

TEMA 8

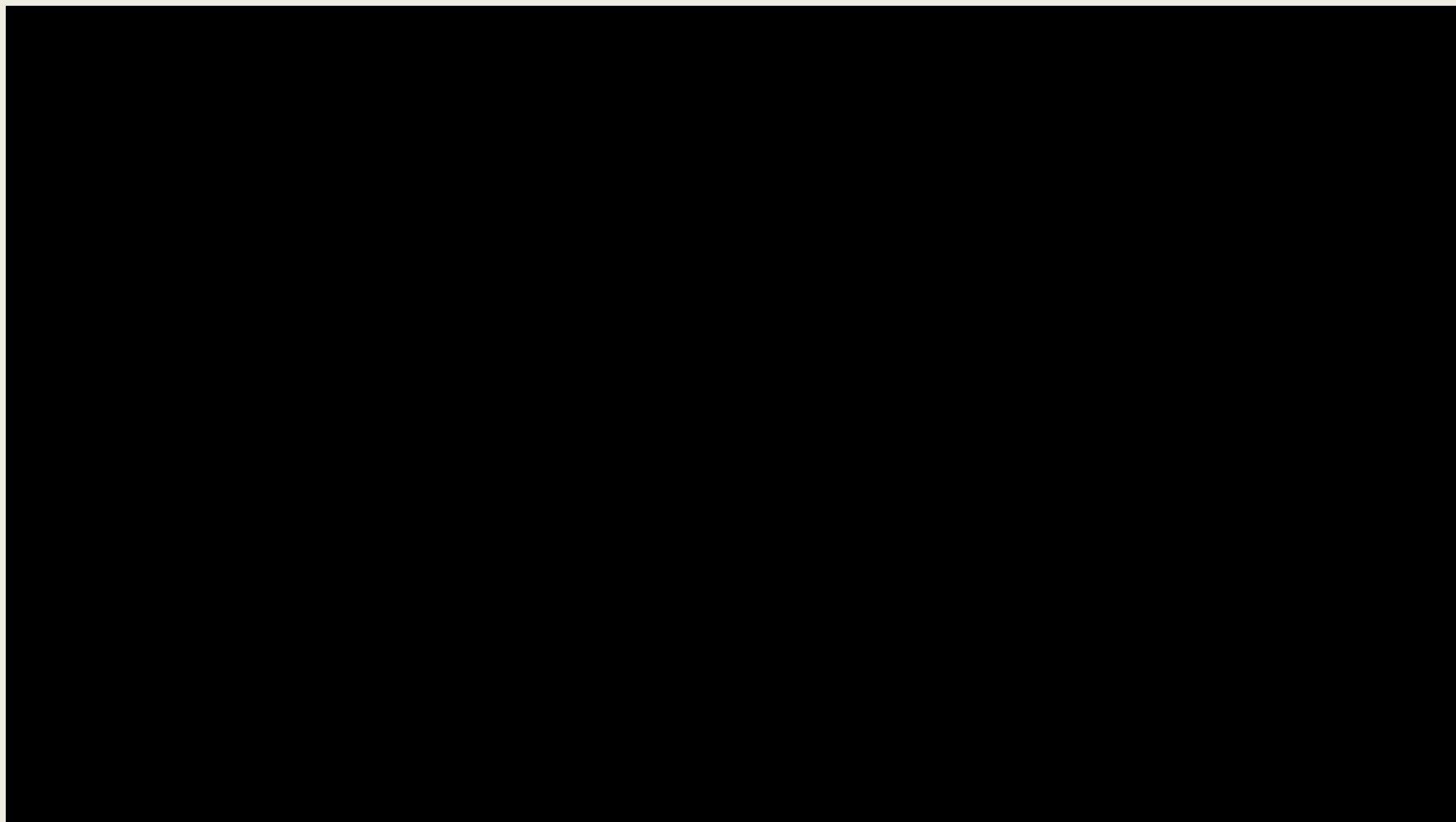
ESPECIALIDAD DE KAYAK POLO



GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE
FUNDAMENTOS DEL PIRAGÜISMO
1º CURSO

BIBLIOGRAFÍA

- Real Federación Española de Piragüismo. **Reglamento de Kayak polo.** Consultado: 10-3-2017; disponible en: www.rfep.es.
- International Canoe Federation (ICF). Canoe Polo History. Consultado 25/04/2017. Disponible en: <http://www.canoeicf.com/canoe-polo-history>
- Beasley I. Boat, paddle and ball. A short history of canoe polo. 2007 . Consultado 15/03/2017: disponible en: <http://www.canoeicf.com/site/canoeint/if/downloads/Disciplines/Canoe%20Polo/History%20of%20CAP.pdf>
- Byde A. Beginner's guide to canoeing. London: Pelham books; 1973.
- De Bergia E. Reglamento de Aguas Bravas y otras disciplinas. En: Sánchez JL, editor. Piragüismo (II). Madrid: COE; 1993. p. 334-359.
- Gómez J. Kayak polo: una de las últimas novedades del piragüismo. Gaceta gymnos: Revista de educación física y deportes. 2000 (7):9-12.
- McCusker G. Canoe Polo. En Ferrero F, editor. Canoe and kayak handbook.
- Gwynedd: Pesda Press; 2002. p. 198-202.



Canoe Polo after movie 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=PqQUHOyU4S0>

INTRODUCCIÓN

- El juego se describe a menudo como una **combinación de Waterpolo, Baloncesto y Piragüismo**.
- La táctica y desarrollo del juego no es muy diferente del baloncesto o waterpolo, pero con la diferencia de que **se juega sobre los kayaks**, que ofrecen un elemento protector del balón.



INTRODUCCIÓN

- Hace más de 100 años antes, los palistas ya practicaban diferentes juegos de bote, pala y pelota.
- Hoy e día, el Kayak-Polo es un deporte potente, rápido y espectacular, muy diferente a los relajados juegos recreativos de BOTE, PALA Y PELOTA del pasado (Boat, Paddle and Ball Games).



ORÍGENES DEL KAYAK POLO

Diferentes **JUEGOS DE BOTE, PALA Y PELOTA** eran practicados en **Gran Bretaña** a finales del siglo XIX. (1875-1884). (fotografías en periódicos y revistas de Londres).



Polo on the Sea. Punch, or the London Charivari, 2 October 1875. Picture courtesy of J W Lester.

“Polo on the Sea”,
London, 1875



“Water Polo at Hunter’s Quay”,
Scotland, 1880



Water Polo. The Graphic, 1884. Picture courtesy of J W Lester.

“Water Polo”,
Scotland, 1884

ORÍGENES DEL KAYAK POLO

- En 1920, en Francia y Alemania se llevan a cabo unos **Juegos de Pelota en kayaks**, con el objetivo de mejorar las habilidades y fomentar el piragüismo.
- En 1926, Alemania “**KANUPOLO**”: La Federación de Piragüismo de Alemania, introduce el “Kanupolo”, con el fin de atraer o captar nuevos palistas, desarrollar la camaradería y conseguir financiación. **Se crean un reglamento.**



ORÍGENES DEL KAYAK POLO

- En 1970 se celebra el “**Show Boat**” en Londres, juegos exhibición.
- Tras la Olimpiada de Seúl vino la unificación de las reglas de juego. Se celebraron los **primeros Campeonatos de Europa** en 1993 donde Alemania fue la vencedora.
- En 1994 se celebró **1º Campeonato del Mundo** en Sheffield, Reino Unido.
- En 1995, la Federación Española de Piragüismo organiza **1º Campeonato de España** de Clubes en Murcia.
- Actualmente, el Kayak Polo se juega en todo el mundo en países como Finlandia, Países Bajos, Suecia, Bélgica, Alemania, Italia, Hungría, Irlanda, Australia, Hong kong, Malasia, China, Japón, Estados Unidos, Canadá, Irán, Portugal, Suiza, Austria, España, Argentina, etc.

KAYAK POLO: ASPECTOS GENERALES



- Es la única modalidad del piragüismo que es un juego de equipo.

Definición de Kayak-Polo:

- El Kayak-Polo consiste en un juego de pelota competitivo entre dos equipos, compuestos de cinco jugadores cada uno. Los participantes, provistos de un kayak y de una pala, intentan marcar goles en la portería del contrario.



Art. 1. Reglamento de Kayak Polo. RFEP.

KAYAK POLO: CATEGORÍAS



CATEGORIAS DE KAYAK POLO

Categoría Absoluta Masculina: > 16 años.

Categoría Absoluta Femenina: > 16 años.

Categoría Sub-21 Masculina: < 21 años.

Categoría Sub-21 Femenina: < 21 años.

Categoría Sub-16 Masculina: < 16 años.

Categoría Sub-16 Femenina: < 16 años.

Categoría Sub-14 Masculina: < 14 años.

Categoría Sub-14 Femenina: < 14 años.

Excepciones: Las mujeres podrán participar en las competiciones masculinas en las que participe su club, siempre y cuando no exista competición femenina de la misma categoría.

KAYAK POLO

ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN



KAYAK POLO: INVITACIONES

Tipo de competición.
Categorías de la competición y competidores.
Programa propuesto, sistema de sorteo, número mínimo de partidos por equipo.
Clubes o Federaciones a las que se invita con nº de equipos para cada categoría.
Proceso de selección o eliminación de equipos.
Hora y lugar de la competición.
Cuota si la hubiere para la inscripción.

BASES DE COMPETICIÓN

- Deberán enviarse con **al menos 4 semanas antes** de la competición.
- Deberá acompañarse una solicitud de inscripción previa.
- Dirección a la que enviar las solicitudes de participación.
- Plazos de inscripción.
- Detalles de alojamiento (si es posible).

KAYAK POLO: INSCRIPCIONES

Nombre de la Federación/Club:

Nombre del equipo:

Categorías en las que participa:

.....

Nombre, DNI, sexo, categoría de cada palista:

.....

.....

.....

Nombre Jefe de Equipo:

Colores de la vestimenta del equipo:

Nombre y titulación de los árbitros que acompañan al Club/Federación:

.....

- Las inscripciones **sólo pueden ser formalizadas por la entidad** a la que pertenecen los participantes (Federación o Club).
- Si hay más inscripciones de las permitidas **se hará una selección** según Ranking Nacional.
- La organización deberá notificar la aceptación o rechazo final de una inscripción.

KAYAK POLO: DELEGACIONES PARTICIPANTES

Cada delegación presentará:

- 1 Jefe de Delegación.
- 1 Jefe de Equipo.
- Jugadores (máximo 10 por equipo).
- Oficiales adicionales del equipo (máximo 3 por equipo: entrenador, auxiliares, médicos...)
- Identificación para acceder al área de competición.

DELEGACIÓN PARTICIPANTE



KAYAK POLO: FORMATOS DE COMPETICIÓN

- Formato de TORNEO.
- Formato LIGA POR TORNEOS.
- Formato simple de IDA Y VUELTA con o sin PLAY-OFFS.
- En España (XIX LIGA NACIONAL 2017):
 - 1ª División Masculina y Femenina se jugarán **4 Torneos** puntuables (S. Pedro del Pinatar 10-11 de junio).
 - 2ª División Senior se jugarán **4 Torneos** puntuables.
 - 1ª División Sub-23 y Sub-18 se juegan **3 Torneos** puntuables (S. Pedro del Pinatar 10-11 de junio).
 - Campeonatos de España de Clubes y Autonomías.



KAYAK-POLO

REGLAMENTO DEL JUEGO

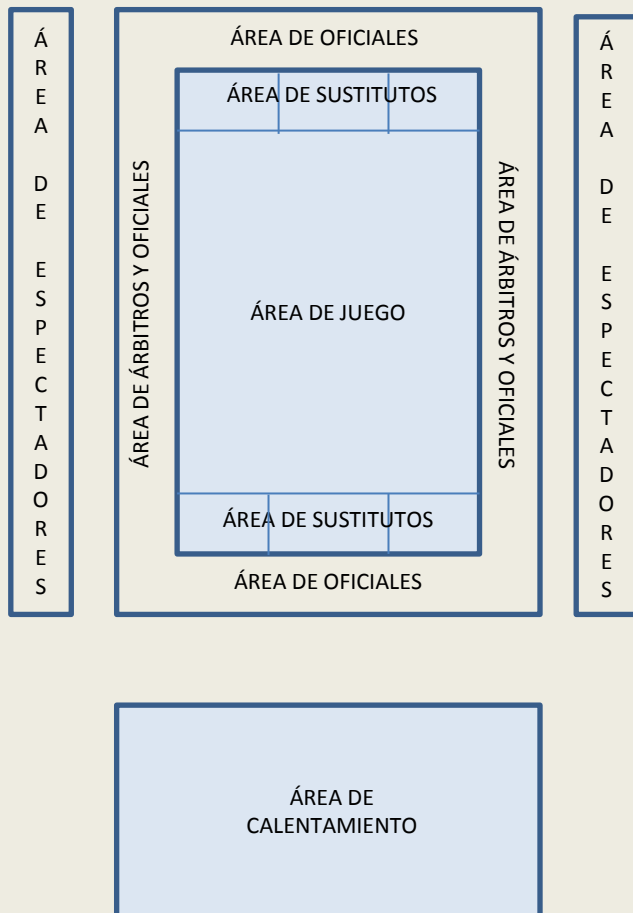


KAYAK POLO: ÁREA DE JUEGO

- El kayak-polo se juega tanto en piscinas cubiertas como en "campos" exteriores con dimensiones de 35 x 23 m. Los bordes del campo se marcan mediante corcheras o líneas de pequeñas boyas.



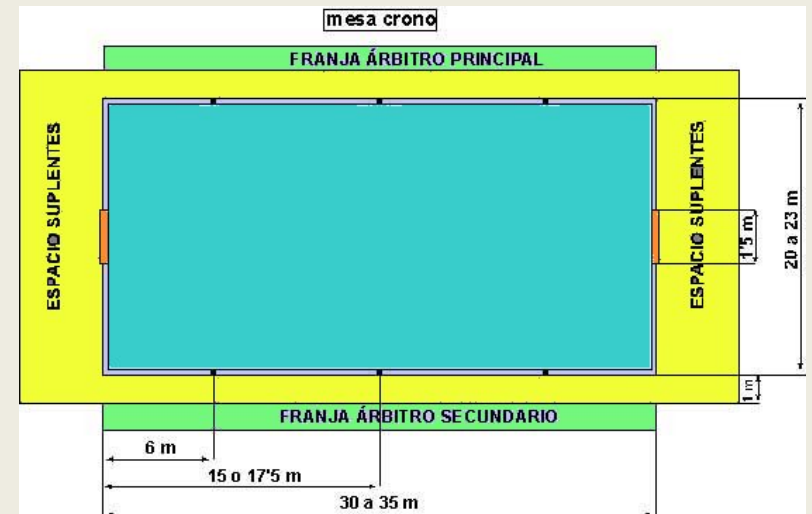
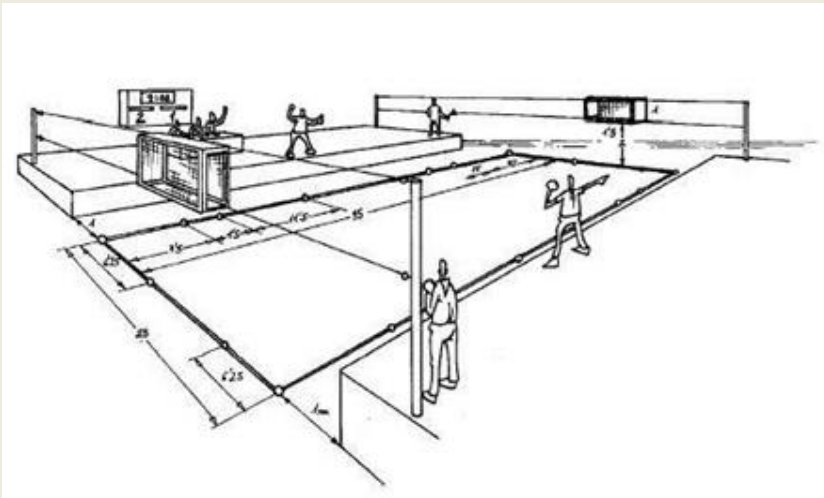
KAYAK-POLO: ÁREAS DE COMPETICIÓN



- **ÁREA DE JUEGO.**
- **ÁREA DE SUSTITUTOS:** Tras la línea de meta a 4 metros de los lados de la portería.
- **ÁREA DE ÁRBITROS:** En los lados del área de juego.
- **ÁREA DE CALENTAMIENTO:** Separada del área de juego. Para jugadores del siguiente partido.
- **ÁREA DE OFICIALES:** Zonas laterales y de portería. Incluye zona de árbitros.
- **ÁREA DE COMPETICIÓN:** Todas las áreas anteriores + vestuarios. Los espectadores no podrán acceder a esta zona.

KAYAK POLO: ÁREA DE JUEGO

- Dimensiones: 35 x 23 m. (largo x ancho).
- Rodeado de un espacio de agua de 1 metro mínimo de anchura.
- Aguas tranquilas de al menos 90 cm. de profundidad.
- Bordes balizados y líneas marcadas visibles.



- 6 m: Línea lanzamiento de penaltis.
- Portería: 1,5 x 1 metros (ancho x largo).

KAYAK POLO: LAS PORTERÍAS

- 2 porterías situadas en el centro de cada uno de los extremos del campo.
- **2 metros por encima del agua.**
- Dimensiones: **1 x 1,5 m. (alto x ancho).**
- Deben contar con redes.
- Franjas rojas y blancas.



KAYAK POLO: EL JUEGO



- 2 Equipos.
- **Nº Jugadores POR EQUIPO:** Máximo 8 jugadores por equipo.
- **Nº Jugadores EN EL CAMPO:** Máximo 5 jugadores.
- **IDENTIFICACIÓN de los jugadores:**
 - Mismo color de kayak, cubrebañeras, dorsal, cascos y camisetas del mismo color.
 - Números del 1 al 99.
 - El capitán con brazalete.

KAYAK POLO: MATERIAL



- **Kayak.**
- **Pala: Máximo 2,20 cm.**
- **Equipo personal (supervisado):**
 - Chaleco protector (reversible).
 - Casco con rejilla.
 - Cubrebañeras (opcional).
 - Guantes, coderas y protectores de antebrazos (opcional).
- **Pelota** (balón de waterpolo o similar), con diferentes tamaños según sea para hombres o mujeres.

KAYAK POLO: SUPERVISIÓN



- Antes de acceder al Área de Competición.
- Kayak, pala, equipo de protección personal (casco, chaleco, cubrebañeras), uniformidad.
- Se determinarán los horarios, lugares y procedimientos para llevar a cabo la supervisión del equipamiento de juego.
- Se supervisa antes, durante y después de un partido.
- Se penalizará en caso de equipo ilegal.

KAYAK POLO: EL KAYAK

El kayak deberá contar con un **material blando, absorbe-impactos, firmemente fijado a los extremos de proa y popa**, que sea el adecuado para evitar que los jugadores sufran daños y para reducir el deterioro que pueda sufrir el equipo.



El kayak no podrá presentar salientes, bordes puntiagudos o afilados ni otros elementos peligrosos.

**SUPERVISIÓN ANTES,
DURANTE O DESPUÉS
DEL PARTIDO**



- **Eslora:** Mín. 210 - Máx. 310 cm.
- **Manga:** Mínimo 50 – Máximo 60 cm.
- **Peso mínimo:** 7 kg.

KAYAK POLO: TIEMPO DE JUEGO



- **2 PERIODOS DE 10 MINUTOS** (tiempo mínimo 7 minutos).
- **DESCANSO ENTRE PERIODOS:** 3 minutos.
- **HAY CAMBIO DE CAMPO DESPUÉS DE CADA PERIODO.**
- El Arbitro podrá ordenar **TIEMPOS MUERTOS** durante el juego en los que se parará el cronómetro.

KAYAK POLO: TIEMPOS MUERTOS

TIEMPO MUERTO (paradas del juego) (art. 46):

El árbitro podrá ordenar tiempos muertos durante el tiempo de juego (paradas de juego), por los siguiente motivos:

- **Jugador volcado** o su equipamiento que interfiera el juego.
- **Subsanar problemas del campo o equipamiento** (por ejemplo una pala rota que supone peligro).
- **Por lesión o jugador en el campo de forma antirreglamentaria.**



KAYAK POLO: EL JUEGO

COMIENZO DEL JUEGO (art. 48):

- **Salida a “Sprint”:** Cada equipo se sitúa en un extremo del terreno de juego, sobre la línea de meta. Deberán permanecer parados y con parte del kayak situado sobre su línea de meta.
- **El árbitro lanza la pelota al centro.** Únicamente se permite que un jugador de cada equipo se haga con la pelota. Ningún jugador puede estar a menos de 3 metros del cuerpo del jugador que disputa el saque (infracción con lanzamiento libre).



KAYAK POLO: EL JUEGO

SI UN JUGADOR VUELCA (art. 52):

- Si un jugador vuelca y abandona su kayak, no podrá tomar parte en el juego y deberá abandonar el área de juego inmediatamente con todo su equipamiento.
- Para volver al juego deberá hacerlo por cualquier lugar a lo largo de la línea de meta correspondiente.
- Si vuelca y no abandona su kayak, realiza maniobra de esquimotaje y sigue jugando.



KAYAK POLO: EL JUEGO

- **El balón se puede jugar con la mano, con la pala e incluso con el kayak.**
- El balón está en posesión cuando tenga la pelota en sus manos, en la pala o la pueda alcanzar con la mano mientras ésta se encuentra en el agua, no en el aire.
- El **tiempo de posesión máximo: 5 segundos**. En este tiempo el jugador puede ser empujado con la mano o el hombro por un rival. Se puede empujar hasta volcar al contrario.
- **Un jugador está con el control del balón** cuando se encuentra a menos de 3 metros y es el más próximo.
- **No se puede maniobrar el kayak** con las manos o pala **manteniendo la pelota** sobre el cubrebañeras.



KAYAK POLO: EL JUEGO

DEFENSA DE LA PORTERÍA (art. 63):

- El jugador que actúa como **portero** es el que se encuentre **directamente debajo de la portería con la pala en posición vertical**.
- No se puede desequilibrar ni desplazar al portero si no se encuentra en posesión de la pelota.



KAYAK POLO: OFICIALES

Las competiciones nacionales deberán celebrarse bajo la supervisión, **como mínimo** de los siguiente Oficiales:

- Juez Árbitro: máximo responsable de todos los aspectos oficiales.
- Organizador de la competición.
- 1 Cronometrador.
- 1 Anotador.
- 2 Árbitros auxiliares.
- 2 Jueces de línea de meta.



OTROS:

- Director Técnico.
- Supervisor Jefe.
- Oficial Jefe Mesa.
- Supervisores.

****** Los equipos inscritos deberán aportar un EQUIPO DE ARBITROS (2 árbitros).

KAYAK POLO: INFRACCIONES



KAYAK POLO: INFRACCIONES

BLOQUEO ANTIRREGLAMENTARIO (art. 60):

Un bloqueo antirreglamentario se produce cuando un **jugador impide activamente el avance de un jugador**. EXCEPTO CUANDO:

- **Ambos jugadores luchan por la pelota.**
- **El jugador oponente esté en posesión de la pelota.**
- **El jugador oponente esté dentro de un radio de 3 metros de la pelota y sea el jugador más cercano a la pelota, hallándose la pelota en el agua y no en el aire.**



KAYAK POLO: INFRACCIONES



ENTRADA ANTIRREGLAMENTARIA CON LA MANO (art. 57):

Se puede empujar a un jugador con la mano abierta en la espalda, parte superior del brazo o costado.

Se considera falta:

- Empujar a un **jugador que no tenga la posesión de la pelota.**
- Cualquier **entrada que ponga en peligro al jugador oponente.**
- Un jugador no podrá detener una entrada con la mano o antebrazo o moviendo el codo hacia el adversario.



KAYAK POLO: INFRACCIONES



UTILIZACIÓN ANTIRREGLAMENTARIA DE LA PALA (art. 55):

- **Golpear a un jugador del equipo contrario.**
- **Golpear la pala de un oponente.**
- **Arrojar la pala.**
- **Obstaculizar con la pala la pala de un contrario.**
- **Situar la pala al alcance del brazo de un oponente que tiene la pelota en la mano.**
- **Jugar la pelota con la pala cuando esté al alcance del brazo de un oponente que esté intentando jugar la pelota con la mano.**
- **Jugar la pelota con la pala cruzando la proa del kayak de un jugador contrario estando la pelota al alcance del brazo del oponente en una posición normal de paleo.**



KAYAK POLO: INFRACCIONES



ENTRADA ANTIRREGLAMENTARIA CON EL KAYAK (art. 58):

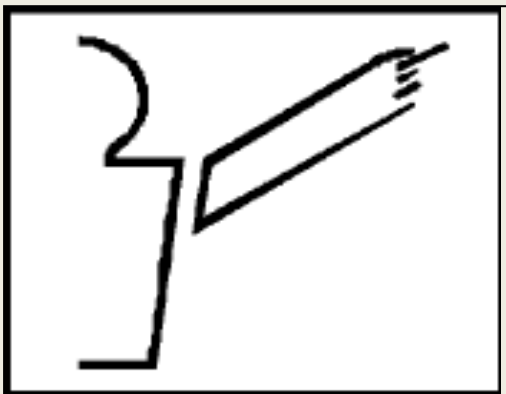
Se puede contactar con el kayak del oponente de forma reglamentaria, pero se penalizará:

- Cualquier entrada con kayak que ocasione **contacto con el cuerpo de un jugador o le ponga en peligro.**
- Cualquier **entrada fuerte contra el costado del kayak de un oponente en ángulo de 80º - 100º.**
- Entrada a un oponente que no esté a menos de 3 metros de la pelota o que no luche por la pelota.
- Contactar con el cubrebañeras del oponente de forma seguida o repetida.
- Jugador con pelota que golpee con la proa en el cuerpo de un jugador defensor (falta en ataque).

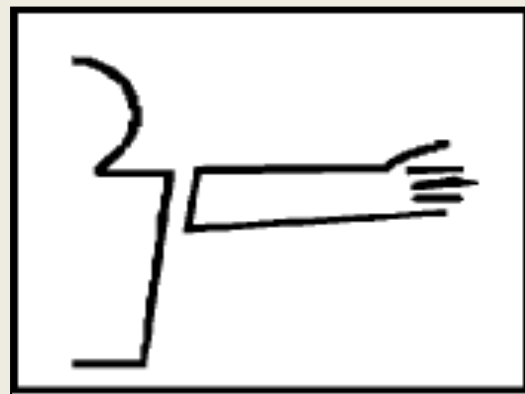


KAYAK POLO: SANCIONES

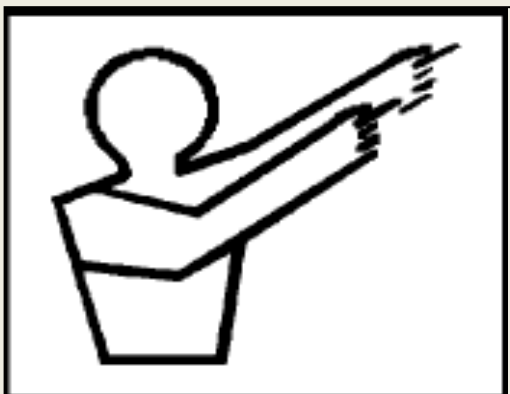
LANZAMIENTO DIRECTO



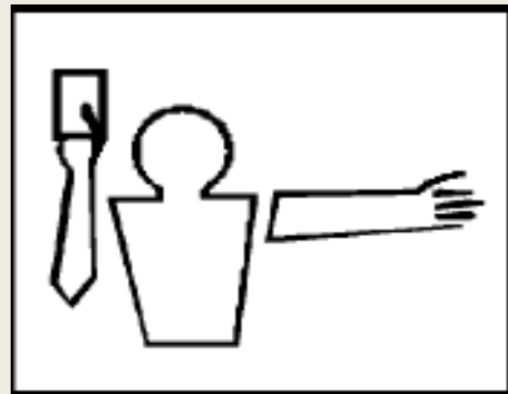
LANZAMIENTO INDIRECTO



LANZAMIENTO DE PENALTI



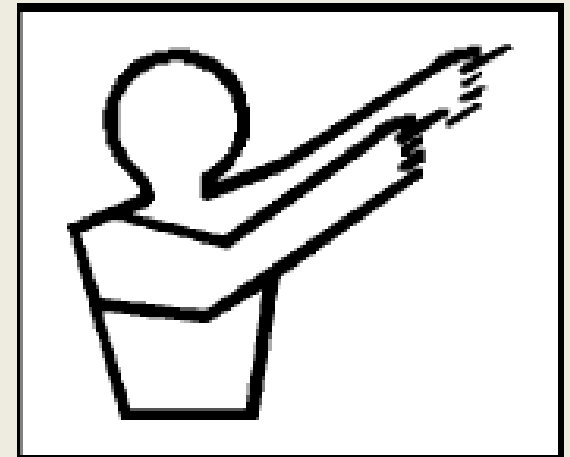
MUESTRA DE TARJETAS



KAYAK POLO: SANCIONES

LANZAMIENTO DIRECTO:

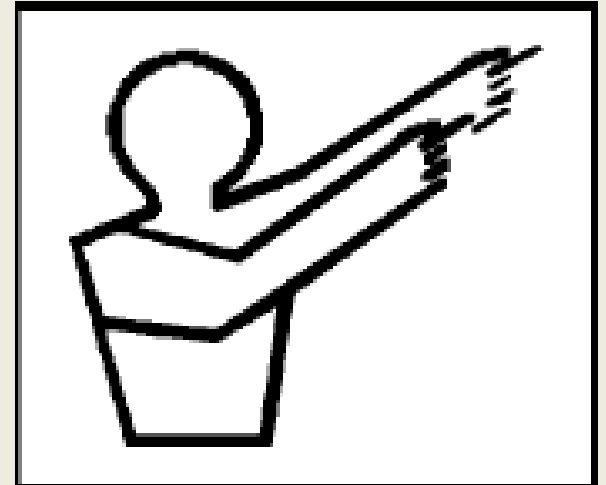
- Lanzamiento **directo a portería con la mano por encima de la cabeza.**
- El juego se reanuda cuando la pelota se ha desplazado 1 metro horizontalmente o ha cambiado de posesión a otro jugador del mismo equipo.
- Se concederá por infracciones en las que no se haya concedido un tiro de penalti, un saque de esquina, un lanzamiento indirecto, un saque de banda, un saque de puerta o una reanudación desde el centro.



KAYAK POLO: SANCIONES

LANZAMIENTO INDIRECTO:

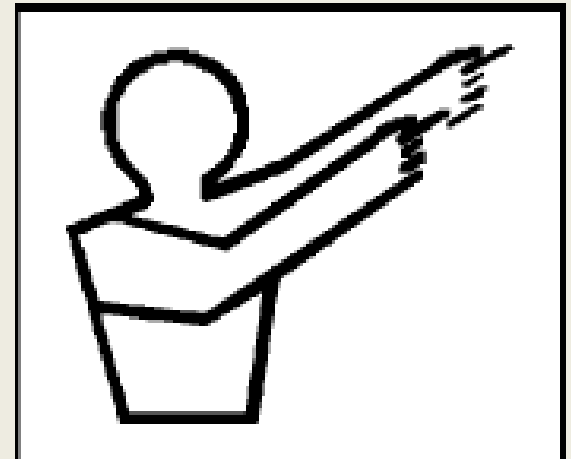
- **No puede efectuarse directamente a portería.**
- El juego se reanudará cuando la pelota se haya desplazado 1 metro horizontalmente o haya cambiado de posesión a otro jugador del equipo contrario.
- Se concederá cuando no se conceda un tiro de penalti o un tiro directo.



KAYAK POLO: SANCIONES

LANZAMIENTO DE PENALTI:

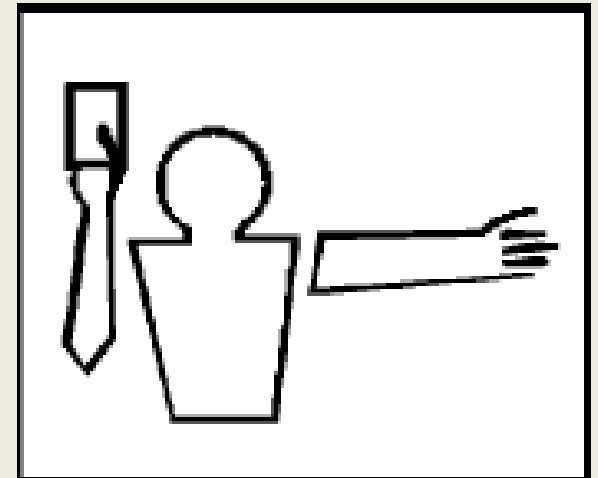
- Cualquier infracción deliberada o peligrosa cometida **en el área de 6 metros contra un jugador que se dispone a tirar a portería, pasar o situarse en una clara ocasión de gol.**
- Fuera de los **6 metros**, cuando el jugador se disponga a tirar a portería si la portería no está defendida



KAYAK POLO: SANCIONES

MUESTRA DE TARJETAS:

- Tarjeta **VERDE** (1 punto): advertencia.
- Tarjeta **AMARILLA** (5 puntos): Directa = Expulsión de 2 minutos. Acumulación de 3 VERDES.
- TARJETA **ROJA**: Directa (1 partido de sanción). Por Acumulación de 2 Amarillas: Expulsión definitiva del juego.



La acumulación de 9 puntos supondrá la **descalificación** del jugador para el siguiente **partido** de Liga que su equipo deba jugar.