

EDIZIONE 2011

IL REGOLAMENTO

DEL GIUOCO DELLO SCOUTBALL
O DELLA PALLASCALPO



A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL



A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL

Edizione 2011

Aggiornato al 26 luglio 2011

Il Regolamento del Giuoco dello Scoutball o della Pallascalpo

A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL

Internet: www.scoutballitalia.it

e-mail: info@scoutballitalia.it



FEDERAZIONE ITALIANA ARBITRI SCOUTBALL (F.I.A.S.)

Internet: www.scoutballitalia.it



A cura del Responsabile Tecnico Arbitrale e Responsabile Regolamenti, Giobi

e-mail: regolamento@scoutballitalia.it

Con il prezioso contributo di Paolo, Giobi, gli AdS e di tutta la comunità scoutballistica

Grafica della copertina di AMR

NOTA: Gli Amanti dello Scoutball promuovono e sostengono la diffusione del presente regolamento nella speranza che esso possa contribuire alla codificazione ed all'uniformarsi delle regole dello Scoutball in Italia. Il Regolamento del Giuoco dello Scoutball o della Pallascalpo può essere utilizzato da chiunque con tale dicitura purché non subisca alcuna modificazione o integrazione. Per contribuire con la tua esperienza e passione alla modificazione del Regolamento contatta gli Amanti dello Scoutball o contribuisci al dibattito scrivendo nel forum "Regolamenti e Regole" su <http://www.scoutballitalia.it/forum!>

Il Regolamento del Giuoco dello Scoutball o della Pallascalpo è di proprietà degli A.D.S. - Amanti Dello Scoutball e può essere utilizzato seguendo le regole della licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Italia, reperibili a questo indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/legalcode>

1 - Indicazioni generali

1.1 - Il gioco

Lo Scoutball (o Pallascalpo) viene giocato da due squadre di sette giocatori ciascuna. Scopo del gioco è realizzare durante l'incontro un numero di mete maggiore della squadra avversaria. Lo scoutball è un gioco per gli scout, quindi la Legge Scout è come sempre il nostro parametro di riferimento, in campo e fuori dal campo, prima, durante e dopo ogni incontro. I valori promossi dallo scoutball sono la lealtà e l'onestà, il gioco di squadra, la fraternità ed il rispetto del prossimo.

1.2 - Il campo di gioco

Il campo di gioco è un rettangolo di 30 x 18 m circa con fondo erboso, delimitato da nastri. Le righe perimetrali sono considerate fuori. Sulle righe laterali la metà campo è segnalata in modo visibile.

Le porte, di larghezza 4 m, sono situate sui lati corti e delimitate da due paletti piantati a terra alti almeno 1,5 m, liberi di cadere se urtati con forza. Le porte non hanno delimitazione di linea.

A 2,5 m dalle linee di fondo sono presenti dei birilli, due per lato, che delimitano l'area d'attacco, entro la quale vengono rilevati i falli di posizione in attacco e in difesa.

Intorno al campo è prevista una "zona di sicurezza" di 3 m nella quale non può sostare nessuno, fatta eccezione per i giocatori presenti nella zona di cambio. Non è consentito a nessuno spettatore o giocatore di sostare dietro alle linee di fondo.

La zona di cambio è un rettangolo di 4 x1 m situato lungo una delle due linee laterali del campo e diviso a metà dalla linea immaginaria di centro campo.

La palla è sferica, di nylon vulcanizzato, plastica finta pelle o vera pelle (non sono utilizzabili palle in gomma o rivestite in stoffa) con diametro 13-15 cm e di peso compreso tra i 150 ed i 250 g.

1.3 - Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da 7 giocatori e/o giocatrici in campo, di cui almeno 2 dell'altro sesso, e da eventuali riserve. Il limite alla rosa dei giocatori disponibili per ciascuna squadra è deciso dagli organizzatori dell'incontro.

1.4 - L'autorità ed i poteri dell'arbitro

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle regole del gioco iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne sia andato definitivamente.

È compito dell'arbitro:

- applicare e far rispettare le regole del gioco;
- tenere il tempo di gioco;
- permettere che il gioco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione ne risulterebbe avvantaggiata e sanzionare l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare (cfr. "3.15 - Regola del vantaggio");
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate;
- interrompere il gioco se ritiene che un giocatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga soccorso adeguatamente, e successivamente assegnare la palla alla squadra che ne era in possesso;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando la palla non cessa di essere in gioco se a suo avviso il giocatore è solo lievemente infortunato.

È facoltà degli organizzatori dell'incontro di designare un secondo arbitro (è consigliato l'utilizzo di un secondo arbitro durante le fasi eliminatorie di un torneo); non è invece ammesso modificare le mansioni del secondo arbitro.

È compito del secondo arbitro:

- operare sul lato opposto del campo rispetto al primo arbitro;
- assistere il primo arbitro nello svolgimento dell'incontro; se precedentemente concordato con il primo arbitro ha facoltà di interrompere il gioco per qualsiasi infrazione al presente regolamento, altrimenti ha solo funzione consultiva e di controllo;
- autorizzare e controllare che le sostituzioni avvengano in modi e tempi corretti;
- verificare la presenza dei due refertisti a bordo campo e controllarne il corretto operato.

Gli arbitri hanno la facoltà di sanzionare un giocatore che ha commesso una scorrettezza proporzionalmente alla gravità o all'antisportività del fallo commesso (cfr. "3.18 - Sanzioni disciplinari").

Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili e il suo giudizio è insindacabile.

1.5 - Refertisti

I refertisti, uno per ciascuna squadra, hanno il compito di compilare fedelmente il referto dell'incontro, seguendo le indicazioni fornite dall'arbitro.

1.6 - Il capitano della squadra

Il capitano della squadra è responsabile della condotta dei giocatori della propria squadra e rappresentante della squadra presso l'arbitro. Il solo capitano ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo o a fine gara, per esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti. Altri giocatori che si rivolgano all'arbitro possono essere sanzionati con uno scalpo a vuoto. Non è necessario che il capitano sia sempre sul campo di gioco, potendo relazionarsi con l'arbitro e i giocatori anche dall'esterno di esso. Non è pertanto possibile sostituire il capitano nel corso dell'incontro, salvo per gravi ragioni e comunque solo previo consenso dell'arbitro.

È dovere del capitano coadiuvare l'arbitro ai fini del regolare svolgimento dell'incontro e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei giocatori della propria squadra, e di ogni sostenitore e/o accompagnatore della squadra anche se non prende parte agli incontri.

1.7 - Abbigliamento

L'abbigliamento di base obbligatorio di un giocatore è composto da:

- Maglia a maniche corte o anche a maniche lunghe purché aderenti;
- Pantaloncini corti o pantaloni lunghi;
- Calzettoni;
- Scarpe;
- Scalpo.

Ogni squadra deve avere due maglie, una di colore chiaro ed una scuro, di cui almeno una provvista di numero.

È vietato l'uso di qualsiasi cintura. Non è consentito indossare gonna, kilt o simili.

Non è consentito indossare durante il gioco scarpe con tacchetti di spessore superiore a 5 mm. rigidi (es. no scarpe da calcio) o aghi (es. scarpette da atletica), nemmeno anfibi, pedule, scarponi o altre scarpe pesanti.

È consentito utilizzare equipaggiamenti di protezione, quali ginocchiere, gomitiere, fasciature imbottite purché questo equipaggiamento non presenti alcun pericolo per il giocatore stesso o per gli altri giocatori. Non è consentito utilizzare parastinchi, gomitiere, ginocchiere o polsiere rigide (tantomeno elmetti).

L'uso di guanti, a condizione che non facilitino la presa della palla o dello scalpo, è consentito solo se i capitani di entrambe le squadre sono d'accordo.

È vietato l'uso di pantaloni o pantaloncini con passanti (tipo uniforme scout), in quanto potenzialmente pericolosi.

È vietato l'uso di oggetti potenzialmente pericolosi per sé e per gli altri come braccialetti, anelli, collane, orecchini, medaglioni, bracciali, spille, monili in genere, catene ed orologi.

È compito dell'arbitro valutare l'idoneità dell'abbigliamento dei giocatori prima dell'inizio dell'incontro e verificarne la regolarità durante lo stesso. È compito del capitano richiedere la verifica dell'abbigliamento della squadra avversaria. Qualora l'arbitro omettesse di segnalare un abbigliamento irregolare e l'incontro avesse luogo, lo stesso dovrà comunque considerarsi come regolarmente disputato.

1.8 - Lo scalpo

Lo scalpo è un fazzolettone scout (un triangolo isoscele di stoffa, normalmente di cotone, la cui dimensione dei lati deve essere compresa tra 70x70x95 cm e 80x80x120 cm) arrotolato e piegato a metà (come per essere indossato al collo). Ogni giocatore è provvisto di uno scalpo, che deve essere sempre ben visibile. Lo scalpo viene indossato dentro ai pantaloncini in corrispondenza della schiena in posizione centrale, in modo che le due punte dello scalpo escano dal pantalone di almeno 25 cm, rivolte verso il suolo, senza che ne sia impedita la facile estrazione da nodi o altro. Non sono ammessi scalpi rettangolari o ad una sola falda. Lo scalpo deve essere di colore e/o materiale differente da quello dei pantaloni in modo da risultare visibile. L'arbitro può considerare non regolare uno scalpo troppo corto, troppo sottile, poco visibile o troppo rigido e richiedere al giocatore la sostituzione dello stesso prima dell'inizio dell'incontro o anche durante lo stesso.

1.9 - Cerchio di inizio incontro

Prima dell'inizio dell'incontro le due squadre si riuniscono in cerchio a centro campo insieme all'arbitro per un breve momento di conoscenza dell'arbitro, delle squadre, dei capitani e dei giocatori delle squadre. I capitani si identificano all'arbitro e lo salutano. Le squadre possono scambiarsi scalpi commemorativi in segno di ricordo dell'incontro. Una volta dichiarata la chiusura del cerchio, le squadre possono fare un proprio urlo o salutare il pubblico.

1.10 - Tempi regolamentari

L'incontro si compone di due tempi regolamentari da 15 minuti ciascuno.

Il tempo può essere fermato dall'arbitro solo per il tempo strettamente necessario a sistemare le linee di campo o i pali delle porte, soccorrere un giocatore infortunato, recuperare una palla lanciata molto lontano dal campo, consultare i capitani, risolvere eventuali situazioni disciplinari o per il tempo del time-out.

I giocatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco di 5 minuti. La durata dell'intervallo può essere modificata dalle squadre solo con il consenso dell'arbitro.

Durante l'incontro a ogni squadra è concesso complessivamente un time-out di 60 secondi. Il time-out può essere chiamato solo dal capitano e viene concesso dall'arbitro alla prima interruzione del gioco.

1.11 - Tempi supplementari

Nelle partite ad eliminazione diretta, in caso di parità alla fine dei tempi regolamentari è previsto un primo tempo supplementare di 5 minuti con silver meta (qualora una delle due squadre contendenti riesca a chiudere il primo tempo supplementare in vantaggio si aggiudica la vittoria senza bisogno di disputare il secondo tempo supplementare) ed eventualmente un secondo tempo supplementare di 5 minuti con golden meta (l'incontro prosegue fino a quanto una squadra non

realizza una meta vincendo così immediatamente l'incontro; in caso di reti inviolate si prosegue sino alla fine del secondo tempo supplementare).

In caso di ulteriore parità alla fine del secondo tempo supplementare vince la squadra che ha fatto il maggior numero di scalpi buoni. In caso di ulteriore parità vince la squadra che ha fatto il minore numero di falli di squadra. In caso di ulteriore parità vince la squadra che ha fatto il minor numero di scalpi vuoti. In caso di ulteriore parità si applica la regola decisa dagli organizzatori dell'incontro.

I giocatori hanno diritto ad una sosta tra i tempi regolamentari e i tempi supplementari di 5 minuti.

Non è prevista alcuna sosta tra i due tempi supplementari. La durata dell'intervallo può essere modificata dalle squadre solo con il consenso dell'arbitro.

I tempi supplementari sono, in tutto e per tutto, un prolungamento del 2° tempo, che comporta le seguenti conseguenze:

- per quanto concerne il computo degli scalpi a vuoto si prosegue il conteggio del secondo tempo regolamentare fino alla fine dell'incontro: pertanto tale computo non viene azzerato alla fine di ciascun tempo supplementare;
- i giocatori scalpati "buono" nel secondo tempo regolamentare o nel primo tempo supplementare senza che sia poi sopraggiunta una meta prima della fine di tale tempo, non rientreranno in campo nel tempo successivo fino a che non sopraggiunga una meta;
- il computo degli scalpi a vuoto si azzerà solo alla fine del primo tempo regolamentare;
- all'inizio di ciascun tempo supplementare le squadre rientreranno in campo con lo stesso numero di giocatori con cui hanno concluso il tempo precedente.

Per tutta la durata dei tempi supplementari a ogni squadra è concesso complessivamente un ulteriore time-out di 60 secondi. Il time-out può essere chiamato solo dal capitano e viene concesso dall'arbitro a gioco interrotto. I time-out non sono sommabili, cumulabili o ripetibili.

1.12 - Tempo di recupero

L'arbitro può a sua discrezione concedere del tempo di recupero alla fine di ogni tempo regolamentare, fino a un massimo di 5 minuti, dandone una indicativa comunicazione alle squadre poco prima della fine del tempo. Non è previsto tempo di recupero nei tempi supplementari.

1.13 - Sostituzione dei giocatori nel corso dell'incontro

Le sostituzioni sono illimitate, e sono effettuate nella zona di cambio posta in corrispondenza della fettuccia di centro campo solo a gioco fermo (non quindi nel caso di rimessa laterale o dal fondo); la comunicazione della sostituzione all'arbitro responsabile (il primo arbitro se arbitro unico, il secondo arbitro se presente) deve avvenire a gioco fermo e solo da parte del capitano. La sostituzione stessa deve avvenire quando l'arbitro responsabile lo autorizza.

La sostituzione del portiere o un cambio di ruolo dei giocatori col portiere va sempre autorizzato dall'arbitro a gioco fermo.

Laddove una squadra commetta errori nell'operazione di sostituzione dei giocatori o cambio di ruolo, o si trovi in campo con un numero di giocatori maggiore del consentito, l'arbitro potrà interrompere il gioco e sanzionarla attribuendole un fallo di squadra. In tal caso il gioco riprenderà con una rimessa a centro campo a favore dell'altra squadra.

2 - Svolgimento del gioco

2.1 - Inizio del gioco

All'inizio di ogni tempo, per cominciare il gioco, le due squadre si dispongono sulle rispettive linee di fondo, mostrando lo scalpo indossato all'arbitro, che ne verifica la regolarità. L'arbitro posiziona la palla a centro campo e fischia l'inizio dell'incontro.

2.2 - Il possesso della palla

Ai fini del gioco viene considerato come possesso di palla quando un giocatore tiene la palla stabilmente nella propria mano ovvero quando la tiene saldamente a sé sotto il braccio o l'avambraccio. Se il giocatore viene a contatto con la palla con la mano o con il braccio, ma non la tiene salda nella propria mano esso non può essere considerato in possesso di palla. È consentito colpire la palla a mano aperta, atto che non viene comunque considerato "possesso". Non è invece consentito colpire la palla con il pugno, atto che deve essere sanzionato con un fallo di corpo, o in caso di pericolosità con due scalpi a vuoto.

2.3 - Dinamiche di gioco

Il giocatore in possesso di palla può muoversi liberamente per il campo, correre con la palla in mano, passarla in avanti o all'indietro. Non è consentito al giocatore muoversi in campo palleggiando (cfr. "3.6 - Fallo di palleggio"). Per fermarne l'azione i giocatori della squadra avversaria possono solamente privarlo dello scalpo oppure intercettare un passaggio. Non è consentito sottrarre la palla dalle mani del giocatore in possesso di palla, fatta eccezione per il portiere cui è consentito sottrarla sempreché esso non commetta fallo di corpo toccando le braccia o le mani del portatore. Il giocatore in possesso di palla che viene privato dello scalpo da un giocatore avversario viene detto "scalpato". Viene considerato come momento in cui valutare lo scalpo il momento in cui lo scalpo viene definitivamente ed irrimediabilmente estratto dal pantaloncino del giocatore.

2.4 - Palla contesa

Nel caso in cui la palla risulti contesa tra due giocatori senza che sia commesso fallo (il portiere interviene sulla palla quando questa è in possesso di un giocatore avversario senza commettere fallo, oppure una palla vagante è presa contemporaneamente da due giocatori), l'arbitro fischia una palla contesa. Il gioco riprende con una palla a due tra i giocatori interessati, battuta sul punto della palla contesa o, se questo fosse all'interno di un'area, sulla linea della stessa. La palla può essere recuperata dopo il suo primo rimbalzo a terra; gli altri giocatori devono tenersi ad una distanza di 2 m dal punto di rimessa.

2.5 - Scalpo "vuoto" o "a vuoto" o "non buono"

Lo scalpo è vuoto quando:

- l'attaccante viene scalpato e non è in possesso della palla;
- l'attaccante lascia la palla, viene scalpato e la palla lo colpisce dopo aver rimbalzato per terra;
- l'attaccante palleggia la palla a terra e viene scalpato durante il palleggio.

Lo scalpo viene considerato vuoto anche quando, in uno dei tre casi precedenti, il giocatore perde lo scalpo come conseguenza dell'estrazione della maglietta da parte di un giocatore che tenti di scalparlo.

Il giocatore che ha commesso lo scalpo a vuoto deve identificarsi in maniera visibile all'arbitro alzando in alto lo scalpo sottratto al giocatore avversario. Se l'arbitro non nota lo scalpo il gioco prosegue regolarmente.

Un giocatore che compie tre scalpi a vuoto deve abbandonare il campo di gioco e può rientrarvi solo all'inizio del successivo tempo regolamentare di gioco.

Il giocatore che abbandona il campo di gioco dopo il terzo scalpo a vuoto può essere sostituito da un altro giocatore disponibile solo dopo una meta della sua squadra o di quella avversaria, o, in caso non vi siano mete sino alla fine del tempo, all'inizio del tempo successivo.

In caso un giocatore compia tre scalpi a vuoto, la rimessa in gioco della palla verrà comunque effettuata da chi ha subito lo scalpo a vuoto. Il computo degli scalpi a vuoto di ciascun giocatore si azzerà alla fine del primo tempo regolamentare ed alla fine dell'incontro.

2.6 - Vuoti di squadra

Durante l'incontro viene tenuto dai refertisti il conteggio del numero degli scalpi vuoti commessi dai giocatori appartenenti alla stessa squadra.

Tale conteggio non è mai azzerato per l'intero incontro ed è calcolato sulla base di tutti gli scalpi vuoti comunicati dall'arbitro ai refertisti, compresi anche eventuali scalpi a vuoto assegnati per irregolarità commesse.

Al raggiungimento del quattordicesimo scalpo vuoto verrà assegnato un fallo di squadra, ed un ulteriore fallo di squadra verrà assegnato ogni successivi tre scalpi vuoti dopo il quattordicesimo (quindi al 17°, 20° ecc.).

2.7 - Scalpo “buono” o “pieno” o “buono lo scalpo!”

Lo scalpo è buono quando:

- l'attaccante viene scalpato in possesso di palla;
- l'attaccante lancia la palla in aria, viene scalpato, e successivamente viene a contatto con la palla al volo, anche accidentalmente.

Lo scalpo non viene considerato buono quando, anche in uno dei due casi precedenti, il giocatore perde lo scalpo come conseguenza dell'estrazione della maglietta da parte di un giocatore che tenti di scalparlo.

Il giocatore che ha subito lo scalpo buono, dopo avere effettuato la rimessa abbandona il campo e può rientrarvi solo dopo una meta della sua squadra o di quella avversaria, o nel caso questa non arrivi entro la fine del tempo di gioco, all'inizio del successivo tempo di gioco.

Non si può costringere il giocatore al contatto con la palla per poi scalparlo (atto che comunque non è considerato di possesso), né spingerlo volontariamente sulla palla che ricade dopo che egli l'abbia lanciata in aria per evitare lo scalpo buono. Non è ammesso l'autoscalpo, né lo scalpo ai compagni di squadra.

2.8 - Meta

È meta quando un giocatore appoggia la palla a terra oltre la linea di porta avversaria.

Il giocatore deve sempre mantenere la propria posizione in meta e trattenere la palla in posizione fino a decisione arbitrale avvenuta, con l'esternazione della decisione arbitrale; se il giocatore dovesse spostarsi senza che l'arbitro abbia potuto sincerarsi della validità della meta, quest'ultima potrà essere considerata non valida.

L'arbitro fischia quando la palla è appoggiata o portata oltre la linea immaginaria di porta, tale fischio non è da considerarsi convalida della meta ma ha il solo scopo di interrompere il gioco per valutare la validità della stessa.

La meta non è valida quando:

- il giocatore supera la linea di porta con il piede o i piedi a terra, anche dopo aver appoggiato la palla;
- il giocatore non riesce a trattenere la palla in posizione fino alla convalida dell'arbitro (a esclusione del caso in cui sia un avversario a spostare la palla già appoggiata o ad urtare il

giocatore, facendogli quindi sfuggire la palla; in questo caso la meta sarà ugualmente convalidata);

- il giocatore commette fallo di sfondamento;
- il giocatore prende la palla dopo che questa ha già superato la linea di porta, ossia in fallo di fondo.

La meta è valida anche se la palla viene appoggiata in terra prima della linea di porta e solo in un secondo momento portata o strisciata oltre la linea. Non è ammessa l'automete.

2.9 - Ripresa del gioco dopo una meta

Dopo una meta convalidata la palla viene consegnata all'arbitro. Le squadre si ridispongono senza indugio sulle rispettive linee di fondo per il controllo degli scalpi indossati e, dopo il fischio, l'arbitro lancia la palla alla squadra che ha subito la meta.

2.10 - Meta tecnica

È meta tecnica quando rimangono in campo solo tre giocatori (compreso il portiere) di una squadra o dopo tre falli di squadra.

2.11 - Il portiere

Il portiere è un giocatore con caratteristiche particolari, dedicato alla difesa della propria porta; per questo non può superare la metà campo e neppure, di conseguenza, fare meta.

D'altra parte, il portiere è l'unico giocatore che può sempre rimanere nell'area di attacco della propria squadra e l'unico che può privare della palla l'avversario (senza però colpirne le mani o le braccia).

Il portiere che abusando di questa sua prerogativa mette a rischio la salute dei giocatori avversari, può essere sanzionato con due scalpi vuoti. Non è possibile giocare senza portiere in campo.

2.12 - Rimessa dopo fallo o scalpo

La rimessa in seguito ad un fallo o ad uno scalpo viene effettuata dall'esterno del campo, all'altezza del punto in cui è stato commesso il fallo o lo scalpo, salvo diversamente indicato nelle singole regole (cfr. 3.12 - Fallo di posizione in difesa).

La rimessa è eseguita dal giocatore che ha subito il fallo o lo scalpo, o da un giocatore qualsiasi nel caso di un fallo non subito da un singolo giocatore, salvo diversamente indicato nelle singole regole.

Se il giocatore ad avere subito il fallo è il portiere, il portiere stesso provvede a rimettere la palla direttamente dal fondo del campo. Una volta rimessa la palla in gioco il giocatore rientra in campo, a meno che non abbia subito uno scalpo buono.

L'arbitro fischia la rimessa non appena il giocatore incaricato è in posizione ed ha eventualmente risistemato scalpo e abbigliamento; il giocatore che effettua la rimessa ha 3 secondi di tempo per effettuarla dopo il fischio dell'arbitro.

Il superamento dei 3 secondi, la rimessa da posizione irregolare, la perdita di tempo in caso di situazione di vantaggio (melina), la rimessa prima del fischio dell'arbitro sono sanzionate con un cambio rimessa a favore della squadra avversaria.

Il giocatore che effettua la rimessa non può essere scalpato, ma solo ostacolato dagli avversari in campo, e può indietreggiare dalla linea per effettuare la rimessa più agevolmente.

Nelle rimesse laterali o d'angolo, dal momento in cui il giocatore è pronto ad effettuare la rimessa i giocatori in attacco possono entrare in area. I giocatori in difesa non possono invece farlo senza che sia presente in area un avversario o la palla, in quanto nelle rimesse il giocatore che va a battere si trova fuori dal campo di gioco.

3 – Falli e sanzioni

3.1 - Fallo laterale e fallo di fondo

Il giocatore in possesso di palla o l'ultimo giocatore ad avere toccato la palla commette fallo se questa esce dal campo di gioco (superando anche in volo la proiezione delle linee perpendicolare al terreno), o se il giocatore stesso esce, anche con solo parte del proprio corpo o col piede, dal campo di gioco (anche mantenendo la palla all'interno del campo).

L'arbitro fischia un fallo laterale o di fondo, a seconda della linea dove viene commesso, e assegna la rimessa alla squadra avversaria.

La rimessa viene battuta:

- dal lato nel punto esatto dove è uscita la palla in caso di fallo laterale;
- dall'angolo in caso di fallo di fondo commesso dalla squadra in difesa;
- in corrispondenza della porta, esclusivamente dal portiere, in caso di fallo di fondo commesso dalla squadra in attacco. La linea (immaginaria) di porta è considerata, in questo caso, come linea di fondo.

A differenza della rimessa in seguito ad altri falli o scalpò, l'arbitro non fischia la rimessa ed il giocatore incaricato può immediatamente rimettere la palla in gioco, tuttavia il giocatore ha 3 secondi di tempo per effettuarla da quando si posiziona sul punto di battuta.

3.2 - Fallo di corpo

Un giocatore che ostacola un avversario cercando di privarlo della palla, trattenendolo, colpendolo, spingendolo, ostruendolo col corpo, caricandolo, sgambettandolo, o impedendogli di avanzare estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, o piegando il suo corpo in una posizione "non naturale" o praticando un gioco duro o violento commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di corpo ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo.

3.3 - Fallo di sfondamento

Il giocatore in fase di attacco in possesso di palla che urta un avversario fermo (ossia con entrambi i piedi a terra nel momento del contatto) o che, anche senza avere il possesso di palla, fa cadere un palo della porta o lo inclina con un angolo inferiore a 45° rispetto al campo, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di sfondamento, ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo o, nel caso lo sfondamento avvenga sul palo, al portiere.

Se il palo viene inclinato o fatto cadere da un difensore o dal portiere viene assegnato il vantaggio alla squadra in attacco. Se l'abbattimento del palo avviene durante una fase di gioco in cui nessun giocatore, escluso il portiere, si trova in area, l'arbitro ferma l'azione e provvede alla risistemazione del palo. Se il palo cade senza essere urtato da nessun giocatore, l'arbitro deve sempre e comunque fermare l'azione e provvedere alla risistemazione dello stesso. Il gioco prosegue con una rimessa per la squadra in attacco.

3.4 - Fallo di blocco

Il giocatore che, per favorire un compagno, impedisce a un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla, effettuando un "blocco" (tipo pallacanestro), commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di blocco ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo. È legale per un giocatore allungare il suo braccio o gomito nel prendere posizione sul terreno, ma sia il braccio che il gomito devono essere abbassati quando un avversario tenta di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o un fallo di corpo per trattenuta.

3.5 - Fallo di piede

Un giocatore che colpisce volontariamente la palla con i piedi o con le gambe commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di piede ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

3.6 - Fallo di palleggio

Un giocatore non può spingere volontariamente la palla verso il suolo, ottenendo un rimbalzo che fa tornare la palla nella sua mano in continuità e senza interruzione, per più di una volta durante il suo possesso di palla.

Il giocatore in possesso di palla che palleggia la palla a terra, consecutivamente o più di una volta durante il suo intero possesso di palla commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di palleggio ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

3.7 - Fallo di scalpo preparato o “manina” o “mano sullo scalpo”

Il giocatore che scalpa l'avversario in possesso di palla, avendo tenuto una mano ferma in prossimità dello scalpo dell'avversario o a contatto col corpo dell'avversario senza palla per almeno due secondi, anche se entrambi i giocatori sono in movimento, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di scalpo preparato, sanziona lo scalpatore con uno scalpo a vuoto e assegna la rimessa al giocatore scalpato.

3.8 - Fallo di scalpo preventivo

Il giocatore che scalpa un avversario in procinto di ricevere la palla nel tentativo di anticipare l'eventuale possesso commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di scalpo preventivo, sanziona lo scalpatore con uno scalpo a vuoto e assegna la rimessa al giocatore scalpato.

3.9 - Fallo di protezione

Il giocatore in possesso di palla che impedisce all'avversario di togliergli lo scalpo, proteggendo quest'ultimo con le braccia o con la palla stessa (anche se lo protegge con la mano o con il braccio che afferra e tiene la palla) commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di protezione ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Se il fallo di protezione viene commesso da uno stesso giocatore una seconda volta o più volte nell'arco dello stesso incontro l'arbitro assegna uno scalpo a vuoto al giocatore che ha commesso il fallo per ciascun fallo di protezione successivo al primo.

3.10 - Fallo di vestiario

Il giocatore che non è in regola con l'abbigliamento, cioè ha la maglietta fuori dai pantaloncini a coprire lo scalpo, oppure perde lo scalpo senza che nessuno glielo abbia tolto e si trova in possesso di palla, oppure ha lo scalpo troppo corto o non in regola (cfr. “1.7 - Abbigliamento”, “1.8 - Lo scalpo”), commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di vestiario ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Se il giocatore che commette il fallo è lontano dall'azione e non vi partecipa attivamente, si rimette in regola senza che il gioco sia interrotto.

Questa regola non è ovviamente applicata se è un avversario a togliere la maglia dai pantaloni al giocatore; in questo caso verrà assegnato il vantaggio o la rimessa dal lato per il giocatore non in regola.

3.11 - Fallo di posizione in attacco

I giocatori in attacco possono stazionare o nuoversi nell'area per un massimo di tre secondi se non in possesso di palla. Se un attaccante si trova nell'area avversaria senza palla l'arbitro fischia allo

scadere del terzo secondo un fallo di posizione irregolare in attacco indicando il giocatore che lo ha commesso, ed assegna la rimessa al portiere avversario. Il conteggio dei tre secondi è personale e riferito ad ogni singolo giocatore, inizia e si esaurisce in base alla posizione di ogni singolo giocatore e della palla. L'ingresso in area della palla fa azzerare il conteggio dei tre secondi, che ricomincia nel momento in cui la palla esce dall'area.

3.12 - Fallo di posizione in difesa

I giocatori possono trovarsi nella propria area di difesa solamente in uno dei seguenti casi:

- la palla è all'interno dell'area;
- almeno un giocatore della squadra avversaria è all'interno dell'area.

Nel momento in cui un giocatore si trovi nella propria difesa senza che sia presente la palla oppure uno o più giocatori della squadra avversaria commette fallo.

L'arbitro fischia un fallo di posizione in difesa ed assegna la rimessa dal lato all'altezza del birillo che descrive l'area; inoltre sanziona la squadra che l'ha commesso con un fallo di squadra.

Ai giocatori in difesa non si applica il limite dei tre secondi di permanenza in aria previsto per gli attaccanti; quando le due condizioni di permanenza non sono più valide, il difensore deve uscire immediatamente dall'area.

Non esistono regolamentazioni sul rapporto numerico tra attaccanti e difensori presenti in area.

3.13 - Fallo di melina

La squadra in possesso di palla che perde tempo, anche nel prepararsi per le rimesse, o non attacca, rimanendo nella propria metà campo, togliendo in questo modo alla squadra avversaria la possibilità di conquistare la palla ed andare in meta, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di squadra ed assegna la rimessa al portiere della squadra avversaria.

3.14 - Gioco sulla linea di porta

Il gioco sulla linea di porta si svolge con alcune peculiarità rispetto alle altre linee di campo. Sulla linea di porta il fallo di fondo si valuta esclusivamente guardando se il giocatore in possesso di palla ha i piedi appoggiati a terra in campo o fuori dal campo o se, in mancanza di possesso, la palla è uscita o meno dal campo. Ecco quindi alcuni casi pratici:

- Se la palla supera la linea di fondo prima che un giocatore la prenda per fare meta, si riprende con una rimessa contro la squadra che per ultima ha toccato la palla;
- Se l'attaccante in possesso di palla supera la linea di porta con un piede a terra, prima di appoggiare la palla in meta, si riprende con una rimessa dal fondo a favore della squadra avversaria;
- Se il portiere in possesso di palla esce con un piede dal campo si riprende con una rimessa d'angolo a favore della squadra avversaria;
- Se il portiere con entrambi i piedi in campo tocca, senza commettere fallo di corpo, la palla al giocatore in possesso della medesima, prima che essa venga messa a terra per la meta, ed essa rotola oltre la linea di porta, si riprende con una rimessa d'angolo a favore della squadra avversaria;
- Se il portiere con entrambi i piedi in campo sottrae, senza commettere fallo di corpo, la palla al giocatore in possesso della medesima, prima che essa venga messa a terra per la meta, il gioco prosegue regolarmente con il possesso del portiere, sempre che non siano state violate le regole precedenti;
- Se il portiere esce dal campo con entrambi i piedi è da considerarsi fuori dal gioco e non può quindi partecipare all'azione se non rientrando in campo dalle linee laterali del campo fuori dalla zona d'area, né dovrà in alcun modo disturbare il proseguimento dell'azione da dietro la porta avversaria. Qualora il portiere uscito dal campo disturbasse l'azione d'attacco in

svolgimento impedendo di fatto la meta, l'arbitro dovrà assegnare un fallo al portiere con sanzioni proporzionali alla gravità del fallo.

3.15 - Regola del vantaggio

La regola del vantaggio viene tassativamente applicata nei seguenti casi:

- quando è evidente l'estraneità dal gioco di uno scalpo a vuoto o di un fallo, fatto solo per fermare l'azione. In questo caso l'arbitro al termine dell'azione richiama il giocatore che ha commesso lo scalpo a vuoto "tattico" o altro fallo sul quale aveva dato il vantaggio e gli assegna la sanzione prevista;
- quando viene scalpato a vuoto o con scalpo preparato il giocatore che effettua l'ultimo passaggio prima della meta, solo se questo passaggio porta immediatamente il giocatore che lo riceve in meta. Se il vantaggio non si concretizza con la meta, il gioco riprende con la rimessa sullo scalpo che ha generato il vantaggio. Se il vantaggio produce uno scalpo buono a danno del giocatore che ha usufruito del vantaggio, lo scalpo non è considerato buono ed il gioco riprende con la rimessa sullo scalpo che ha generato il vantaggio. Il giocatore che ha commesso lo scalpo che ha generato il vantaggio non concretizzato viene normalmente sanzionato con uno scalpo a vuoto. Se il vantaggio porta alla meta il giocatore che ha commesso lo scalpo non subisce alcuna sanzione;
- quando in presenza di altro fallo, l'arbitro ritiene che interrompendo il gioco risulterebbe evidentemente avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione stessa. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza (2-3 secondi) e purché la palla non abbia superato le linee perimetrali, l'arbitro ferma il gioco e sanziona l'infrazione iniziale. Sia che interrompa il gioco o no, l'arbitro, se necessario, deve comunque assumere l'eventuale sanzione disciplinare, appena fermato il gioco.
- quando un palo viene inclinato o fatto cadere da un difensore o dal portiere.

3.16 - Uscita dal fondo di un giocatore

Un giocatore che nel corso di un'azione si trovasse ad oltrepassare con entrambi i piedi la linea di fondo, propria o avversaria, non potrà più partecipare all'azione in corso se non rientrando in campo dalle linee laterali fuori dalla zona d'area, né dovrà in alcun modo disturbare il proseguimento dell'azione da dietro la porta avversaria. L'azione si considera conclusa se il gioco viene fermato ovvero quando avviene un cambio di palla tra attacco e difesa. Il giocatore che rientra in campo in maniera irregolare e interferisce con l'azione in corso in qualunque maniera viene sanzionato con uno scalpo a vuoto.

3.17 - Falli di squadra

I falli di squadra sono comminati all'intera squadra indipendentemente dal giocatore che li ha commessi e non si azzerano alla fine del primo tempo regolamentare, ma si sommano per l'intera durata dell'incontro, supplementari compresi. Tre falli di squadra nello stesso incontro corrispondono ad una meta tecnica. Sono considerati falli di squadra:

- il fallo di difesa;
- il fallo di melina;
- sostituzioni o cambi di ruolo a gioco attivo o senza consenso dell'arbitro responsabile;
- errori nel numero legale dei giocatori in campo (minimo di giocatori e giocatrici, numero massimo di giocatori presenti, anche tenuto conto dei giocatori usciti);
- conteggio dei vuoti di squadra.

3.18 - Sanzioni disciplinari

L'arbitro ha l'autorità di assumere sanzioni disciplinari, dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale. Sono passibili di sanzioni disciplinari i giocatori in campo e quelli di riserva.

Nel gioco dello Scoutball non è concepibile né ammesso l'uso di alcuna forma di violenza: il desiderio di fare meta non deve mai prevalere sul rispetto dell'altro e sulla sua incolumità fisica.

È prerogativa dell'arbitro, in caso di comportamenti esasperati o reiterati, di comportarsi con maggiore durezza: un giocatore problematico può essere allontanato da un torneo temporaneamente (uno o più incontri), o addirittura in maniera definitiva. Sulle conseguenze e sulla gravità delle espulsioni decide l'organizzazione del torneo, sentito l'arbitro dell'incontro.

Gli arbitri hanno facoltà di sanzionare i giocatori con uno scalpo a vuoto anche se il fallo non è commesso ai danni di un altro giocatore quando dopo il primo richiamo un giocatore, continuando a non tenere conto delle indicazioni dell'arbitro, persevera in comportamenti non adatti alla vita scout o oggettivamente non sportivi (continua a scalpare preventivamente, continua a scalpare giocatori chiamati lontani dall'azione solo per interrompere il loro gioco, fa falli di costo intenzionalmente atti a far perdere il possesso di palla, ed in tutti gli altri casi specificati dal presente regolamento), oppure quando continua ad usare turpiloqui o parole non adatte allo stile scout o si rivolga in malo modo ad un altro giocatore, oppure se non essendo il capitano si rivolge all'arbitro.

3.19 - Infrazioni sanzionabili con uno scalpo a vuoto

Lo scalpo a vuoto viene assegnato nei seguenti casi:

- scalpo a vuoto a danno di un giocatore;
- scalpo a vuoto "tattico": quando è evidente l'estraneità dal gioco di uno scalpo a vuoto o di un fallo, fatto solo per fermare l'azione. In questo caso l'arbitro al termine dell'azione richiama il giocatore che ha commesso il vuoto "tattico", e gli assegna lo scalpo a vuoto. Il gioco riprende regolarmente da dove si era interrotto;
- scalpo preventivo;
- scalpo preparato, ad eccezione del caso in cui lo scalpo preparato venga commesso sul giocatore che effettua l'ultimo passaggio prima della meta, e la meta viene realizzata.
- fallo di protezione reiterato commesso più volte dallo stesso giocatore nell'arco dell'incontro;
- violenza verbale (imprecazioni, esclamazioni volgari, parolacce, non rivolte ad alcuno): in tal caso l'arbitro assegna lo scalpo a vuoto al giocatore non appena il gioco si ferma. Il gioco riprende regolarmente da dove si era interrotto, senza considerare la sanzione comminata;
- quando un giocatore durante un'azione esce dal fondo del campo e vi rientra senza passare dalle linee laterali fuori dalla zona d'area quando l'azione è ancora in corso e interferisce nell'azione stessa;
- quando un giocatore, che non sia il capitano della squadra, si rivolge all'arbitro con parole e gesti esprimendo apprezzamenti, suggerendo la decisione o contestandola;
- quando un giocatore discute animatamente con un giocatore della squadra avversaria in merito alle decisioni arbitrali.

3.20 - Infrazioni sanzionabili con due scalpi a vuoto

Un giocatore deve essere sanzionato con due scalpi a vuoto nei seguenti casi:

- per falli potenzialmente pericolosi (come sgambetti, trattenute, braccio teso, spinta da tergo, scivolate, entrate in sfondamento o a valanga eccessivamente scomposte, irruenti e pericolose, ecc.);
- colpisce la palla con il pugno mettendo in pericolo la salute dell'avversario;
- nel caso del portiere quando, abusando della prerogativa di potere sottrarre la palla agli avversari, continua a colpirla il corpo o le braccia, o ne impedisce in altro modo scorretto l'entrata in meta, mettendo a rischio la salute dei giocatori avversari.

3.21 - Infrazioni passibili di ammonizione

Un giocatore deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, quando commette una delle tre seguenti infrazioni:

- manifesta disapprovazione con parole e gesti verso una decisione dell'arbitro, rivolgendosi all'arbitro in maniera irrispettosa;
- è colpevole di un comportamento antisportivo o contrario allo spirito del gioco;
- compie volontariamente falli di corpo gravi (come placcaggi, falciate, gomitate, ecc.).

L'ammonizione comporta l'esclusione del giocatore per tutto il tempo di gioco regolamentare. Se l'ammonizione viene comminata nel secondo tempo di gioco regolamentare essa vale per tutto l'incontro, supplementari compresi. Il giocatore ammonito abbandona il campo di gioco e può essere sostituito da un altro giocatore disponibile solo dopo una meta della sua squadra o di quella avversaria o, in caso non vi siano mete sino alla fine del tempo, all'inizio del tempo successivo.

A seconda delle regole del torneo due ammonizioni possono sommarsi anche tra incontri diversi della stessa fase del torneo e comportare l'esclusione dall'incontro successivo.

3.22 - Infrazioni passibili di espulsione

Un giocatore può essere espulso, mostrandogli il cartellino rosso, quando commette una delle 5 seguenti infrazioni:

- riceve una seconda ammonizione nello stesso incontro;
- usa un linguaggio o gesti offensivi, ingiuriosi, irrispettosi o minacciosi nei confronti dell'arbitro o degli avversari;
- sputa contro un avversario o qualsiasi persona;
- è colpevole di una condotta volontariamente violenta;
- bestemmia, che viene sanzionata oltre con l'immediata espulsione dall'incontro con l'esclusione definitiva dal torneo.

L'espulsione comporta l'esclusione del giocatore per tutto il resto dell'incontro. Il giocatore espulso abbandona il campo di gioco e può essere sostituito da un altro giocatore disponibile solo dopo una meta della sua squadra o di quella avversaria, o, in caso non vi siano mete sino alla fine del tempo, all'inizio del tempo successivo.

Sulle conseguenze e sulla gravità delle espulsioni decide l'organizzazione del torneo, sentito l'arbitro dell'incontro.

Indice

1 - Indicazioni generali

- 1.1 - Il gioco
- 1.2 - Il campo di gioco
- 1.3 - Composizione delle squadre
- 1.4 - L'autorità ed i poteri dell'arbitro
- 1.5 - Refertisti
- 1.6 - Il capitano della squadra
- 1.7 - Abbigliamento
- 1.8 - Lo scalpo
- 1.9 - Cerchio di inizio incontro
- 1.10 - Tempi regolamentari
- 1.11 - Tempi supplementari
- 1.12 - Tempo di recupero
- 1.13 - Sostituzione dei giocatori nel corso dell'incontro

2 - Svolgimento del gioco

- 2.1 - Inizio del gioco
- 2.2 - Il possesso della palla
- 2.3 - Dinamiche di gioco
- 2.4 - Palla contesa
- 2.5 - Scalpo "vuoto" o "a vuoto" o "non buono"
- 2.6 - Vuoti di squadra
- 2.7 - Scalpo "buono" o "pieno" o "buono lo scalpo!"
- 2.8 - Meta
- 2.9 - Ripresa del gioco dopo una meta
- 2.10 - Meta tecnica
- 2.11 - Il portiere
- 2.12 - Rimessa dopo fallo o scalpo

3 - Falli e sanzioni

- 3.1 - Fallo laterale e fallo di fondo
- 3.2 - Fallo di corpo
- 3.3 - Fallo di sfondamento
- 3.4 - Fallo di blocco
- 3.5 - Fallo di piede
- 3.6 - Fallo di palleggio
- 3.7 - Fallo di scalpo preparato o "manina" o "mano sullo scalpo"
- 3.8 - Fallo di scalpo preventivo
- 3.9 - Fallo di protezione
- 3.10 - Fallo di vestiario
- 3.11 - Fallo di posizione in attacco
- 3.12 - Fallo di posizione in difesa
- 3.13 - Fallo di melina
- 3.14 - Gioco sulla linea di porta

- 3.15 - Regola del vantaggio
- 3.16 - Uscita dal fondo di un giocatore
- 3.17 - Falli di squadra
- 3.18 - Sanzioni disciplinari
- 3.19 - Infrazioni sanzionabili con uno scalpo a vuoto
- 3.20 - Infrazioni sanzionabili con due scalpi a vuoto
- 3.21 - Infrazioni passibili di ammonizione
- 3.22 - Infrazioni passibili di espulsione



A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL