Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação
Direção Regional de Educação

Canoagem de Mar

Kayak Pólo

Stand up Paddle

Atividades Náuticas

Regulamento Específico

www.madeira.gov.pt/dre | Direção de Serviços do Desporto Escolar

Índice

1. Introdução 2
2. Generalidades 2
   2.1. Inscrição no Place 2
      2.1.1. Constituição dos Escalões e das Equipas 2
      2.1.2. Equipa de Kayak Pólo 3
      2.1.3. Individual e Dupla na Canoagem de Mar 4
      2.1.4. Individual no Stand up Paddle 4
   2.2. Sistemas de Competição 4
   2.3. Equipamento Desportivo do Participante 4
3. Regulamento Técnico de Canoagem 4
   3.1. Especialidades de Canoagem 4
   3.2. Tipo de Embarcações e Pagaia 5
   3.3. Tipo de Largadas, Chegadas e Rondagens 5
   3.4. Classificação e Pontuação 6
   3.5. Arbitragem na Canoagem de Mar 7
4. Regulamento Técnico de Kayak Pólo 7
   4.1. Os jogadores 7
   4.2. O Equipamento e Material para o Kayak Pólo 8
   4.3. As Balizas 8
   4.4. A Bola 8
   4.5. Classificação e Pontuação 8
   4.6. Arbitragem e Secretariado 9
   4.7. Regras Específicas do Jogo 9
   4.8. Sinais dos Árbitros 11
5. Regulamento Técnico de Stand up Paddle 19
   5.1. Equipamento e Material para SUP 19
   5.2. Tipo de Provas 20
   5.3. Classificações e pontuações 20
   5.4. Regras específicas do SUP 21
6. Casos Omissos 22
7. Anexos 22

1. Introdução

O presente regulamento específico aplica-se a todas as competições de canoagem de mar, kayak pólo e stand up paddle (SUP), cuja organização seja da responsabilidade da Direção de Serviços do Desporto Escolar (DSDE).

Este regulamento rege-se pelas orientações previstas no Regulamento Geral de Provas do Desporto Escolar no atual ano letivo, bem como, a adaptação do Regulamento Técnico em vigor pelas respetivas federações (canoagem e de surf) e dos Regulamento Específicos de Canoagem de Mar e de Surf do Desporto Escolar Nacional.

2. Generalidades

2.1. Inscrição no Place

Na plataforma place, o professor Orientador Equipa Grupo (OEG) terá de inscrever o aluno no núcleo da seguinte forma:

Regular e FDE / Individual / Escalão (ex: Infantil) / Misto.

A inscrição dos alunos em eventos na plataforma, é obrigatória para todas as atividades externas, de acordo com o calendário anual 2019/2020 (anexo 2) e esta deverá ser efetuada 15 dias antes da atividade, podendo haver correções até 5 dias úteis antes do evento.

Na quarta-feira antes da atividade, será enviado o caderno com todas as informações.

Em caso de falha do sistema da plataforma (Place) terão de usar a ficha de inscrição (anexo 1).

Nas atividades náuticas, os atletas federados não podem participar na vertente/disciplina que compete, por exemplo: Stand up paddle.

2.1.1. Constituição dos Escalões e das Equipas

Segundo o Regulamento Geral de Provas com algumas adaptações no Regulamento Específico das Atividades Náuticas, os praticantes poderão estar agrupados em escalões etários, de acordo com o quadro 1.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Quadro 1 – Escalões etários

Escalões etários (ambos os géneros - misto)

Infantis (INF)	Iniciados (INIC)	Juvenis (JUV)	Juniores/seniores (JUN/SEN)
2007 a 2009	2006 e 2005	2004 e 2003	2002 e anteriores
10 aos 12 anos	13 e 14 anos	15 e 16 anos	17 ou mais anos

O número de alunos inscritos no place, será decisivo para a organização das equipas, assim poderemos ter as seguintes constituições:

Por escalão – INF, INIC, JUV e JUN/SEN;

Agrupamento de escalões – por exemplo: INF/INIC e JUV/JUN/SEN ou INF, INIC/JUV e JUN/SEN;

De todos os escalões – INF/INIC/JUV/JUN/SEN.

Os alunos podem estar inscritos em mais do que uma prova (ex: kayak pólo E SUP), numa atividade.

2.1.2. Equipa de Kayak Pólo

Cada equipa deverá ter um mínimo de 3 e um máximo de 10 jogadores (máximo 5 jogadores e 5 suplentes), consoante os escalões e o número de jogadores de cada equipa, os jogos poderão ser de 3x3 (sem guarda-redes), 4x4 ou 5x5. As equipas deverão estar designadas da seguinte forma: E1-FF (equipa 1 – Francisco Franco), caso tenham mais de uma equipa, estas ser designadas por: E2 e E3.

Quando inscrevem os alunos no place nos eventos, estará a designação da atividade e poderá haver várias provas. Continuam a inscrever como modalidade individual, mista e nas anotações colocam os alunos por equipas, por exemplo: João (E1-FF), Ana (E1-FF), Ricardo (E1-FF), Francisca (E1-FF), Paulo (E1-FF).

2.1.3. Individual e Dupla na Canoagem de Mar

Nas atividades de canoagem, podemos ter a vertente de K2 (embarcação bilugar) e/ou K1, logo temos de distinguir as duplas nas

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

anotações, por exemplo: Ana k2-D1 e António k2-D1, logo os dois alunos pertencem à dupla D1.

2.1.4. Individual no Stand up Paddle

A prancha de stand up paddle (SUP) é monolugar, logo apenas terão de inscrever o aluno na prova, sem qualquer tipo de anotação.

2.2. Sistemas de Competição

A organização das competições dependerá do número de alunos/equipas, bem como, dos escalões e local da atividade.

2.3. Equipamento Desportivo do Participante

Os participantes devem usar equipamento adequado à prática das atividades náuticas: fato de banho; t-shirt ou lycra, boné, chinelos (não para usar em prova) e proteção solar.

É obrigatório o uso de identificação oficial (dorsal) no colete ao longo da competição. O participante que termine a sua prova sem identificação será desclassificado.

É obrigatória a utilização de colete de flutuação em todas as competições.

3. Regulamento Técnico de Canoagem

3.1. Especialidades de Canoagem

Na canoagem existem várias especialidades, no Desporto Escolar serão abordadas as seguintes:

Velocidade - as embarcações são colocadas lado a lado na largada, percorrendo uma curta distância, entre 100 e 800 metros, não podendo se cruzar durante todo o percurso (Regatas em Linha);

Milha Náutica - o participante/canoísta navega ao longo de um determinado percurso (cerca de 1,600 metros). A largada será de terra ou de mar e com rondagens;

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Estafeta – os participantes estão organizados por uma equipa de 3 canoístas em regime de estafetas, em que todos os canoístas partem de terra e deverão executar um percurso pré-estabelecido pela organização;

Kayak-Pólo – jogo coletivo com regras específicas (ponto 4).

3.2. Tipo de Embarcações e Pagaia

O caiaque ou "kayak" (abreviadamente K), caraterizado por ser navegado numa posição sentado e com uma pagaia de dupla pá como meio de propulsão.

As embarcações de canoagem utilizadas no Desporto Escolar são, os sit on top (bilugar - k2), o jackson kayaK boater (estilo freestyle) para o kayak pólo e surfskis.

3.3. Tipo de Largadas, Chegadas e Rondagens

Nas largadas os participantes devem estar no local de largada à hora indicada no programa de provas. O árbitro de largada deve dar a largada com a palavra "PREPARADOS" seguido de um sinal sonoro. O sinal sonoro pode ser substituído pela palavra "JÁ".

Pode haver 2 tipos de largada:

Largada em terra - as embarcações são alinhadas na margem umas ao lado das outras;

Largada de água - as embarcações colocam-se de modo a ficarem com as proas em alinhamento estacionário com as duas boias da partida.

A linha de chegada é atingida quando a proa da embarcação passa a linha imaginária entre as boias de chegada. Se a linha de chegada for cruzada por duas embarcações em simultâneo, terão a mesma classificação, sendo a embarcação seguinte atribuída uma posição na

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

tabela classificativa tantos lugares abaixo quanto o número de embarcações empatadas.

Nas rondagens devemos proceder do seguinte modo:

Os pontos de viragem devem ser passados no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, a menos que seja indicado de outro modo.

O canoísta que falhar as boias de viragem deve voltar atrás e realizar a mesma corretamente. Se não o fizer, será desqualificado.

Podemos verificar a existência de 3 tipos de rondagens (fig. 1).

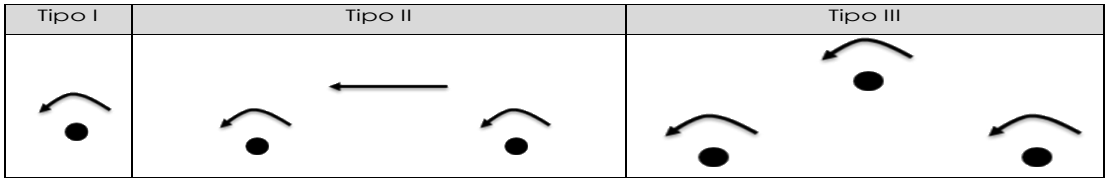


Figura 1 – Tipos de rondagens.

Ao ultrapassar numa rondagem, o canoísta que segue no percurso exterior deve deixar espaço para o canoísta que segue no percurso interior.

3.4. Classificação e Pontuação

Em cada competição será efetuada uma classificação distinta, na canoagem de mar de acordo com o quadro 2 e no kayak pólo, consoante o sistema competitivo.

Quadro 2 – Classificação e pontuação

1º	33 pontos	**11º**	8 pontos
2º	27 pontos	**12º**	7 pontos
3º	21 pontos	**13º**	6 pontos
4º	15 pontos	**14º**	5 pontos
5º	14 pontos	**15º**	4 pontos
6º	13 pontos	**16º**	3 pontos
7º	12 pontos	**17º**	2 pontos
8º	11 pontos	**18º**	1 ponto
9º	10 pontos	**19º**	1 ponto
10º	9 pontos	**...**	1 ponto

3.5. Arbitragem na Canoagem de Mar

A arbitragem das regatas será efetuada pelos elementos da DSDE com a colaboração dos orientadores de equipa/grupo e de alunos que terão

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

formação adequada para o desempenho dessas funções. Cada escola deverá indicar 1 a 2 alunos para desempenharem funções de árbitros. Pontualmente, haverá uma equipa de árbitros oficiais em parceria com a Associação Regional de Canoagem da Madeira.

4. Regulamento Técnico de Kayak Pólo

O Kayak Pólo é um jogo de equipa que se joga dentro de kayak´s com uma bola de pólo aquático, numa área de jogo retangular com aproximadamente 35 metros de comprimento por 22 de largura. Essas medidas serão adaptadas à realidade do desporto escolar e às condições espaciais das nossas piscinas e cuba, bem como, os campos exteriores no mar.

O objetivo do jogo de kayak pólo é levar a equipa a colocar a bola dentro da baliza da equipa adversária e impedir que essa equipa consiga fazer o mesmo. O golo é marcado quando toda a bola entra na baliza.

4.1. Os jogadores

A equipa é constituída por jogadores de campo e guarda-redes, sendo que:

Guarda-redes: é o jogador da equipa que defende que está mais diretamente debaixo da baliza. Defende a baliza dos remates do adversário e é o único jogador que não pode ser tocado pelos adversários. Para defender a baliza tem de elevar a sua pagaia para bloquear a bola com uma das pás da pagaia;

Jogadores de campo: normalmente 3 a 4 jogadores adotam posições atacantes, o seu objetivo é mover a bola entre o ataque, levar a bola o mais perto possível da baliza para ter mais probabilidade de marcar golo, rematar à baliza e passar a bola para os espaços criados na defesa. A maior parte das faltas são assinaladas no perímetro das balizas durante o ataque;

Pivot: um ou mais jogadores que se posicionam entre a baliza adversária e os jogadores que defendem. O pivot posiciona-se de

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

maneira a receber a bola e fazer remates à baliza com grande probabilidade de sucesso e está constantemente à "luta" com os defesas para ganhar essa posição. A maior parte das faltas assinaladas são relacionadas com o trabalho do pivot.

4.2. O Equipamento e Material para o Kayak Pólo

É necessário utilizar capacetes e coletes diferenciados (equipa 1 e equipa 2, por exemplo cor ou número) e de forma a proteger. Os kayaks não são os oficiais, mas adequados à nossa realidade.

4.3. As Balizas

São retangulares e têm 1 metro de altura por 1,5 metros de largura e estão suspensas entre 1,80 e 2,00 metros, acima do nível da água ao centro de cada uma das linhas de baliza.

4.4. A Bola

Para o kayak pólo é utilizada uma bola de pólo aquático, geralmente de cor amarela.

4.5. Classificação e Pontuação

A classificação vai depender do tipo de prova. Nas competições de kayak pólo, será ordenada pela soma das pontuações atribuídas aos resultados dos jogos, classificando-se em 1º lugar a equipa com maior número de pontos:

Vitória – 3 pontos; Derrota – 1 ponto; Empate – 2 pontos e Falta de comparência – 0 pontos

As equipa que levam arbitro serão bonificadas com 1 ponto.

4.6. Arbitragem e Secretariado

Em cada jogo existe 2 árbitros, 1 em cada linha lateral e trabalham em conjunto para controlar o jogo. Cada árbitro é responsável pela linha de

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

baliza à sua direita e apenas se move até à linha dos 6 metros à sua esquerda. O equipamento é um colete cedido pela organização, calções, apito e cronómetro. Cada escola pode trazer um aluno para colaborar no secretariado.

4.7. Regras Específicas do Jogo

O jogo, tem 1 parte de 8 minutos. Em determinados campeonatos pode ser aplicado o tempo de jogo oficial que são 2 partes de 10 minutos e 3 minutos de intervalo.

O jogo com 2 equipas, cada equipa pode ter entre 3 e 10 jogadores, em que 5 são suplentes.

O jogo inicia-se com as equipas em linha, na linha de baliza e após o apito executam um sprint para a bola. A bola é lançada pelo árbitro para o centro do campo. A equipa que ganhar a posse de bola, avança pelo campo para tentar marcar golo ao adversário.

Os jogadores movem a bola atirando-a e seguindo-a (o chamado drible) ou passando-a para os colegas ou rematando-a à baliza do adversário. Quando ganham a posse de bola os jogadores têm 5 segundos para a driblar, passar ou rematar. Durante esses 5 segundos os jogadores que têm a bola (placagem com o kayak) para forçar o jogador que lança a bola a perder o seu controlo.

Este contacto apenas é permitido contra o jogador que tem a bola. É assinalada falta contra qualquer jogador que atinja (com o seu kayak, corpo ou pagaia) um adversário que não tenha a posse da bola.

É importante estar atento à arbitragem, bem como, aos sinais que o árbitro utiliza. Sempre que o árbitro apite, é sinal de falta. Se ocorrer uma falta, o árbitro indica qual a equipa que fica em posse de bola. Um braço vai indicar a direção do jogo enquanto que o outro indica o tipo de falta.

Depois de se marcar um golo, ambas as equipas regressam para a metade do campo que estão a defender e a equipa que sofreu o golo inicia o jogo na sua metade do campo. Um jogador eleva a bola acima da

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

cabeça, no centro do campo e espera pelo apito do árbitro para reiniciar o jogo.

As substituições podem ser feitas em qualquer altura do jogo e não existe nenhum limite, apenas é necessário que o jogador que sai do campo leve todo o seu equipamento, antes do suplente poder entrar e a substituição tem de ser efetuada, atrás da linha de baliza que estão a defender.

Defender a baliza - o guarda-redes defende a baliza segurando a pagaia ao alto e bloqueando a bola com a pá. Quando o guarda-redes está debaixo da baliza não é permitido afastá-lo da sua posição (ex.: não pode haver contacto entre o kayak do atacante e o guarda-redes). O defensor também não pode ser placado pelo atacante de forma a tocar o guarda-redes e o afastar da sua posição. Em ambos os casos, é falta assinalada uma placarem ilegal aos atacantes.

Posse de bola - um jogador está em posse de bola quando tem a bola na mão ou quando está em posição de chegar à bola com as mãos, estando a bola na água e não no ar. Um jogador com a bola na sua pagaia também é considerado com estando em posse de bola. Se um jogador tem a posse da bola pode ser placado para perder o controlo da bola.

Placagem com a mão - o jogador pode ser placado, ou seja, empurrado utilizando apenas uma mão aberta contra as costas, ombro ou lado. Em alternativa também pode bater a bola, com a mão (não a pagaia), para longe do alcance do jogador que tem a bola nas mãos desde que apenas se toque na bola e não no jogador.

Placagem com o kayak - o jogador em posse de bola também pode ser placado com o kayak. O jogador pode executar esta ação quando está a tentar ficar com a bola e ela está na água ou para forçar um mau passe. Não é permitido efetuar uma placagem ao lado do kayak do adversário num raio de 80 e os 100 graus, porque pode partir as embarcações (em caso de serem de fibra de vidro ou outro material frágil). Como também, não se pode

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

realizar uma placagem no poço do kayak, porque corre o risco de tocar no corpo do jogador e ser penalizado.

Controlo da bola - quando o jogador está a menos de 3 metros da bola e se encontra mais perto da bola considera-se que está em "controlo da bola", e neste caso é permitido impedir os adversários de chegar à bola. Ao adversário é permitido placar o jogador em controlo da bola ao tentar recuperar a bola. Não pode apoiar no barco do adversário, agarrar o adversário ou no equipamento (mesmo que o adversário tenha a bola). Não pode puxar ou remar no kayak do adversário, nem utilizar a borda da piscina como meio de apoio ou de propulsão. Caso façam, será assinalado obstrução/agarrar ilegal.

4.8. Sinais dos Árbitros

Começo do jogo / Infração – Braço dobrado para cima com a palma da mão aberta e virada para a cabeça. O outro braço indica a direção de jogo. Aplica-se o lançamento livre. No começo do jogo ou da segunda parte, um jogador de cada equipa tenta ganhar a posse da bola após o lançamento para o centro do campo. Não é permitida assistência física por parte dos outros jogadores.

Final do jogo - Mostrar os 2 braços cruzados em frente ao peito. O árbitro indica o final do jogo apitando 3 vezes e demostra o respetivo sinal.

Golo - braços esticados, com a palma das mãos juntas, a apontar para o centro da área de jogo.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Golo anulado - Cruzar os braços, repetidamente, ao nível da cintura. Mãos abertas e com as palmas viradas para dentro.

Lançamento lateral ou de canto - Um braço indica a direção do jogo, o indicador da outra mão aponta para canto. Aplicar quando a bola sai do campo pela linha de baliza e foi tocada a última vez por um jogador defensor. Para marcar canto o jogador tem de colocar, o seu corpo, o mais perto possível do canto e mostrar bola ao árbitro antes de a lançar.

Lançamento da linha de baliza - Um braço indica a direção do jogo, o outro está esticado e paralelo à linha de baliza. Deve ser assinalado, quando a bola sai do campo pela linha de baliza e foi tocada a última vez por um jogador atacante. A bola é devolvida pela equipa que defende e fica em posse de bola, depois de a mostrar ao árbitro.

Lançamento da linha lateral - O sinal é igual ao lançamento de canto, mas o árbitro aponta o indicador para o local onde a bola saiu e deve efetuar quando a bola sai do campo pela linha lateral. Para fazer o

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

lançamento o kayak tem de estar encostado à linha lateral e mostrar a bola ao árbitro antes de a lançar.

Paragem de tempo *"Time Out"* - Formar um "T" com as mãos.

Bola ao árbitro - Braços esticados à frente e ao nível dos ombros, mãos fechadas e com os polegares para cima.

A bola ao árbitro é assinalada quando não é claro qual das equipas tem a posse da bola ou quando o árbitro quer recomeçar o jogo depois de uma interrupção. A bola ao árbitro também é assinalada quando dois ou mais jogadores adversários têm as mãos firmes na bola e a agarram por mais de 5 segundos. No entanto, se qualquer dos jogadores se apoiar no kayak ou no adversário, é assinalado um agarrar ilegal.

Para recomeçar o jogo, o árbitro indica a um jogador de cada equipa para se colocar com o kayak virado para a linha lateral, afastados 1 metro. As suas pagaias têm de estar na água ao lado do kayak e as mãos em cima do saiote; cada jogador tem de estar do lado da baliza que defende. Se a bola ao árbitro for assinalada na área de obstrução (aproximadamente 6 metros da baliza), deve ser feita a disputa da bola na linha dos 6 metros. O árbitro atira a bola para a água, entre os dois jogadores e o jogador que ganha a bola fica com a vantagem de ficar em sua posse e reiniciar o jogo.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Obstrução/Agarrar - Uma mão a indicar a direção do jogo e a outra mão fechada.

Quando um jogador impede, ativamente, a progressão do seu adversário ou o bloqueia.

Placagem ilegal com o kayak - levantar o braço, com mão fechada, movendo-o para cima e para baixo repetidamente, e depois apontar para a posição onde o lançamento é efetuado.

Uma placagem ilegal com a mão é quando o jogador placado não está em posse de bola; ou quando o contacto é feito de outra maneira que não seja com a mão aberta nas costas, no ombro ou de lado por baixo do ombro do adversário; ou a placagem coloca o jogador em perigo. Uma placagem com a mão, que empurra um jogador para um kayak em aproximação ou para a berma da piscina é considerada perigosa. Também será assinalada uma placagem ilegal quando um jogador agarra o equipamento ou o corpo do adversário.

Uma placagem ilegal com o kayak é quando qualquer parte do kayak entra em contacto com o corpo do jogador que está a ser placado e/ou o coloca em perigo. Uma placagem em que o kayak toca no saiote do adversário é considerada ilegal se o jogador continuar a remar na direção do saiote.

Placar o adversário que não está a menos de 3 metros da bola ou placar o adversário que não está a disputar a bola também é ilegal. Será assinalada uma placagem ilegal contra um jogador atacante que toque o

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

guarda-redes. Não é necessário que o guarda-redes tenha a pagaia na vertical para ser assinalada a placagem ilegal, mas, apenas que o guarda-redes esteja a tentar manter uma posição a menos de 1 metro da baliza. Também é placagem ilegal quando o atacante empurra o defensor contra o guarda-redes.

5 Segundos / Posse de bola - Uma mão a indicar a direção do jogo, a outra mão com os dedos abertos e separados.

Um jogador só pode ter a posse de bola durante 5 segundos. Para recomeçar a contar os 5 segundos, a bola tem de ser lançada a uma distância superior a 1 metro do corpo. Se lançar a 1 metro à frente, pode remar para a bola e voltar a lançar e assim driblar pelo campo.

Uso ilegal da pagaia - Uma mão a indicar a direção do jogo, a outra mão a fazer um movimento de corte no antebraço que indica a direção do jogo.

A utilização ilegal da pagaia, tentar jogar a bola com a pagaia quando o adversário está a usar as mãos, colocar a pagaia atravessada por cima do kayak do adversário ao alcance das suas mãos, atirar a pagaia, tentar mover a pagaia do adversário com a pagaia, em vez da bola e colocar a pagaia ao alcance dos braços do adversário quando este tem a bola na mão.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Joguem/Vantagem - Braço fletidos pelo cotovelo, a mão oscila para a frente e para trás, pelo menos três (3) vezes, frente ao corpo e ao nível da cintura. O outro braço indica a direção de jogo.

O sinal de "Joguem" é utilizado para encorajar o jogo quando é incerto para os jogadores qual a direção do ataque, por exemplo quando não existe nenhuma infração, mas, os jogadores pensam que existe e param o jogo (ex: apito vindo de outro campo) ou ainda para indicar que foi atribuída a lei da vantagem.

A vantagem é atribuída à descrição do árbitro. Permite que o jogo continue quando a equipa em posse da bola beneficia em continuar o jogo apesar de ter sofrido uma infração. Se o árbitro considerar necessário, pode penalizar o jogador que cometa uma infração pela qual é atribuída vantagem, na próxima paragem de jogo com um cartão amarelo ou vermelho.

Lançamento livre - este sinal é utilizado em combinação com outros sinais. Ao contrário do remate livre, o lançamento livre não pode ser direto à baliza.

Remate livre - este sinal é utilizado em combinação com outros sinais. O remate livre pode ser direto à baliza.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

O remate livre é utilizado em combinação com outros sinais para indicar a atribuição de um remate livre. O remate livre pode ser direto à baliza.

O remate livre aplica-se nas seguintes situações:

Obstrução/agarrar;

Placagem ilegal;

5 Segundos/posse da bola;

Utilização ilegal da pagaia;

Marcação de penalti.

Penalti - Quando um jogador sofre uma falta deliberada e/ou perigosa, na área dos 6 metros (aproximadamente), no ato do remate, passe ou posicionamento para um golo quase certo. O penálti também pode ser assinalado quando um jogador sofre uma falta, fora da área dos 6 metros, se a baliza não estiver defendida e a jogada desencadearia um golo quase certo.

Sofrer uma falta deliberada ou perigosa numa tentativa evitar o golo. Pode ser assinalada a marcação de penalti quando um jogador sofre uma falta fora da área dos 6 metros se a baliza não estiver a ser defendida e a jogada originasse num golo quase certo.

A marcação de penalti será assinalada contra a equipa que comete a infração. O jogador que marca o penalti coloca-se na linha dos 6 metros, diretamente em frente a baliza, que não tem guarda-redes. Os outros

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

jogadores têm de estar na outra metade do campo. O apito do árbitro indica que o remate pode ser efetuado e também o reinício do jogo.

Se for indicado pelos juízes de mesa o final do tempo de jogo e o árbitro tiver assinalado a marcação de um penalti, esse penalti tem de ser marcado antes do jogo ser considerado terminado.

Exibição de cartões

Cartão verde – Advertência.

Cartão amarelo – Expulsão durante 2 minutos

Cartão vermelho – Expulsão durante o resto do jogo

Comportamento Antidesportivo - Indicador esticado a apontar para cima, enquanto a mão abana de um lado para o outro repetidamente.

Placagem ilegal / Agarrar - Levantar o braço, com mão fechada, movendo-o para cima e para baixo repetidamente, e depois apontar para a posição onde o lançamento é efetuado.

Faltas mais comuns - Quando é assinalada uma falta, a bola pode ser jogada onde está ou onde estava quando se deu a falta.

Importante não fazer:

- Não se pode tocar com a pagaia no adversário;

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

- Não utilizar a pagaia de forma perigosa;
- Não se pode remar com a bola no saiote;
- Não se pode jogar a bola com a pagaia, se alguém está a tentar jogar com as mãos;
- Não se pode ir contra o corpo ou kayak de outro jogador com toda a velocidade e força, de forma intencional;
- Não se pode protestar com o árbitro (ou qualquer outra pessoa);
- Não se pode bloquear um remate colocando a pagaia ao alcance das mãos do jogador que remata.

Sanções - qualquer jogador pode receber um cartão por uma falta cometida se o árbitro considerar necessário. Quando 1 jogador comete uma falta intencional, ou quando um jogador continua a repetir a mesma falta depois de ter sido avisado e ainda quando as ações do jogador podem colocar em perigo outro jogador.

Cartão verde - 1 aviso / Cartão amarelo - expulso 2 minutos / Cartão vermelho - expulso do jogo.

5. Regulamento Técnico de Stand up Paddle

No Stand up Paddle (SUP), só é permitida a utilização de remos de uma pá e devem remar de pé, com exceção dos principiantes e nos casos em que as condições de vento ou mar possam obrigar os participantes a remarem de joelhos.

Não se permite qualquer tipo de ajuda ao praticante enquanto este esteja em competição.

5.1. Equipamento e Material para SUP

É obrigatório o uso de identificação oficial (dorsal) no colete ao longo da competição e nenhum participante terá a sua chegada validada se não se encontrar identificado.

Os participantes podem usar fato de banho, t-shirt ou lycra e boné.

É obrigatória a utilização de colete de flutuação e leash.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

5.2. Tipo de Provas

Existem vários tipos de provas de SUP bem diferenciadas:

SUP Ondas/Surfing (não se aplica no DE);

SUP Race;

Sprint - curtas distâncias e em velocidade com distâncias entre 100m e 400m (adaptado à realidade escolar) e iniciando num ponto e terminando noutro;

SUP Técnico - implica mais destreza visto que têm de percorrer (até ao máximo de 4km) um circuito, onde têm de fazer viragens (adaptado à realidade escolar);

SUP Maratona (não se aplica no DE).

5.3. Classificações e Pontuações

A classificação será o melhor tempo, ou seja, a realização do "circuito" em menor tempo possível e de acordo com a classificação geral serão atribuídos pontos, segundo a tabela de pontos*. O campeão será o atleta que somar maior número de pontos.

CLASSIF	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos
1	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
2	860	946	1032	1118	1204	1290	1376	1462	1548	1634	1720
3	730	803	876	949	1022	1095	1168	1241	1314	1387	1460
4	670	737	804	871	938	1005	1072	1139	1206	1273	1340
5	610	671	732	793	854	915	976	1037	1098	1159	1220
6	583	641	700	758	817	875	933	991	1049	1107	1166
7	555	610	666	722	777	833	888	944	999	1054	1110
8	528	581	634	687	739	792	845	897	950	1003	1056
9	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
10	488	537	586	635	683	732	781	829	878	927	976
11	475	522	570	618	665	713	760	808	855	902	950
12	462	508	554	600	647	693	739	786	832	878	924
13	450	495	540	585	630	675	720	765	810	855	900
14	438	482	526	570	613	657	701	744	788	832	876
15	425	467	510	553	595	638	680	723	765	807	850
16	413	454	496	537	579	620	661	702	743	784	826
17	400	440	480	520	560	600	640	680	720	760	800
18	395	434	474	514	553	593	632	672	711	750	790
19	390	429	468	507	546	585	624	663	702	741	780
20	385	423	462	501	539	578	616	655	693	731	770

*Tabela de pontos da FPS (anexo 3)

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

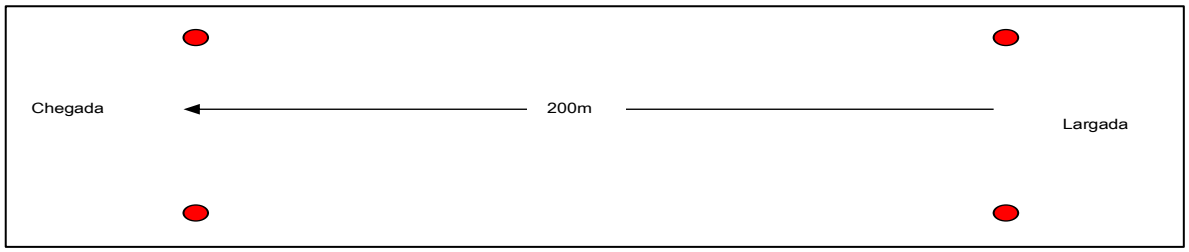
5.4. Regras Específicas do SUP

As partidas/largadas podem ser efetuadas da areia, numa linha paralela à orla de mar. Poderá, no entanto, também realizar-se a partida dentro de água, com os participantes alinhados atrás de uma linha imaginária limitada por duas boias de sinalização. Após a partida os atletas devem realizar um percurso ou "circuito" com uma distância predefinida, consoante o tipo de prova.

Terão de realizar um percurso, por exemplo em provas de SUP Sprint de trajetória retilínea, iniciam num ponto e terminando noutro (exemplo 1), ou circundar boias de forma a realizar viragens (exemplo 2). A distância entre boias e o número de viragens, bem como, o número de voltas ao "circuito" dependerá das características da prova.

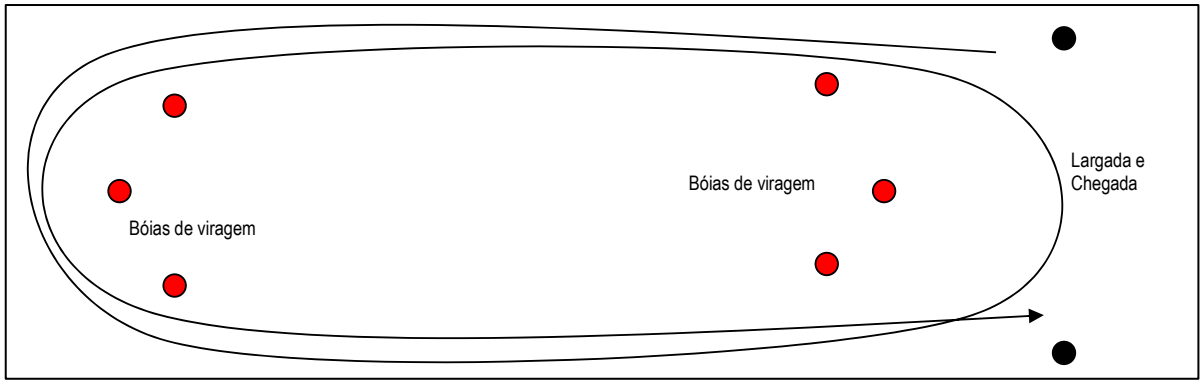
A chegada deverá ser numa zona de saída marcada por boias ou bandeiras e os atletas deverão realizar uma corrida com o remo na mão. Agitar o remo ou utilizá-lo para que possa prejudicar os outros participantes deve ser penalizado. Ao passar a linha de meta a corrida está finalizada. Podem também realizar-se chegadas dentro de água, tendo os atletas que ultrapassar uma determinada linha sinalizada por boias. O "nose" (nariz) da prancha é a referência de chegada.

Situações de comportamento antidesportivo por parte dos participantes, implicará a sua desclassificação.



Exemplo 1 – Provas/Regatas em linha

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com



Exemplo 2 – Provas/em "circuito"

Compete à DSDE a orientação e demarcação do circuito, bem como, o lado de viragem nas boias e restantes decisões necessárias para o bom funcionamento da competição.

6. Casos Omissos

Os casos omissos neste Regulamento Específico das Atividades Náuticas são analisados e resolvidos pela DSDE e da sua decisão não cabe recurso.

7. Anexos

Anexo 1 – Ficha de Inscrição

Anexo 2 – Calendário/planeamento Anual 2019/2020

Anexo 3 – Continuação Tabela de Pontos FPS

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Anexo 1 – Ficha de Inscrição

Região Autónoma da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional de Educação
Direção Regional de Educação

FICHA DE INSCRIÇÃO - ATIVIDADES NÁUTICAS

NOME DA PROVA	
DATA DA PROVA	
MODALIDADE	
ESCOLA	
ORIENTADOR EQUIPA GRUPO	

Nº	NOME DO ALUNO	DESCRIÇÃO			DATA DE NASCIMENTO
	(1º e último nome do aluno)	TIPO*	GÉNERO	EQUIPA	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Observação: *TIPO - na canoagem de mar, K2, terão que diferenciar os alunos por duplas, por ex: Joao D1 e Ana D1, Ricardo D2 e Pedro D2... No kayak pólo Ana E1, Pedro E1, João E1, Isabel E1 e Ricardo E1.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Anexo 2 – Calendário/planeamento Anual 2019/2020

	MÊS	DIA	Atividade	Zona	Instalação Desportiva
1º PERÍODO	Novembro	23	Estágio de Canoagem / kayak Pólo / SUP	Oeste	Baía da R. Brava
				Este	Praia Machico
		30	Estágio de Canoagem / kayak Pólo / SUP	Funchal	S. Lázaro
	Dezembro	7	Estágio Kayak Pólo / SUP	Funchal Este	CPO Funchal Piscina Machico/Santa Cruz
2º PERÍODO	Janeiro	18	1ª Concentração de Kayak Pólo / SUP	Oeste Funchal Este	Piscina Machico CPO Funchal
	Fevereiro	15	2ª Concentração de Kayak Pólo / / SUP	Oeste Funchal	Piscina Pta Sol CPO Funchal
	Março	7	1ª Concentração de canoagem de mar (Regatas em Linha) e SUP (Circuito Estafeta)	Oeste Funchal Este	Praia Machico S. Lázaro
		21	2ª Concentração de canoagem de mar (Regatas Fundo) e SUP (Circuito)	Oeste Funchal Este	Praia Machico S. Lázaro
3º PERÍODO	Abril	18	Encontro de Atividades Náuticas	Todos	Machico ???
	Maio **FDE**	27	Passeio náutico SUP	Todos	S. Lázaro Reserva Garajau
		28	Torneio Kayak Pólo / Concentração Canoagem de Mar e SUP	Todos	S. Lázaro CPO Funchal*
		29	Finais		S. Lázaro CPO Funchal*

Observações: Sujeito a possíveis alterações, por motivos alheios.

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Anexo 3 – Tabela de Pontos FPS

FPS FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE SURF

ANEXO II – TABELAS DE PONTOS FPS

CLASSIF	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos
1	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
2	860	946	1032	1118	1204	1290	1376	1462	1548	1634	1720
3	730	803	876	949	1022	1095	1168	1241	1314	1387	1460
4	670	737	804	871	938	1005	1072	1139	1206	1273	1340
5	610	671	732	793	854	915	976	1037	1098	1159	1220
6	583	641	700	758	817	875	933	991	1049	1107	1166
7	555	610	666	722	777	833	888	944	999	1054	1110
8	528	581	634	687	739	792	845	897	950	1003	1056
9	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
10	488	537	586	635	683	732	781	829	878	927	976
11	475	522	570	618	665	713	760	808	855	902	950
12	462	508	554	600	647	693	739	786	832	878	924
13	450	495	540	585	630	675	720	765	810	855	900
14	438	482	526	570	613	657	701	744	788	832	876
15	425	467	510	553	595	638	680	723	765	807	850
16	413	454	496	537	579	620	661	702	743	784	826
17	400	440	480	520	560	600	640	680	720	760	800
18	395	434	474	514	553	593	632	672	711	750	790
19	390	429	468	507	546	585	624	663	702	741	780
20	385	423	462	501	539	578	616	655	693	731	770
21	380	418	456	494	532	570	608	646	684	722	760
22	375	412	450	488	525	563	600	638	675	712	750
23	370	407	444	481	518	555	592	629	666	703	740
24	365	401	438	475	511	548	584	621	657	693	730
25	360	396	432	468	504	540	576	612	648	684	720
26	355	390	426	462	497	533	568	604	639	674	710
27	350	385	420	455	490	525	560	595	630	665	700
28	345	379	414	449	483	518	552	587	621	655	690
29	340	374	408	442	476	510	544	578	612	646	680
30	335	368	402	436	469	503	536	570	603	636	670
31	330	364	398	431	464	497	530	564	597	630	663
32	325	359	394	427	460	493	526	558	591	624	657
33	320	355	390	423	455	488	520	553	585	617	650
34	315	350	386	418	450	482	514	547	579	611	643
35	310	346	382	414	446	478	510	541	573	605	637
36	305	341	378	410	441	473	504	536	567	598	630
37	300	337	374	405	436	467	498	530	561	592	623
38	295	332	370	401	432	463	494	524	555	586	617
39	290	328	366	397	427	458	488	519	549	579	610
40	285	323	362	392	422	452	482	513	543	573	603
41	280	319	358	388	418	448	478	507	537	567	597
42	275	314	354	384	413	443	472	502	531	560	590
43	270	310	350	379	408	437	466	496	525	554	583
44	265	305	346	375	404	433	462	490	519	548	577
45	260	301	342	371	399	428	456	485	513	541	570
46	255	296	338	366	394	422	450	479	507	535	563
47	250	292	334	362	390	418	446	473	501	529	557
48	245	287	330	358	385	413	440	468	495	522	550
49	240	283	326	353	380	407	434	462	489	516	543
50	235	278	322	349	376	403	430	456	483	510	537

SEDE: 351 21 9228914 Fax 351 21 9228915 Edificio Narciso, Praia Carcavelos 2775-604 Carcavelos
Internet: http://www.surfingportugal.com Email: fps@surfingportugal.com

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com

Anexo 3 – Continuação Tabela de Pontos FPS

CLASSIF	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos	Pontos
51	230	274	318	345	371	398	424	451	477	503	530
52	225	269	314	340	366	392	418	445	471	497	523
53	220	265	310	336	362	388	414	439	465	491	517
54	215	260	306	332	357	383	408	434	459	484	510
55	210	256	302	327	352	377	402	428	453	478	503
56	205	251	298	323	348	373	398	422	447	472	497
57	200	247	294	319	343	368	392	417	441	465	490
58	195	242	290	314	338	362	386	411	435	459	483
59	190	238	286	310	334	358	382	405	429	453	477
60	185	233	282	306	329	353	376	400	423	446	470
61	180	229	278	301	324	347	370	394	417	440	463
62	175	224	274	297	320	343	366	388	411	434	457
63	170	220	270	293	315	338	360	383	405	427	450
64	165	215	266	288	310	332	354	377	399	421	443
65	160	211	262	284	306	328	350	371	393	415	437
66	158	208	258	280	301	323	344	366	387	408	430
67	156	205	254	275	296	317	338	360	381	402	423
68	154	202	250	271	292	313	334	354	375	396	417
69	152	199	246	267	287	308	328	349	369	389	410
70	150	196	242	262	282	302	322	343	363	383	403
71	148	193	238	258	278	298	318	337	357	377	397
72	146	190	234	254	273	293	312	332	351	370	390
73	144	187	230	249	268	287	306	326	345	364	383
74	142	184	226	245	264	283	302	320	339	358	377
75	140	181	222	241	259	278	296	315	333	351	370
76	138	178	218	236	254	272	290	309	327	345	363
77	136	175	214	232	250	268	286	303	321	339	357
78	134	172	210	228	245	263	280	298	315	332	350
79	132	169	206	223	240	257	274	292	309	326	343
80	130	166	202	219	236	253	270	286	303	320	337
81	128	164	200	217	233	250	267	283	300	316	333
82	126	162	198	215	231	248	264	281	297	313	330
83	124	160	196	212	229	245	261	278	294	310	327
84	122	158	194	210	226	242	258	275	291	307	323
85	120	156	192	208	224	240	256	272	288	304	320
86	118	154	190	206	222	238	254	269	285	301	317
87	116	152	188	204	219	235	251	266	282	297	313
88	114	150	186	202	217	233	248	264	279	294	310
89	112	148	184	199	215	230	245	261	276	291	307
90	110	146	182	197	212	227	242	258	273	288	303

Rua D. João nº 57, Quinta Olinda 9054-510 Funchal Madeira Telefone: 291 705 860 Ext: 277
Madalena Marques: 968114347 Gino Lio: 965845970 | dsde.nauticas@gmail.com