

REGOLAMENTO del CENTENARIO

08-09-07

Il campo di gioco è un rettangolo di 18x30 m circa con fondo erboso, delimitato da nastri o gesso. Le porte sono di larghezza 4 m, 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 righe perimetrali sono considerate campo.

Ogni squadra è composta da 7 giocatori e giocatrici in campo di cui almeno 2 donne e da eventuali riserve.

I cambi sono illimitati, e sono effettuati a gioco fermo dietro permesso dell'arbitro.

La partita si gioca in due tempi da 15 minuti l'uno; il tempo viene fermato ogni qualvolta l'arbitro lo richieda, e lo stesso arbitro può concedere minuti di recupero alla fine di ogni tempo regolare.

All'inizio di ogni tempo, per cominciare il gioco, l'arbitro lancia la palla lungo la linea immaginaria di centro campo.

Nelle fasi eliminatorie, in caso di parità alla fine del tempo regolamentare, è previsto un primo tempo supplementare di 5 min. con silver meta, ed eventualmente un secondo tempo supplementare di 5 minuti con golden meta ad oltranza. I tempi supplementari sono considerati un prolungamento del 2° tempo, quindi gli scalpi vuoti vengono azzerati solo all'inizio del 2° tempo e si sommeranno fino a partita conclusa.

Ogni giocatore è provvisto di uno scalpo, che deve essere sempre ben visibile; lo scalpo viene indossato dentro ai pantaloni in corrispondenza della schiena in posizione centrale, in modo che le due punte dello scalpo sporgano di almeno 25 cm, e senza che ne sia impedita la facile estrazione da nodi o altro.

Lo scalpo è un fazzolettone arrotolato e piegato a metà (come per essere indossato al collo). Non è ammesso lo scalpo rettangolare ad una sola falda. Lo scalpo deve inoltre essere di colore e/o materiale differente da quello dei pantaloni in modo da risultare visibile; in ogni caso l'arbitro può considerare non regolare uno scalpo troppo corto, troppo sottile o poco visibile. Prima dell'inizio della partita, e ogni volta che lo ritenga necessario, l'arbitro controlla che gli scalpi siano correttamente indossati.

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.

Per fermarne l'azione i giocatori della squadra avversaria possono privarlo dello scalpo oppure intercettare un passaggio; non possono invece sottrarre la palla dalle mani del giocatore in possesso di palla.

Il giocatore in possesso di palla che viene privato dello scalpo da un giocatore avversario viene detto scalpato.

Quando un giocatore viene scalpato:

- se lo scalpo è vuoto¹ batte la rimessa e rientra in gioco;
- se lo scalpo è buono² batte la rimessa³ ed esce dal campo; può rientrare in campo dopo una meta⁴ della sua squadra o di quella avversaria, o all'inizio del successivo tempo di gioco.

1. 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.

Un giocatore che compie tre scalpi vuoti esce dal campo, e può rientrare solo all'inizio del successivo tempo di gioco, si ricorda che la partita è composta da due tempi in quanto i tempi supplementari sono un prolungamento del 2° tempo; il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore disponibile alla meta successiva. La rimessa in gioco della palla viene comunque effettuata da chi ha subito il vuoto. Il computo dei vuoti si azzerà alla fine del primo tempo ed alla fine della partita.

2. Lo scalpo è buono quando:
 - l'attaccante viene scalpato con la palla in mano;
 - l'attaccante lancia la palla in aria, viene scalpato, e successivamente viene a contatto con la palla al volo (anche accidentalmente).

Non si può costringere nessun giocatore al contatto con la palla per poi scalparlo.
Non è ammesso l'autoscalpo.

3. La rimessa in seguito ad un fallo o ad uno scalpo viene effettuata dall'esterno del campo; il giocatore ha 5 secondi di tempo per effettuare la rimessa, dopo i quali l'arbitro la assegna alla squadra avversaria. Chi effettua la rimessa non può essere scalpato ma solo ostacolato dagli avversari in campo, e può indietreggiare dalla linea per rimettere più agevolmente.

Il giocatore che effettua la rimessa dopo uno scalpo (buono o vuoto) o un fallo deve attendere il fischio dell'arbitro prima di effettuarla; può invece procedere immediatamente alla rimessa in caso di fallo laterale dal punto in cui la palla è uscita o dalla porta in caso di fallo di fondo (rimessa veloce).

Se il giocatore non attende il fischio quando dovuto e anticipa la rimessa, l'arbitro la assegna alla squadra avversaria.

4. È meta quando un giocatore appoggia la palla oltre la linea di porta avversaria. Il giocatore deve mantenere la propria posizione in meta e trattenere la palla in posizione fino a decisione arbitrale avvenuta; se il giocatore dovesse spostarsi senza che l'arbitro abbia potuto sincerarsi della validità della meta, quest'ultima può essere considerata non valida.

La meta non è valida quando:

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

È meta tecnica quando rimangono in campo solo tre giocatori (compreso il portiere) di una squadra. Viene assegnata una meta tecnica anche dopo tre falli di posizione della difesa (vedi *Fallo di posizione in difesa*).

Non è ammessa l'automete.

Dopo una meta la palla viene data all'arbitro che, alla ripresa, la assegna alla squadra che ha subito la segnatura.

Il portiere

E' 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 restare fermo a meno di 1,5 m dalla propria porta, e l'unico che può privare della palla l'avversario (senza però colpirne le mani o le braccia).

Il portiere che, abusando di queste sue prerogative, mette ripetutamente a rischio la salute dei giocatori avversari, può essere sanzionato con due scalpi vuoti o con l'espulsione dal campo per 5 minuti, a discrezione dell'arbitro.

Non è possibile giocare senza portiere in campo.

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 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 (si raccomanda a ogni arbitro di essere il più veloce possibile a fischiare onde evitare tempi morti).

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 di porta è considerata, in questo caso, come linea di fondo.

Fallo di posizione in attacco

Non è consentito ai giocatori in attacco di stazionare davanti alla porta avversaria; questi devono essere sempre in movimento quando si trovano davanti alla porta avversaria, e si possono fermare solo per ricevere un passaggio.

Un giocatore che sta fermo a meno di 1,5 m dalla porta avversaria per più di 2 secondi, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di posizione in attacco ed assegna la rimessa al portiere avversario.

Fallo di posizione in difesa

Non è consentito ai giocatori in difesa di stazionare davanti alla propria porta; questi possono avvicinarsi alla propria porta solo se è per primo un giocatore della squadra avversaria a farlo.

Un giocatore che sta fermo a meno di 1,5 m dalla propria porta, senza che sia presente un giocatore avversario in quell'area, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di posizione in difesa ed assegna la rimessa dal lato sulla tre quarti.

Quando una squadra commette tre falli di posizione in difesa, viene assegnata alla squadra avversaria una meta tecnica. Il computo dei falli in difesa si azzera alla fine del primo tempo.

Fallo di corpo

Un giocatore che ostacola un avversario cercando di privarlo della palla (ad eccezione del portiere), trattenendolo, colpendolo o andandogli addosso, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di corpo ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo.

Se questo tipo di fallo viene commesso su di un giocatore in procinto di appoggiare la palla in meta e questo fallo gli impedisce di realizzare la meta stessa, quest'ultima viene comunque considerata valida ed assegnata al giocatore.

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.

Fallo di palleggio

E' consentito un solo palleggio a terra volontario durante il proprio possesso di palla.

Il giocatore in possesso di palla che palleggia la palla a terra, ripetutamente (come nel basket) 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.

Fallo di scalpo preparato (“manina”)

Non è consentito preparare lo scalpo, ossia scalpare un avversario avendo prima tenuto la mano in corrispondenza del suo scalpo, in attesa che gli arrivasse la palla.

Lo scalpo preparato non è valido. Si ritiene scalpo preparato quando lo scalatore è pronto a scalpare con la mano in prossimità o in contatto di un avversario senza palla. il fallo di manina può essere fischiato anche prima che lo scalpo stesso sia effettuato.

(n giocatore A che effettua uno scalpo preparato (anche se tecnicamente buono) su di un avversario B commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di scalpo preparato, attribuisce una penalità pari ad uno scalpo vuoto al giocatore A ed assegna la rimessa a B, che rientra poi in gioco)

Fallo di sfondamento

Il giocatore in possesso di palla che urta un avversario fermo (ossia con entrambi i piedi a terra nel momento del contatto o che stia saltando in verticale sul posto), o un palo della porta (facendolo cadere o restare inclinato 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 al portiere.

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, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di protezione ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Fallo di blocco

Il giocatore che, per favorire un compagno, gli fornisce un “blocco” (tipo basket), commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di blocco ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Fallo di melina

La squadra in possesso di palla che perde tempo o non attacca, e in questo modo toglie alla squadra avversaria la possibilità di conquistare la palla ed andare in meta, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di melina ed assegna la rimessa al portiere della squadra avversaria.

Fallo di vestiario

Il giocatore che, partecipando attivamente all'azione, non è in regola con l'abbigliamento (in particolare, ha la maglietta fuori dai pantaloncini a coprire lo scalpo, oppure perde lo scalpo senza che nessuno glielo abbia tolto, oppure ha lo scalpo troppo corto), 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.

Regola del vantaggio

La regola del vantaggio viene applicata in casi distinti:

- quando è evidente l'estraneità dal gioco di uno scalpo a vuoto o di un fallo, fatto solo per fermare l'azione;
- quando viene scalpato con uno scalpo preparato il giocatore che realizza la meta;
- quando viene scalpato a vuoto il giocatore che effettua l'ultimo passaggio prima della meta; in questo caso il vantaggio è comunque corto, ossia si esaurisce in pochi secondi se non concretizzato.

Se il vantaggio non si concretizza con la meta, il gioco riprende con la rimessa sul fallo che ha generato il vantaggio.

Violenza

Nel gioco dello scoutball non è concepibile né ammesso l'uso di alcuna forma di violenza:

- ➔ violenza verbale (imprecazioni), è sanzionata con uno scalpo a vuoto;
- ➔ falli immotivati e pericolosi (sgambetti, trattenute, ecc.), sono sanzionati con due scalpi a vuoto per il giocatore che li ha commessi;
- ➔ comportamenti contrari allo spirito del gioco, fisici (come placcaggi, falciate, gomitate, ecc.) ma anche verbali (insulti), sono sanzionati con l'espulsione del giocatore per il tempo o l'intera partita;
- ➔ bestemmie, sono sanzionate con l'espulsione definitiva dal torneo.

E' prerogativa dell'arbitro, in caso di comportamenti esasperati o reiterati, di comportarsi con maggiore durezza; un giocatore problematico può essere allontanato dal torneo temporaneamente (una o più partite), ma anche in maniera definitiva.

Abbigliamento

Ogni squadra deve avere due divise, una chiara e una scura, di cui almeno una provvista di numero.

Per minimizzare il rischio di infortuni, non si può giocare con scarpe con tacchetti rigidi (es. scarpe da calcio) o aghi (es. scarpette da atletica), e nemmeno con anfibi, scarponi o altre scarpe pesanti; è vietato l'uso di qualsiasi cintura, e sconsigliato l'uso di braccialetti, collane, catene ed orologi.

Non è consentito indossare gonna, kilt o simili.

Iscrizioni

Possono essere iscritte al torneo solo persone censite per l'anno 2007/08 in una associazione scoutistica.

Arbitraggio

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

Solo il capitano della squadra può interpellare l'arbitro.

Altri giocatori che si rivolgano all'arbitro possono essere sanzionati con uno scalpo a vuoto.

La Legge Scout è come sempre il nostro parametro di riferimento, in campo e fuori dal campo, prima, durante e dopo ogni partita.