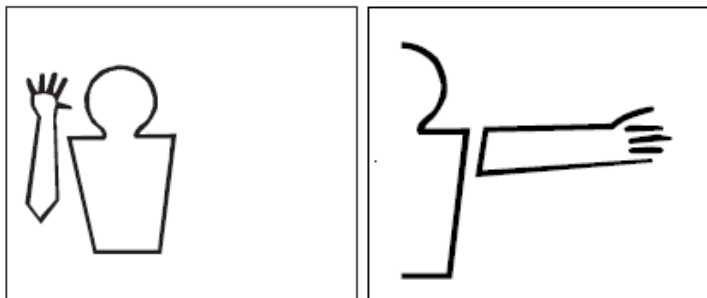
75.2 當執行間接自由球或直接自由球時，必須給予發球員一個位置來執行發球。任何對方球員在球發出之前不可以妨礙發球員至發球位置、或碰觸該名球員或其裝備，或是故意限制發球者的發球動作。如有違反將判罰。如手勢 1 與 15 或 16。



75.3 直到球自發球離手位置起飛出水平距離 1 公尺以上或是將球傳給同隊球員後才被視為回到比賽當中。對方選手不得嘗試阻止球發出水平距離 1 公尺以上或是將球傳給同隊球員，如有違反將判罰。如手勢 1 與 15 或 16。唯一容許的情況是當直接自由球判定的發球位置距離球門 2 公尺以內時：防守者(包括守門員)可以在直接自由球發離手之後將球封阻，但是在球自發球離手位置起飛出水平距離 1 公尺之

前防守者必須是以靜止的槳或手將球封阻。所有防守者的槳或手仍必須保持在發球員的手臂可及範圍之外，並且無向前揮動或是在球離手之前將球封阻，否則都將被視為故意行為，判給罰球射門。

75. 球員必須在就發球位置後 5 秒鐘之內將球發出。發球的 5 秒計時是當球員到達位置並拿起球準備發球。任何掉球或是延誤處理，5 秒鐘計時仍然持續。如有違反，將判定為非法持球並轉換發球權給對手。如手勢 11 與 14。



- 75.6 犯規事件發生需要判給間接或直接自由球時，裁判有權決定對該隊最有利的地方做為發球的位置；裁判指示犯規地點的位置、犯規時球的位置或若在犯規發生時球是飛行中，球將會在那裡降落；但射門時的犯規必須在犯規地點發球。

76 執行罰球射門 TAKING A GOAL PENALTY-SHOT

球員執行射門時他們的身體應靜止在 6 公尺線上。

其他球員必須在球場の後，直到比賽再度開始。

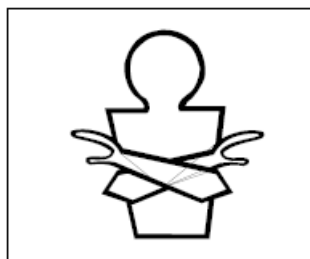
裁判吹哨後執行射球。適用執行發球之 5 秒鐘規則。

比賽在哨音後再度開始。

執行罰球射門的球員不能再度碰觸球，直到球接觸其他球員或其他球員的裝備或球門

77 比賽結束 COMPLETION OF PLAY

- 77.1 計時員以聲音信號來表示比賽時間結束。如果當聲音信號出現時球正在飛行則應令球完成飛行動作結果。針對得分球之情況，球必須是在聲音響起之前離手。裁判應以手勢 2 來確定計時員的信號。



- 77.2 如果一個罰球射門被判定在聲音信號前，必須將罰球射門執行完成後比賽才算結束。在此情況中，在球射出落在水面或球門框反彈回球場後立即成為死球。

78 延長賽 OVERTIME

78.1 延長賽的每個時段應為 5 分鐘。任何一隊射入第一球後該隊即成為勝隊。在正規賽結束至延長賽開始前應有 3 分鐘休息時間，延長賽時段之間時應有 1 分鐘的交換場地時間。

79 向競賽委員會的抗議 PROTEST TO THE COMPETITION COMMITTEE

79.1 代表團或是代表隊的領隊可按照規則提出抗議。抗議申請必須向競賽委員會提供並且由競賽委員會做成決議。若爭議判決在競賽委員會認為是相同的情況下，可准許抗議是由兩個或兩個以上的代表團或是代表隊的領隊共同提出。

79.2 有關於裝備檢查判定的申覆可由代表團或是代表隊的領隊在比賽前或比賽進行中免費向裝備檢查員或是檢查長提出。若於比賽開始前提出，有疑慮的比賽裝備將重新接受檢查。如果是在比賽進行當中，裝備檢查員將由裁判召喚應受檢裝備的選手接受檢查。

79.3 裁判所做的所有裁定為最終定案，整場比賽均應按照此一規則進行。不得對裁判的裁定再提出抗議。

79.4 任何抗議必須：

79.4.1 在比賽結束後 20 分鐘之內，連同 25 歐元的費用提出。若抗議成立，將退還 20 歐元之費用；

79.4.2 針對選手或是隊伍參賽資格的抗議必須於賽前 1 小時前連同 25 歐元的費用提出。若抗議成立，將退還 20 歐元之費用。

79.5 領隊（或他/她的代表）必須以書面說明向首席職員提出：

75.1.1 抗議事件的問題。

75.1.2 抗議的理由；以及

75.1.3 其原因或情況支持抗議的依據。

79.6 沒有規則禁止領隊在任何時間撤銷對首位職員所提出的書面抗議。

79.7 按規定收到抗議後，首席職員必須立即轉交相關書面資料給競賽委員會。

79.8 競賽委員會在收到抗議後應盡快調查和思考，並應在接到抗議書面資料後 10 分鐘內公告裁定：

79.8.1 抗議駁回，因為所提抗議內容無需討論或於法無據；或

79.8.2 抗議值得進一步討論並且符合規則。

79.9 若競賽委員會認為需要依規則進一步討論，應儘快以相關適當可行的方式召開競賽委員會議。

79.10 當抗議是針對一名選手或是一整隊，該選手或該隊的領隊應收到一份抗議書的副本。

79.11 競賽委員會可以進行會議(或同意延後舉行)，如此較為適合；但是應：

79.11.1 提出抗議的領隊應收到此決定。

79.11.2 充分考量到提出抗議的領隊或適當職員的陳述。

79.11.3 允許提出抗議的領隊與其代表一同說明。

- 79.11.4 可要求或需要抗議的領隊或其他證人或證據在會議中提供；以及
- 79.11.5 讓任何與抗議相關有直接影響隊伍的領隊(或其代表)能夠收到相關訊息。
- 79.12 按照所有相關可利用的資訊，競賽委員會應做裁定。競賽委員會應採多數決來裁定。競賽委員會可以：
- 19.12.1 取消隊伍參賽資格，或拒絕該隊未來參賽。
- 79.12.2 若針對隊伍的抗議成立，取消此次參賽資格。當該隊已被取消資格，所有該隊已完成的比賽將被取消，或適當的裁定給予其對手。所有頒給的獎牌、獎品或名次都將撤回。
- 79.12.3 其他認為適當的裁定動作，在每一個案中都應給予書面的理由。
- 19.13 首席職員應立即書面通知提出抗議的領隊及其他相關人員競賽委員會的決議。
- 79.14 一個賽會後的抗議，在有問題的比賽結束後 30 天內，只允許提出抗議的協會的官員證明該抗議的事實是來自他們關注於比賽的結論；賽會後的抗議應向 ICF 輕艇水球委員會主席提出，並繳交 25 歐元的費用。若抗議成立，將退還 20 歐元之費用。

80 競賽委員會的懲罰裁定 DISCIPLINARY ACTION BY THE COMPETITION COMMITTEE

- 80.1 競賽委員會可以為調查的理由在競賽委員會會議召開前召喚任何代表團成員，如果競賽委員會有理由相信他們有：
- 80.1.1 違反規則；或
- 80.1.2 他們的行為傷害或不利大會名譽或利益。
- 80.2 競賽委員會可以召開會議(或同意延後舉行)他們認為如此較為適當，但是：
- 80.2.1 應給予召喚的代表團成員有全部接到訊息的機會。
- 80.2.2 應考慮給予召喚的代表團成員與相關職員適當的陳述機會。
- 80.2.3 應允許召喚的代表團成員與其代表一同說明；以及
- 80.2.4 可要求或需要召喚的代表團成員或其他證人出席或提供有用證據。
- 80.3 按照所有相關可利用的資訊，競賽委員會應做裁定。競賽委員會應採多數決來裁定。競賽委員會可以：
- 80.3.1 譴責選手。
- 80.3.2 對代表團成員或隊伍處以罰款。
- 80.3.3 對個人在此賽會中處以部分禁賽或完全禁賽。
- 80.3.4 其他認為適當的裁定動作，在每一個案中都應給予書面的理由。
- 80.4 首席職員應立即書面通知受召喚代表團成員的領隊及其他相關人員競賽委員會的決議。

第四章 世界錦標賽的特別規定

SPECIAL RULES FRO WORLD CHAMPIONSHIPS

此部分之規則，專為世界錦標賽而增列，凌駕於之前的規則部分

81 比賽籌辦 ARRANGEMENTS

- 81.1 世界緊急可以在 ICF 執行委員會的同意下籌備，並且對 ICF 所屬之國家協會會員開放參加。每一國家在每一組別中只能報名一隊。
- 81.2 比賽會場應至少設置四面比賽場地。每一比賽場地應配置二個球門的熱身區域。
- 81.3 世界錦標賽應進行五輪賽事。第一輪在世界錦標賽先行舉行以決定最佳隊伍之排名。第二輪於該屆世界錦標賽資格賽期間之洲際舉行，以決定洲際排名。第三輪為預賽，第四輪為中間階段賽事。第五輪為最後一輪賽事，將依規則與 ICF 輕艇水球委員會之世界錦標賽決定各屆之參賽隊伍名次。
- 81.4 世界錦標賽應舉辦以下組別：成人女子、成人男子、21 歲以下女子以及 21 歲以下男子組。
- 81.5 世界錦標賽必須在各組別中參賽隊伍包括至少三大洲及至少六國下才會舉辦。若於賽會進行當中有隊伍退出，則不受影響。
- 81.6 附錄中，細節說明世界錦標賽各組之最後三輪之隊數規定。

82 審判委員及比賽職員 JURY AND OFFICIALS

- 82.1 世界錦標賽舉辦期間，審判委員會為最高權力機構。委員會成員由 ICF 執行委員會提名，最多五人。其中一名執行委員會將做為審判委員會主席，其餘為首席職員與其他職員。
- 82.2 競賽委員會應由三名持有國際職員證的大會職員組成，以執行業務。成員應來自不同國家。
- 82.3 在世界錦標賽中，除了審判委員、首席職員、競賽主任、技術主任、裁判長、檢查長及記錄長之外，每一場比賽最多由八名職員來執行工作。
- 82.4 每一參賽隊伍應支付管理費(由 ICF 輕艇水球委員會決定金額)用以均攤 24 名合格的 ICF 裁判旅費。裁判由 ICF 輕艇水球委員會自所有國際裁判名單中，依當時排名、洲際別、國家代表以及過去執法表現選出。主辦委員會將負擔裁判之住宿及膳食費用。
- 82.5 裁判必須中立執法，例如，比賽兩隊伍之其他國籍裁判。

83 指派 APPOINTMENT

- 83.1 下列的群體負責指派下列的職員：

職員	世界錦標賽
仲裁 Jury	ICF 執委會
首席職員	ICF 執委會

競賽主任	主辦國協會
技術主任	ICF 輕艇水球委員會
裁判長	ICF 輕艇水球委員會
檢查長	ICF 輕艇水球委員會
記錄長	ICF 輕艇水球委員會
醫護職員	主辦國協會
媒體職員	ICF 輕艇水球委員會/主辦國協會

83.2 醫護職員將掌控包括反禁藥及照護代表團員與比賽人員之醫療。

83.3 媒體職員將掌控大會媒體活動。

84 報名 ENTRIES

84.1 附錄，ICF 世界錦標賽資格規則將詳細說明程序，何時舉行中間階段賽事與寄送邀請函，接受報名的期限，暫時性的計劃、計劃送給參賽隊伍以及何時代表團詳細資料應送交主辦委員會。

84.2 任何更動只能由 ICF 與主辦國協會間的協議中進行。

84.3 所有參賽邀請與接受事宜由 ICF 輕艇水球委員會負責掌控

84.4 除了 ICF 輕艇水球委員會認為情有可原的情況下，任何隊伍在接受 ICF 參賽邀請之後又撤回報名，將被禁止參加下一次世界錦標賽。

85 系統、計劃和賽程限制 SYSTEM, PROGRAMME AND SCHEDULE LIMITATIONS

85.1 一次世界錦標賽應不超過五天。

85.2 一隊在每一比賽日中不應比賽超過九小時

85.3 一隊在每天第一場比賽間隔前一天最後一場比賽少於 12 小時。

85.4 一隊在每天比賽場次不得超過 4 場。

85.5 一隊在 4 小時內不得比賽超過 2 場。

85.6 一隊在每一場比賽與前一場比賽間隔不得少於 1 小時。

85.7 一隊在冠軍決賽日至少應有一場比賽。

86 比賽系統的選擇 SELECTION OF COMPETITION SYSTEM

86.1 每一組別的賽事應舉行一輪以上。ICF 輕艇水球委員會決定每一組別將進行的輪數。

87 商標、廣告標誌及文字 TRADEMARKS, ADVERTISING SYMBOLS AND WORDS

87.1 商標、廣告標誌及文字必須標示於每位同隊選手船隻甲板與衣服의相同位置。

87.2 隊員可以標示屬於船隻的不同商標、廣告標誌及文字。

87.3 任何船隻、配件或運動服，若未依照上述規定將不被允許在比賽中使用。各隊有責任確保自己的裝備遵照規則規定。

88 比賽球 THE BALL

88.1 ICF 輕艇水球委員會必須對比賽用球的顏色及廠牌做認證。

89 辨識 IDENTIFICATION

89.1 每一隊選手的號碼應從 1 號至 10 號。

90 比賽時間 PLAYING TIME

90.1 一場比賽時間應為兩個 10 分鐘的時段，除非需要延長比賽時間決定結果。不得縮短比賽時間。

90.2 上下半場中之間歇時間應為 3 分鐘，不得縮短。

90.3 計時器應清楚顯示任何時段之比賽時間與得分給所有選手與職員看。計時器應能自動以清晰之聲音表示比賽時間終止。

91 抗議 PROTEST

91.1 在比賽期間的抗議申請必須向競賽委員會提出並且於相關比賽場次結束後 20 分鐘內以書面送交首席職員。

91.2 首席職員必須立即召集抗議相關人員。20 分鐘後，競賽委員會開始審議抗議案。競賽委員會之決議必須以書面並確認結果，在抗議結束後 10 分鐘內對決議說明理由。首席職員必須親自將決議送教領隊。領隊必須簽字表示接到競賽委員會的副本並且記錄時間以視需要做進一步上訴。

91.3 所有抗議必須以書面連同 25 歐元(或等值之主辦國貨幣)，若抗議成立，費用將退還。

91.4 當抗議是針對一名選手或是一整隊，該選手或該隊的領隊應收到一份抗議書的副本。

92 上訴 APPEAL

92.1 對競賽委員會決議所提出的上訴必須以書面連同 25 歐元(或等值之主辦國貨幣)向審判委員會主席提出。上訴必須在領隊接到之前抗議的書面決議資料並且簽字受 20 分鐘內向審判委員會主席提出。若上訴成立，費用將退還。

92.2 在世界錦標賽，審判委員會所做之裁定為最終決。

93 獎勵 AWARDS

93.1 世界錦標賽獎牌應依照奧林匹克程序頒發。

93.2 世界錦標賽獎牌應依三個等級頒發：金牌頒給第一名，銀牌頒給第二名以及銅牌頒給第三名，獎牌由 ICF 提供，經費由主辦國協會負責。

93.3 所有獎牌應雕刻比賽名稱，比賽年及組別。

93.4 獎牌不可頒給非贏得比賽項目的人。

93.5 花束獎品將頒給每一組別的優勝隊伍。

93.6 在正式的頒獎典禮上只可頒獎獎牌與花束獎品。其餘禮物可以在其他重要場合頒發。

93.7 為了維持頒獎典禮的尊嚴與嚴肅性，選手必須穿著比賽服裝或是隊服。

94 反禁藥 ANTI-DOPING

94.1 禁藥管制應依 ICF 禁藥管制規定在 ICF 醫學與反禁藥委員會監督下實施。

95 比賽結果與報告 RESULTS AND REPORTS

95.1 比賽結果、抗議的報告與其他關於比賽之需要的文件必須由主辦協會於比賽完成日送至 ICF 總部。

95.2 比賽相關結果必須由主辦協會於比賽完成日送交 ICF 公報編輯處。

第五章 世界運動會的特別規定

SPECIAL RULES FRO WORLD CHAMPIONSHIPS

此部分之規則，專為世界運動會而增列，凌駕於之前的規則部分

96 世界運動會的報名 ENTRIES TO WORLD GAMES

- 96.1 依照世界運動會資格賽期間之世界錦標賽最後排名，有資格的參賽國協會將會被邀請參加。
- 96.2 國際世界運動會協會與 ICF 商議可參加之運動員數量，兩個組別：男子與女子組以及每一組別 6 個參賽隊伍。
- 96.3 世界運動會主辦國，每一組別可以報名一隊。
- 96.4 每次世界運動會可參加之組別與隊伍數量公告於 ICF 公報以及總部。

97 商標、廣告標誌及文字 TRADEMARKS, ADVERTISING SYMBOLS AND WORDS

- 97.1 商標、廣告標誌及文字必須標示於每位同隊選手船隻甲板與衣服의相同位置。
- 97.2 任何船隻、配件或運動服，若未依照上述規定將不被允許在比賽中使用。各隊有責任確保自己的裝備遵照規則規定。

98 系統、計劃和賽程限制 SYSTEM, PROGRAMME AND SCHEDULE LIMITATIONS

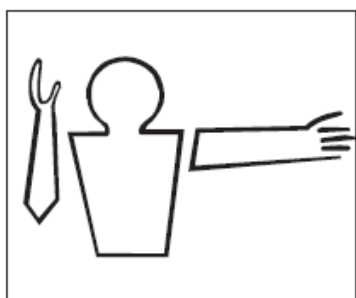
- 98.1 一次世界錦標賽應不超過五天。
- 98.2 一隊在每天第一場比賽間隔前一天最後一場比賽少於 12 小時。
- 98.3 一隊在 4 小時內不得比賽超過 2 場。
- 98.4 一隊在每一場比賽與前一場比賽間隔不得少於 1 小時。
- 98.5 一隊在冠軍決賽日至少應有一場比賽。

99 裁判 REFEREES

- 99.1 ICF 輕艇水球委員會將依所有國際裁判名單中，依當時排名、洲際別、國家代表以及過去執法表現以及世界運動會主辦地，邀請適當數的 ICF 國際裁判(一般為 12 名)。依 ICF 可用預算高低，有可能向參賽隊伍收取費用以支付裁判之費用。所需金額將公告於世界運動會公報與 ICF 總部。

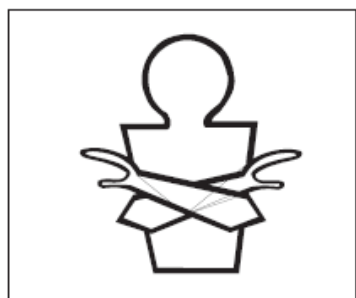
附錄一：裁判手勢 APPENDIX I - REFEREE HAND SIGNAL

100 裁判手勢 REFEREE HAND SIGNAL



1. 出發犯規 START / INFRINGEMENT

一手臂前伸（指向球權方）另一手之手肘彎曲向上與頭部同高掌心張開向側邊



2. 半場/終場結束 COMPLETION OF HALF / FULL TIME

雙手於胸前交叉，掌心朝向外



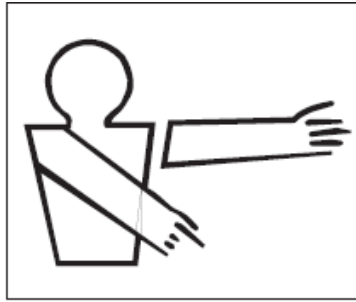
3. 得分 GOAL

雙臂前伸，雙掌併攏指向球場中央



4. 得分不算 DISALLOWED GOAL

雙臂張開，在大腿高度位置持續揮動雙臂



5. 邊線球/角球 SIDELINE THROW / CORNER

一手指向邊線(發球位置)，另一手指示進攻方向



6. 球門線球 GOAL LINE THROW

張開手掌，一手與球門線一致，另一手指示進攻方向



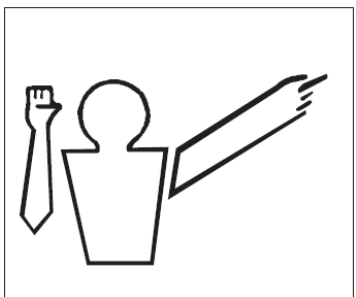
7. 比賽時間暫停 TIME OUT

在頭部上方以雙手做出 T 字型



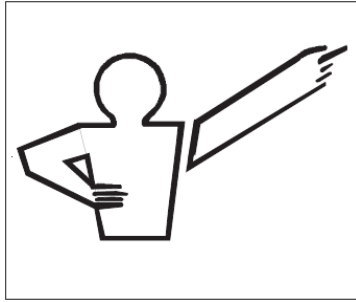
8. 裁判球 REFEREE'S BALL

雙手前伸與肩同高，雙手握拳姆指豎起



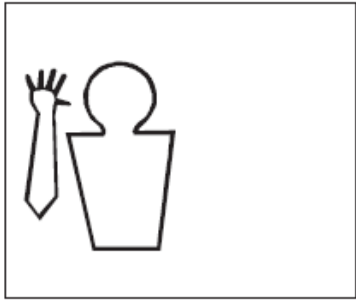
9. 阻礙 OBSTRUCTION

一手向上緊握拳頭，另一手指示進攻方向



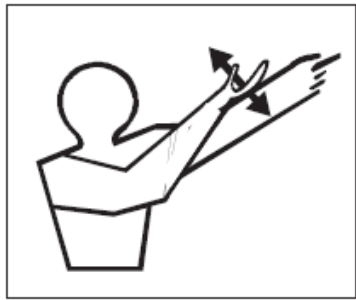
10. 非法用艇碰撞 ILLEGAL KAYAK TACKLE

一手握拳叉腰另一手指示進攻方向



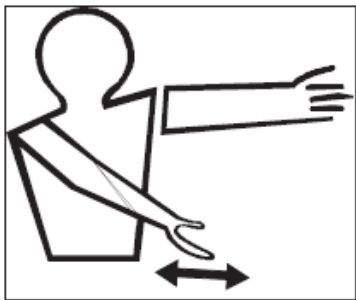
11. 5 秒/持有 5 SECONDS / POSSESSION

一手上舉與頭部同高 5 指張開，另一手指示進攻方向



12. 非法用槳 ILLEGAL USE OF PADDLE

上手指示進攻方向，另一手重覆劈砍



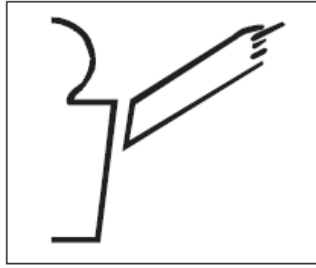
13. 比賽持續/得利 PLAY ON / ADVANTAGE

一手手肘彎曲，位於臀部高度由後向前推至少 3 次，另一手指示進攻方向



14. 間接自由球 FREE THROW

手臂前伸，手掌張開指示進攻方向，另一手顯示犯規手勢 (1,5,6,9,10,11,12 或 13).



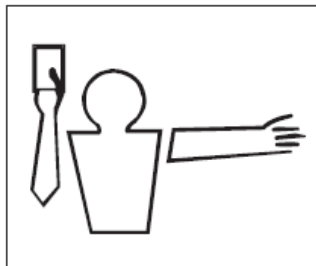
15. 直接自由球 FREE SHOT

手臂前伸，食指指向進攻方向之球門，另一手顯示犯規手勢 (9, 10, 11 或 12)



16. 罰球射門 GOAL PENALTY SHOT

雙手臂及食指一起指向進攻方球門.



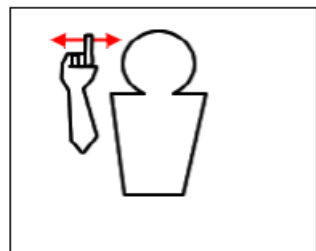
17. 出示色牌 SHOWING CARDS

綠牌：警告

黃牌：出場 2 分鐘

紅牌：比賽剩餘時間出場

將牌高舉頭部以上，另一手指向被判牌之選手。如有需要以手指顯示選手背號。握拳表示 10 號或大於 10 號的數字



18. 非運動員行為 UNSPORTING BEHAVIOUR

單一食指左右擺動

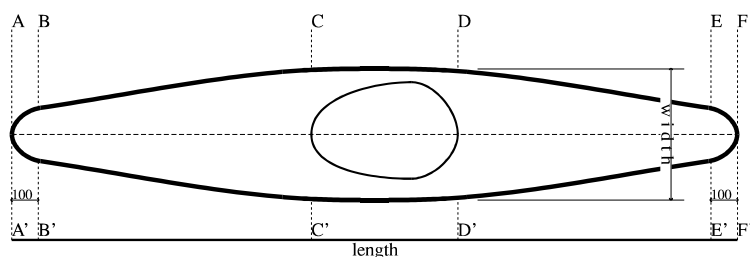


18. 非法把持/非法用手碰撞 Illegal Holding / Illegal Hand Tackle

附錄二：檢查 APPENDIX II - SCRUTINEERING

101 輕艇- 一般規定 KAYAK - GENERAL

1. 輕艇包括防撞膠不應長於 3000 公厘，不應寬於 600 公厘。
2. 不能有尖銳的外形或外緣。所有的彎曲弧度應比照此條規定。防撞膠在規定內，應確實固定在輕艇的艇首和艇尾。一體式防撞膠的船隻，丈量長度時應將防撞膠一同丈量。
3. 重量，包括防撞膠不應低於 7 公斤。
4. 輕艇不能有尖銳的外形或外緣或危險的特徵。輕艇的形狀應順從詳細的規定。
5. 防撞膠依規則設置應穩固的固定在艇首和艇尾端。
6. 船隻將以檢查工具做檢查。
7. 所有對輕艇平面、邊緣、末端、軸等的參考位置是設立在正常位置下，且在所有測量時維持同樣位置。
8. 安全要求 Safety requirements
 - 8.1 船隻不得有金屬保護或邊緣或其他危險部份。所有出現在塑膠輕艇或玻璃纖維輕艇上的金屬栓、螺絲釘或其他固定裝置應是內嵌式的。任何攜帶式把手不被許可。
 - 8.2 船隻前後的接觸部位必須有柔軟的防撞材料穩固的固定，足以防止球員受傷及裝備損壞。防撞膠必須完全依規定細節設置
 - 8.3 為使一些部位浮出水面，甚至當艇完全充滿水時，輕艇必須有足夠的浮力來使其漂浮。
9. 船隻部位、區段的平面圖



長度：最長 3000 公厘

寬度：最大 600 公厘

- 區段 AA' to BB' -前碰撞區：在 B-A-B'的任一點其半徑最小 100 公厘。
- 區段 BB' to CC' -艇的前區
- 區段 CC' to DD' -艇的座艙區
- 區段 DD' to EE' -艇的後區
- 區段 EE' to FF' -後碰撞區：在 E-F-E'的任一點其半徑最小 100 公厘。

10 船隻邊緣

- 10.1 外緣是當側邊或末端接觸到垂直的切面時環繞輕艇的線（不必是連接或舷緣線）。有關的頂部、上、下或底部是相對於這個外緣的。

10.2 輕艇的外緣必須有足夠半徑的圓弧在碰撞時才不致使球員受傷。

10.3 從側面看，每個區段外緣彎曲的最小半徑詳述於下列。

10.4 在平面上，整個輕艇外緣的外緣突出彎曲的最小半徑是 100 公厘。

11. 船隻- 平面形狀

11.1 平面的形狀：在平面上，被允許外圍彎曲的最小半徑是 100 公厘。在最前端往後 100 公厘處，至少要有 200 公厘寬。艇首的 100 公厘是從輕艇的防撞膠後來測量的。

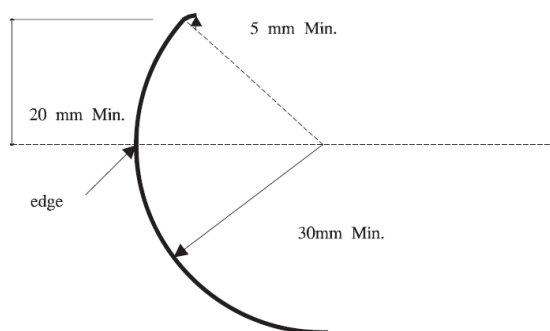
12. 船隻上部與下方表面

12.1 上部與下方表面包括碰撞區(由防水蓋包覆的座艙部位不包括在內)必須是平滑的才不致對球員產生傷害。

12.2 外側的上部表面：在碰撞區的上部表面被允許的外圍彎曲之最小半徑是 20 公厘。

12.3 AA'到 FF'整個上下方輪廓表面，任一部分垂直 20 公厘測量邊緣(Y 點)允許最小半徑為 30 公厘。

12.4 上部表面允許的突出彎曲之最小半徑 (區段 BB'到 EE') 是 5 公厘。

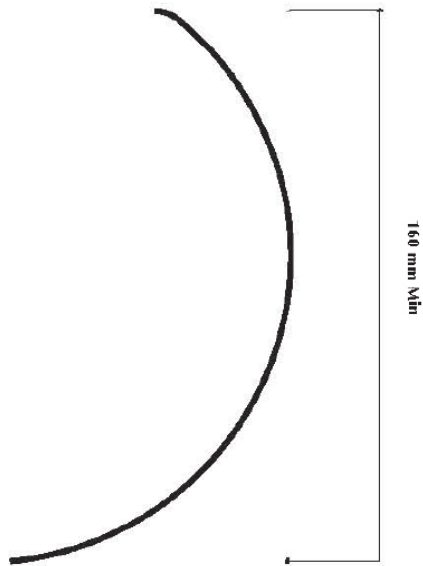


12.5 在艇身或甲板為隱藏栓或螺絲頭等的內嵌設計是被允許的。為了合乎規定內嵌應較外圍固定裝置安全。因排除外突固定裝置使內嵌被採用以增加安全性時，5 公厘半徑應被放寬到覆蓋在甲板和任何內嵌的外側表面的任何過度曲線。

13. 船隻 - 深度

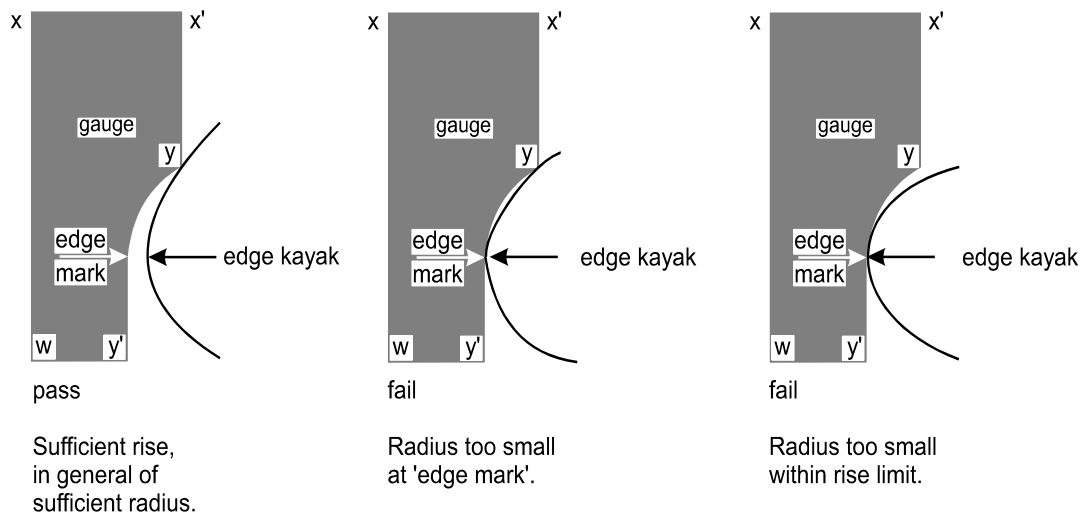
13.1 在座艙處的深度必須足夠讓球員在碰撞時提供一些保護。

13.2 輕艇的座艙部位的整個長度(從 CC'到 DD')，在座艙的每一邊，輕艇必須至少 160 公厘深，從側邊來看，不包括座艙外緣。



102 輕艇的檢查器材 KAYAK GAUGES

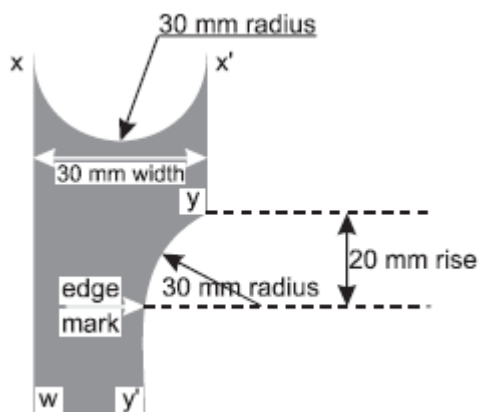
- 標準化的檢查器材被用來測試標準規定。檢查器材需是鋁片且精密地建造。
- 為檢查輕艇外緣的大小，垂直握住檢查器材的外緣 W-X 並垂直輕艇。外緣 Y 到 Y' 朝向輕艇。以用輕艇的外緣調準「外緣標誌處」。Y 點指出形成外緣之特定處。
 - ◎如果「外緣標誌處」碰觸到外緣，但是點 Y 沒有碰觸到輕艇，將使任何在該點的半徑太小或不夠高。
 - ◎如果任何在輕艇上 Y 和「外緣標誌處」之間的任何點碰觸到檢查器材，但不是同時 Y 和「外緣標誌物」，將使在該點的半徑太小。如果輕艇是精確到最小規格，Y 點和「外緣標誌處」和其間的所有點將被觸碰。
 - ◎如果 Y 點和「外緣標誌處」都碰觸到，但是沒有點在其間，將使外緣標誌處的半徑太小。
 - ◎如果輕艇被檢查的部位，一般而言是超過足夠的半徑，Y 點將碰觸，但是沒有其他的部分。在此情況此測試是通過的。



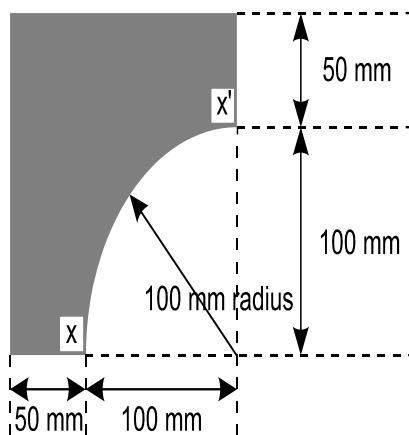
3. 為檢查半徑部位的彎曲半徑的適當規格，必須垂直放置在被檢查處的表面。如果 X 點和 X' 點二者都同時接觸表面而未觸及輕艇的其他部分，測試是被通過的。

4. 用來測量不同區段的檢查器材是：

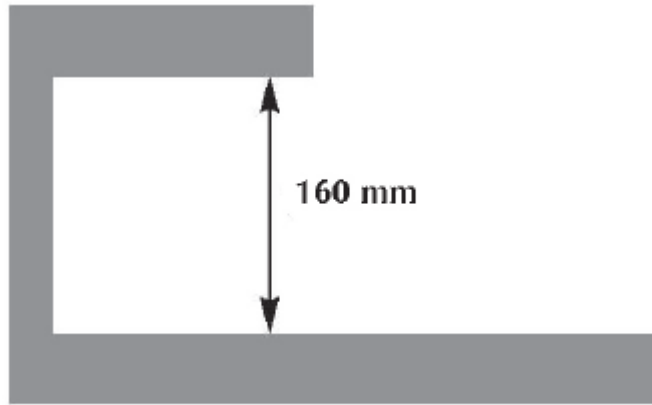
4.1 檢查器材一，外緣的檢查器材，半徑 30 公厘，增加 20 公厘應被用來測量區段 AA' 到 FF' 。



4.2 檢查器材二，碰撞區的檢查器材，半徑 100 公厘，應被用來測量平面區段 AA' 到 BB' (艇首)、EE' 到 FF' (艇尾)。

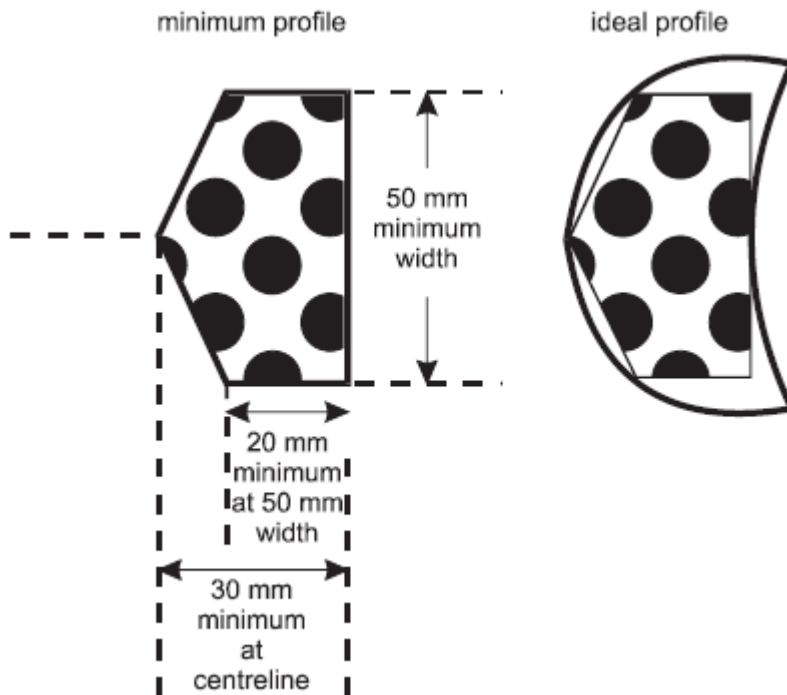


4.3 檢查器材三，深度的檢查器材，增加 160 公厘，應被用來測量區段 CC' 到 DD' (座艙區域)。



103 防撞膠 PADDING

1. 船隻使用一體式防撞膠時長度不得超過 3000 公厘，非一體式防撞膠時長度不得超過 3100 公厘。
- 1.1 在水平中線至少 30 公厘(未加壓時)厚且 50 公厘寬柔軟吸震的防撞膠應被牢固的附著以覆蓋在末端算起至少 100 公厘的末端之輕艇的前和後端。
- 1.2 柔軟吸震物質應是同質的(例：泡棉、軟的橡膠)。若使用複合材料來達到最小厚度與減震效果，防撞膠的減震效果不得因加壓後喪失。其特性應在比賽期間的氣溫下來測試。
- 1.3 在水平中線必須達到 30 公厘的厚度。它可以在寬度 50 公厘處減少到不少於 20 公厘。防撞膠必須是可壓縮至少 10 公厘的(由裝備檢查員或球員的拇指)。防撞膠必須不能被壓縮少於 10 公厘厚度。厚度和壓縮性由輕艇的平行軸方向來測量。



- 1.4 防狀膠必須被置放在外緣(參照輕艇規格外緣的定義)來覆蓋外緣上下至少 15 公厘。

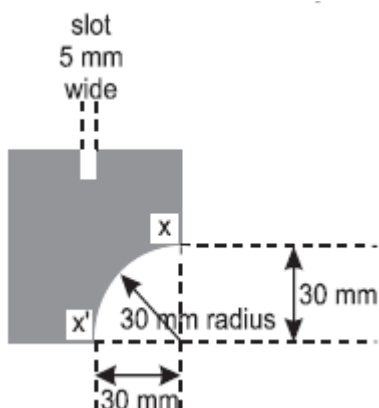
- 1.5 防撞膠必須以防撞膠的外緣和末端不突出的方式固定，易於抓牢物體。如果管狀物被使用，管的末端必須是封閉或覆蓋的。
- 1.6 如果鉚釘或栓（或相似物）被用來固定防撞膠，他們必須被內嵌到防撞膠內至少 20 公厘。
- 1.7 固定方式必須能夠耐久以合理地預期能持續整個比賽時期。他們不能在其他輕艇或池壁的衝撞時脫落。
- 1.8 一體式防撞膠在防撞膠與船隻間起點/邊緣不可有(微小)縫隙缺口。船隻與防撞膠接觸的任何部份都至少要有 5 公厘半徑厚。
- 1.9 船隻形狀在一體式防撞膠裝置下並不重要，只要整艘船隻符合附錄中的特殊規定即可。
- 1.10 一體式防撞膠一般應盡可能按照船隻尾端來配置，必須與船隻設計搭配。

104 槳 PADDLE

1. 槳必須是雙槳葉，不能有尖銳的形狀或外緣。槳葉形狀、厚度和彎曲度必須比照此條的規定。槳將用檢查器材來檢查。
2. 槳葉的平面不能超過 600 公厘×250 公厘。外緣平面必須有最小 30 公厘的弧度並且有最小 5 公厘的厚度。金屬包覆的槳葉不的使用。
3. 有例外是金屬鑲邊是作為整體槳葉一部分外緣的情況下製造。然而若有任何一部份的金屬露出的話則不適用於輕艇水球比賽。

105 槳的檢查器材 PADDLE GAUGE

1. 標準化的檢查器材被用來測試標準規定。檢查器材之材質必需是鋁且精密地切割完成。
2. 為檢查槳規格的弧度部位的彎曲弧度，進行時必須垂直被檢查的表面。如果 X 點和 X' 同時碰到表面而未碰到槳的其他部分，弧度的測試是通過的。
為測量槳葉的厚度，把狹縫放在槳葉上。如果槳不能進入狹縫，則為合格。



106 頭盔 HELMET

1. 頭盔必須是安全和合適的。他們必須從顎線到顱骨的後部以保護抵擋可能在比賽場地合理預期的任何撞擊，在槳以水平放置時，槳葉不能碰觸到顱骨

107 面罩 - 保護物 FACE-PROTECTOR

1. 面部保護物應是堅固的物質如鋼或同樣堅固的物質。面部保護物的任何部位，一個 70 公厘乘 70 公厘的物體不能進入。面部保護物必須堅固的固定在頭盔上，不能有尖銳或危險的固定方式。他們不能出現任何尖銳或危險的部位。他們必須從球員下巴最低處開始覆蓋整個面部且覆蓋兩個太陽穴間表面以保護抵擋可能在比賽場地合理預期的任何撞擊

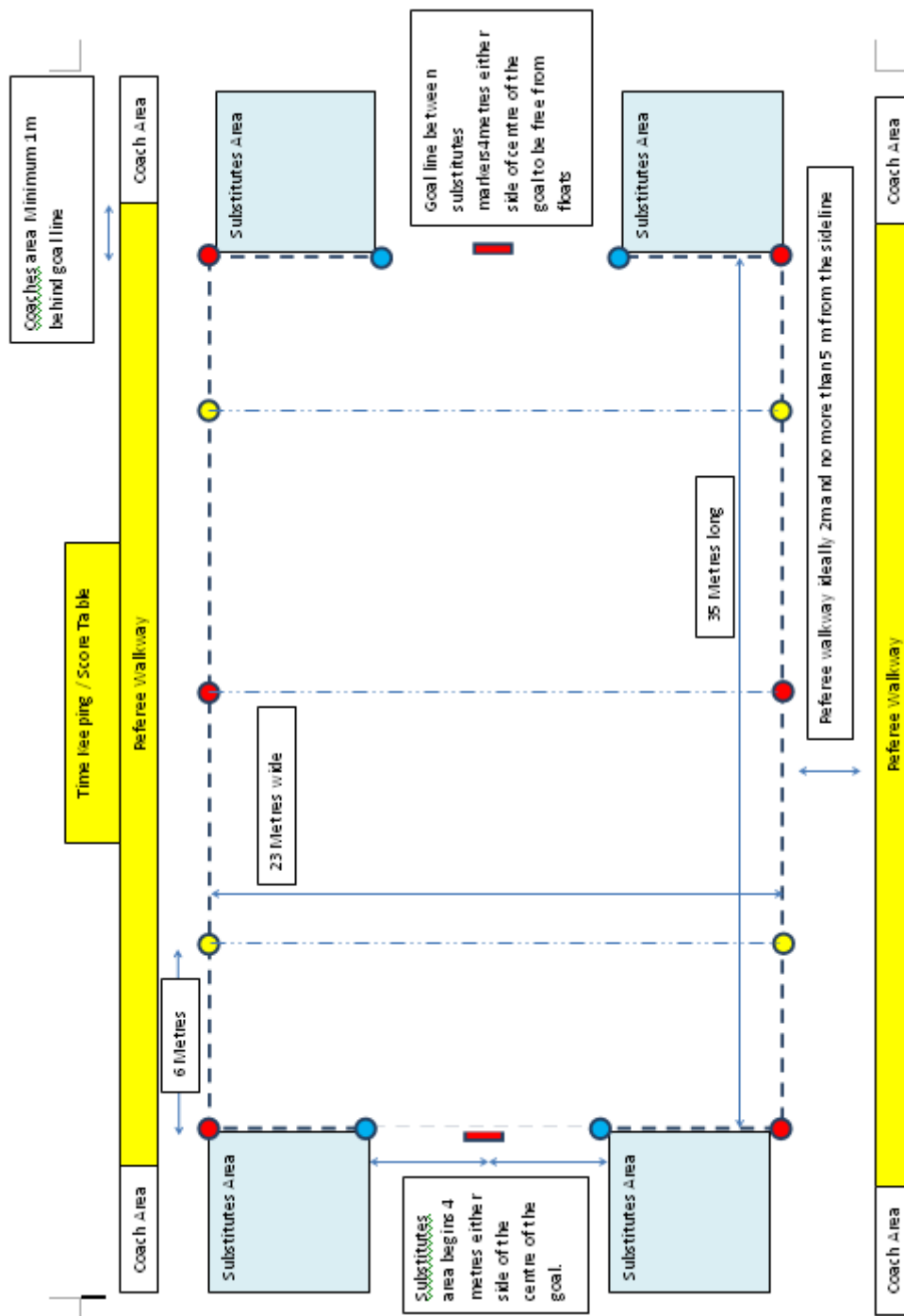
108 身體保護物 BODY PROTECTION

1. 身體保護物應至少 15 公厘厚。他們應保護抵擋可在比賽場地合理預期從其他球員器材而來的任何衝撞。身體保護物應是球員正常坐在其輕艇上，從球員側邊座艙緣上 100 公厘處開始測量。在側邊保護物的上端和以手臂水平來測量時腋下的上端之間應小於 100 公厘。

附錄三：比賽區域 APPENDIX III: PLAYING AREA

比賽區域 PLAYING AREA

1-1.理想的比賽區域有 35 公尺長和 23 公尺寬。鄰接環繞比賽區域應是無障礙的水域，在所有漂浮標誌外至少一公尺寬。



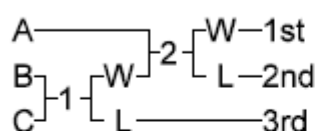


Canoe Polo

Appendix IV – Games and League Systems

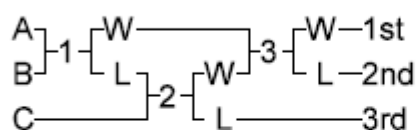
KNOCKOUT SYSTEMS

Final Series from 1 group - 2 games



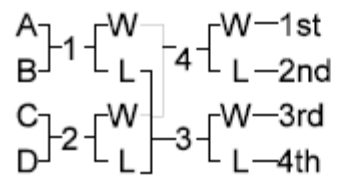
A	=	1st in group	game 1 = Semi final
B	=	2nd in group	game 2 = Grand final
C	=	3rd in group	
W	=	Winner	
L	=	Loser	

Final Series from 1 group - 3 games



A	=	1st in group	game 1 = Semi final
B	=	2nd in group	game 2 = Minor final
C	=	3rd in group	game 3 = Grand final
W	=	Winner	
L	=	Loser	

Final Series from 2 groups - 4 games



- A = 1st in group A game 1/2 = Semi-finals
- B = 2nd in group B game 3 = Place final
- C = 1st in group B game 4 = Grand final
- D = 2nd in group A
- W = Winner
- L = Loser

LEAGUE-SYSTEMS

For up to 7 teams the teams play against each other. For the second and third rounds - see end of this Appendix.

For more than 8 teams put the teams in two groups. In the first round they play against each other. For the second and third rounds - see end of this Appendix.

1st round (QUALIFICATION ROUND)

Group of 4 teams:

1.	Game	Team1	against	Team4
2.	Game	3	against	2
3.	Game	4	against	2
4.	Game	1	against	3
5.	Game	4	against	3
6.	Game	2	against	1

Group of 5 teams:

1.	Game	Team1	against	Team5
2.	Game	2	against	4
3.	Game	1	against	4
4.	Game	3	against	5
5.	Game	2	against	5
6.	Game	1	against	3
7.	Game	2	against	3
8.	Game	4	against	5
9.	Game	1	against	2
10.	Game	3	against	4

Group of 6 teams:

1.	Game	Team 1	against	Team 6
2.	Game	2	against	4
3.	Game	3	against	5
4.	Game	1	against	5
5.	Game	2	against	3
6.	Game	4	against	6
7.	Game	1	against	4
8.	Game	2	against	5
9.	Game	3	against	6
10.	Game	1	against	3
11.	Game	2	against	6
12.	Game	4	against	5
13.	Game	1	against	2
14.	Game	3	against	4
15.	Game	5	against	6

Group of 7 teams:

1.	Game	Team 1	against	Team 7
2.	Game	2	against	6
3.	Game	3	against	5
4.	Game	1	against	6
5.	Game	2	against	5
6.	Game	4	against	7
7.	Game	1	against	5
8.	Game	2	against	4
9.	Game	3	against	7
10.	Game	1	against	3
11.	Game	4	against	5
12.	Game	6	against	7

13.	Game	1	against	4
14.	Game	2	against	7
15.	Game	3	against	6
16.	Game	2	against	3
17.	Game	4	against	6
18.	Game	5	against	7
19.	Game	1	against	2
20.	Game	3	against	4
21.	Game	5	against	6

2nd round

Semi Finals (for up to 7 teams)

FIRST v FOURTH
SECOND v THIRD

Semi Finals (for 8 and more teams)

FIRST of group A against SECOND of group B
FIRST of group B against SECOND of group A

3rd round

The final: WINNER of semi final v WINNER of semi final
Place 3: LOSER of semi final v LOSER of semi final

It is possible to go on, with this system for the 3rd place onwards i.e. that the third of group A play against the third of group B, the fourth of group A play against the fourth of group B, and so on.

附錄五：進攻計時 APPENDIX V : SHOT CLOCK

下列進攻計時規則適用於世界運動會與世界錦標賽，同時也建議在各洲錦標賽使用。(進攻計時規則也可在其他賽會中使用以提供所有隊伍清楚了解此一規則將開始實施)

1. 隊伍必須在持球或控制球的 60 秒鐘內嘗試射門得分。持球隊伍未在限定時間內完成射門，球權將會判給另一隊伍，手勢為 11 與 15。
2. 進攻計時器由計時員負責掌控，進攻計時器會與比賽主計時器連結，當得分進球後或是裁判暫停比賽時也同時停止。
3. 進攻計時器會置於每一球門上方、側邊、或是球場的角落、或是與主控裁判同側，讓所有比賽選手或是觀眾清楚的看到。
4. 進攻計時器會發出特別的聲響讓所有參與的選手與職員可以清楚的聽到。所發出的聲響必須與比賽主計時器的聲音不同。進攻計時器在時間剩 20 秒時發出單響聲，而在時間結束時以 3 響聲表示。裁判會以單響的大聲哨音與手勢確認（可否用指示）控球權交換。
5. 必須在進攻計時結束聲響前已射門成功，方可視為得分。
6. 當射門完成或是改變控球方，進攻時間將重新計時。如果隊伍嘗試射門且球反彈出界或是彈回場內，進攻時間將重新計時，即使是嘗試射門的一方再度獲得控球權。(鼓勵進攻隊伍在時間內持續進攻)
7. 如果隊伍未嘗試射門而球出界而（且）再度獲得控球權來發邊線球或是角球，則（其）進攻時間將不會重新計時。
8. 如果雙方選手暫時同時擁有持球或控球，進攻時間只會在控球權明顯更換至另一隊時才重新計時。(在 2 選手爭搶控球權時若結果為原控球方再度獲得控球權則進攻時間仍然持續計時)
9. 如果隊伍暫時失去控球或持球且再度控球或持球，進攻時間不會重新計時。(包括漏傳或球暫時失去控制—鼓勵壓迫防守)
10. 若隊伍因對方犯規而獲得直接自由球機會，進攻時間將重新計時。(包括封球造成出界以鼓勵壓迫防守並且避免隊伍重覆犯規使進攻時間用完，必要時可判牌)