

EDIZIONE 2023

IL REGOLAMENTO

DEL GIUOCO DELLO SCOUTBALL
O DELLA PALLASCALPO



A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL

A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL

Edizione 2023

Aggiornato al 20 giugno 2023

Il Regolamento del Giuoco dello Scoutball o della Pallascalpo

A.D.S. - AMANTI DELLO SCOUTBALL

Internet: www.scoutballitalia.it

email: ads.bologna@gmail.com

A cura della Pattuglia Scoutball

Un particolare ringraziamento va a chi ci ha preceduto e ci ha permesso di andare avanti:
Giobi, Paolo, Giò, Camo, Giovi, AMR e tutti gli AdS che furono e sempre saranno.

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.

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

Perché giochiamo a Scoutball?

La vera domanda che ci dobbiamo porre non è "perché giochiamo a scoutball?" ma semplicemente "perché giochiamo?" La nostra risposta è che le Comunità non si forgiavano direttamente tramite esperienze comuni, ma emozioni comuni. E sono proprio quelle emozioni che il gioco genera, ogni tanto di gioia nell'alzare una coppa, ogni tanto di delusione non vedendo il proprio nome avanzare lungo il tabellone che forgiavano un gruppo, una Comunità. Il gioco è un mezzo, non un fine. Crediamo che il gioco, anche per adulti, sia una parte fondamentale dell'educazione scout.

E' stato scelto lo scoutball come gioco perché rappresenta, fin dal nome, un po' tutti. E' uno sport completo, con una storia, una tradizione. È un gioco di squadra, dove si vince insieme e si perde insieme, dove non contano i personalismi ma solo il successo del gruppo.

Ma il filo conduttore che ha guidato tutto questo e che continuerà ad essere la nostra stella polare non è tanto fare il torneo più grande, l'evento più "fico", ma piuttosto uniformare e stilare un regolamento veramente unitario, in modo che un "Padova 5" possa giocare contro un "Palermo 20" secondo le stesse regole e gli stessi valori.

Scontrandosi ed Incontrandosi in un campo da Scoutball!

Pattuglia Scoutball

PREMESSA

Lo Scoutball (conosciuto anche come “Pallascout” o “Pallascalpo”) è un gioco nato in ambiente scout, pertanto, indipendentemente da chi lo giochi, la prima regola fondamentale è, e sempre sarà, il rispetto di tutti quei valori che ci distinguono, codificati nella Legge e nella Promessa Scout.

1 - INDICAZIONI GENERALI

1.1 - Il gioco

Lo Scoutball 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.

1.2 - Il campo da gioco

Il campo di gioco è un rettangolo di 30 x 18 m con fondo erboso, delimitato da nastri. 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. A 4 metri dalle linee di fondo sono presenti dei birilli, due per lato, che delimitano le aree, entro la quale vengono rilevati i falli di posizione in attacco e in difesa.

Intorno al campo è prevista una “zona di sicurezza” di almeno 1 metro in cui non può sostare nessuno. Non è consentito a nessuno, spettatore o giocatore, sostare oltre la linea di fondo.

La palla è sferica, di nylon vulcanizzato, plastica finta pelle o vera pelle senza rivestimenti con diametro di 13-15 cm.

1.3 - Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da 7 giocatori in campo, di cui almeno 2 per 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 è 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;
- 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 sempre consigliata la presenza di un 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.

Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili e il suo giudizio è insindacabile. L'arbitro ha la facoltà di sanzionare un giocatore che ha commesso una scorrettezza proporzionalmente alla gravità o all'antisportività del fallo commesso.

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. Durante il cerchio iniziale l'arbitro si sincererà della presenza dei refertisti.

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. Solo il 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 in maniera non consona 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 possibile

trasferire il ruolo di 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.

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, senza passanti e senza tasche;
- calzettoni;
- scarpe;
- scalpo.

Ogni squadra deve avere due maglie, una di colore chiaro ed una di colore 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 o elmetti.

L'uso di guanti è consentito a condizione che non facilitino la presa della palla o dello scalpo.

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 diritto del capitano richiedere la verifica dell'abbigliamento della squadra avversaria. Qualora emergesse successivamente un'irregolarità nell'abbigliamento di un giocatore, la partita è comunque da considerarsi come regolarmente disputata.

1.8 - Lo scalpo

Lo scalpo è 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. 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 entrambe punte dello scalpo escano dal pantaloncino di almeno 25 cm. Lo scalpo correttamente inserito, al momento del controllo iniziale, deve pendere verso il basso, 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 un colore 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, i refertisti e i portieri 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 al fine di 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 a discrezione dell'arbitro. La durata dell'intervallo può essere modificata dalle squadre solo con il consenso dell'arbitro. Durante ogni tempo regolamentare ad 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. In caso di ulteriore parità si 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 a discrezione dell'arbitro.

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;

All'inizio di ciascun tempo supplementare le squadre rientreranno in campo con lo stesso numero di giocatori con cui hanno concluso il tempo precedente. Essendo una continuazione del secondo tempo non è previsto un cambio di campo tra le squadre

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, effettuabili 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 l'arbitro verifica lo scalpo dei 14 giocatori in gioco, posiziona la palla al centro della linea di metà campo e fischia l'inizio della partita. Al fischio di inizio tutti i giocatori devono pestare con un piede la propria linea di fondo.

2.2 - Il possesso della palla

Ai fini del gioco viene considerato come possesso di palla quando un giocatore la controlla stabilmente o la colpisce a mano aperta, atto considerato come "possesso istantaneo". 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 indietro. 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 (*vedi 2.11*). 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, 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:

- il giocatore viene scalpato e non è in possesso della palla;
- il giocatore lascia la palla, viene scalpato e la palla lo colpisce dopo un rimbalzo su un'altra superficie;
- lo scalpo viene considerato vuoto anche quando, in uno dei casi precedenti, il giocatore perde lo scalpo come conseguenza dell'estrazione della maglietta da parte di un giocatore che tenti di scalparlo;

- un 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.

Il giocatore che compie tre scalpi a vuoto nello stesso tempo 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^o, 20^o ecc.).

2.7 - Scalpo "buono" o "pieno" o "buono lo scalpo!"

Lo scalpo è buono quando:

- l'estrazione dello scalpo inizia e finisce quando il giocatore è in possesso di palla;
- il giocatore lancia la palla in aria, viene scalpato, e successivamente viene a contatto con la palla al volo, anche accidentalmente, senza che vi siano stati nel frattempo rimbalzi o tocchi di altre superfici.

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 si verifichi entro la fine del tempo di gioco, all'inizio del successivo tempo di gioco. Ai fini del conteggio dei giocatori della squadra, il giocatore scalpato pieno viene considerato

Non si può costringere il giocatore al contatto con la palla per poi scalparlo, 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.

Dopo lo scalpo è buona norma ridare lo scalpo in mano al giocatore che l'ha subito.

2.8 - Meta

È meta quando un giocatore appoggia, trascina o rotola tutta la palla a terra oltre la linea di porta avversaria, senza mai perdere il contatto della palla con una parte qualsiasi del proprio corpo dal momento in cui la palla oltrepassa il "muro laser".

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 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 verticale della linea di porta con una parte qualsiasi del piede, 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 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, entrambe le squadre tornano nella propria area. L'arbitro prende la palla e la consegna, con un fischio che ne sancisce la rimessa in gioco, alla squadra che ha subito 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. Il portiere è l'unico giocatore che può sempre rimanere nell'area di difesa della propria squadra e l'unico che può, esclusivamente nella propria metà campo, privare della palla l'avversario, intervenendo però solo su di essa. Nella propria area non è da considerarsi fuori se il portiere interviene con un piede oltre la linea di porta. Nel caso esca con entrambi i piedi, invece, deve comunque fare il giro dai conetti laterali qualora la palla rimanga in gioco. Fuori dallo specchio della porta il portiere è soggetto alle stesse regole del fallo di fondo degli altri giocatori. Nella metà campo avversaria il portiere è un giocatore come tutti gli altri, andando quindi a perdere la propria prerogativa di intervenire sulla palla in possesso, che viene automaticamente riacquistata quanto torna nella propria metà campo. Il portiere che, abusando della sua prerogativa di poter intervenire sulla palla, mette a rischio la salute dei giocatori avversari è sanzionato secondo il fallo di corpo. 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. 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 all'interno della sua area, il portiere stesso provvede a rimettere la palla direttamente dal fondo del campo, al fischio. 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 sistemato scalpo e abbigliamento; il giocatore che effettua la rimessa ha 5 secondi di tempo dal fischio per rimettere la palla in gioco.

Il superamento dei 5 secondi, la rimessa da posizione irregolare, 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 a piacere dalla linea per effettuare la rimessa più agevolmente.

Il giocatore che rimette la palla in gioco può rientrarne in possesso solo dopo che la palla ha colpito, anche accidentalmente, un altro giocatore.

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 toccando terra (o la linea di bordo campo). Se il giocatore in possesso di palla esce, toccando anche con solo parte del proprio corpo fuori dal campo di gioco (anche mantenendo la palla all'interno del campo), commette fallo.

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 effettuata:

- 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;
- da oltre la linea di fondo, in caso di fallo di fondo commesso dalla squadra in attacco.

Lo specchio della porta è invece considerato come un "muro laser" oltre il quale la palla, se non in possesso di un giocatore, è considerata fuori. Superato questo piano immaginario non è possibile recuperare la palla, nemmeno quando è ancora sospesa in aria, per schiacciarla in meta o per passarla nuovamente.

Eventuali passaggi da oltre la linea di fondo, per recupero in salto di un giocatore della palla prima che tocchi terra, che dovessero passare entro questo piano immaginario, anche da fuori a dentro, saranno da considerarsi fallo di fondo.

A differenza della rimessa in seguito ad altri falli o scalpo, l'arbitro non fischia la rimessa ed il giocatore incaricato può immediatamente rimettere la palla in gioco, tuttavia il giocatore ha 5 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 in posizione legale di difesa, ossia con entrambi i piedi a terra nel momento del contatto, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di sfondamento, sanziona con un vuoto il giocatore che lo ha commesso ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo.

Allo stesso modo il difensore deve stabilire la propria posizione di difesa in maniera regolare, senza quindi causare contatti fallosi prima di averla assunta.

L'attaccante deve aspettarsi d'essere marcato, anche molto da vicino, e quindi deve essere pronto ad arrestarsi o a cambiare direzione tutte le volte che un avversario gli si pone davanti in maniera legale, anche all'ultimo momento.

3.4 - Fallo di blocco

Il giocatore che avvantaggia un compagno impedendo con il proprio corpo a un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla, effettua un "blocco", commettendo quindi fallo; l'arbitro fischia un fallo di blocco ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo. È possibile per un giocatore allungare il braccio nel prendere posizione sul terreno. Se avviene un contatto con il braccio tenuto rigido che ostacola di fatto il movimento dell'attaccante, si ha comunque un fallo di blocco o un fallo di corpo per trattenuta. Questo fallo è sempre sanzionato con un vuoto personale.

3.5 - Fallo di piede

Un giocatore che colpisce la palla, anche involontariamente, con i piedi o con le gambe dal ginocchio in giù, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di piede ed assegna la rimessa alla squadra avversaria. Se questo è fatto volontariamente e ripetutamente può essere sanzionato con uno scalpo vuoto.

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 più di una volta durante il suo intero possesso 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 mantenuto la mano in prossimità dello scalpo dell'avversario senza palla, 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 palo

Se un attaccante urta il palo facendolo inclinare con un angolo minore di 45° rispetto al terreno commette fallo. L'arbitro fischia e assegna la rimessa al portiere da oltre la linea di fondo.

Se l'abbattimento del palo è causato da un membro della squadra in difesa durante la concretizzazione dell'azione, l'arbitro può assegnare il vantaggio alla squadra in attacco. Se il palo si dovesse inclinare (o cadere) per una qualsiasi ragione mentre nessun attaccante è presente nell'area, l'arbitro deve comunque interrompere il gioco. Una volta sistemato il palo assegna la rimessa alla squadra che aveva il possesso palla al fischio d'interruzione.

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

Se il fallo di protezione viene reiterato o fatto intenzionalmente da un giocatore viene sanzionato con uno scalpo vuoto.

3.10 - Fallo di vestiario

Il giocatore che non è in regola con l'abbigliamento (*vedi. 1.7*) 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 applicata se è un avversario a causare tale fallo è l'intervento di un avversario; 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 della squadra attaccante, nel caso che la palla non sia all'interno dell'area di attacco, anche non in possesso, possono stazionare o muoversi nell'area per un massimo di quattro secondi consecutivi. Allo scadere del quarto secondo di permanenza di un giocatore in area di attacco, l'arbitro fischia un fallo di posizione irregolare e assegna la rimessa alla squadra avversaria all'altezza del conetto. Il conteggio dei quattro 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 annulla il conteggio dei quattro secondi, che ricomincia nel momento in cui la palla esce dall'area.

3.12 - Fallo di posizione in difesa

I giocatori possono trovarsi, inteso come nell'avere entrambi i piedi all'interno, nella propria area di difesa se, e solo se:

- 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 area 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 quattro 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.

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

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 entrambi i piedi dal campo si riprende con una rimessa d'angolo a favore della squadra avversaria;
- se il portiere 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 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. 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 nell'immediatezza 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 in maniera diretta 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 subita.

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;
- fallo da chiara occasione da meta.

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 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, continuando a non tenere conto delle indicazioni dell'arbitro, perseverano in comportamenti non adatti alla vita scout o oggettivamente non sportivi, 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 si rivolgono all'arbitro pur non essendo il capitano della squadra.

3.19 - Infrazioni sanzionabili con uno scalpo a vuoto

Lo scalpo a vuoto viene assegnato quando un giocatore:

- esegue uno 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;
- esegue uno 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;
- commette fallo di protezione reiterato nell'arco dell'incontro;
- usa 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;

- 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;
- si rivolge all'arbitro con parole e gesti esprimendo apprezzamenti, suggerendo la decisione o contestandola pur non essendo il capitano;
- 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:

- commette fallo anti sportivo;
- commette 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 colpirne 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 (giallo)

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

- manifesta disapprovazione con parole e gesti verso una decisione dell'arbitro, rivolgendosi a questi in maniera irrispettosa;
- è colpevole di un comportamento antisportivo o contrario allo spirito del gioco;
- compie volontariamente falli di corpo gravi.

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 o, in caso non vi siano mete sino alla fine del tempo, all'inizio del tempo successivo.

3.22 - Infrazioni passibili di espulsione (rosso)

Un giocatore può essere espulso, mostrandogli il cartellino rosso, quando commette una delle 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;

- è colpevole di una condotta volontariamente violenta;
- bestemmia, atto che viene sanzionato oltre che con l'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, 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.

3.23 - Infrazioni passibili di espulsione (nero)

Un giocatore può essere espulso dall'intera competizione mostrandogli il cartellino nero, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- Bestemmia;
- Infierisce fisicamente su un avversario;
- sputa contro un avversario o qualsiasi persona;
- Cerca ripetutamente lo scontro fisico con un giocatore avversario;

3.24 - Fallo da “chiara occasione da meta”

Un “fallo da chiara occasione da meta” è un fallo che avviene sul portatore di palla in procinto di fare meta da parte di un giocatore della squadra avversaria. In questo caso l'arbitro, oltre alla sanzione personale al giocatore che commette il fallo prevista dal regolamento, assegna anche due “falli di squadra” alla squadra.

INDICE

PREMESSA	3
1 - INDICAZIONI GENERALI	3
1.1 - Il gioco	3
1.2 - Il campo da gioco	3
1.3 - Composizione delle squadre.....	3
1.4 - L'autorità ed i poteri dell'arbitro	3
1.5 - Refertisti	4
1.6 - Il capitano della squadra	4
1.7 - Abbigliamento.....	5
1.8 - Lo scalpo	5
1.9 - Cerchio di inizio incontro	6
1.10 - Tempi regolamentari.....	6
1.11 - Tempi supplementari	6
1.12 - Tempo di recupero.....	7
1.13 - Sostituzione dei giocatori nel corso dell'incontro.....	7
2 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	8
2.1 - Inizio del gioco	8
2.2 - Il possesso della palla	8
2.3 - Dinamiche di gioco.....	8
2.4 - Palla contesa	8
2.5 - Scalpo "vuoto" o "a vuoto" o "non buono"	8
2.6 - Vuoti di squadra	9
2.7 - Scalpo "buono" o "pieno" o "buono lo scalpo!"	9
2.8 - Meta	10
2.9 - Ripresa del gioco dopo una meta	10
2.10 - Meta tecnica	10
2.11 - Il portiere	11
2.12 - Rimessa dopo fallo o scalpo.....	11

3 - FALLI E SANZIONI	12
3.1 - Fallo laterale e fallo di fondo	12
3.2 - Fallo di corpo	12
3.3 - Fallo di sfondamento.....	12
3.4 - Fallo di blocco	13
3.5 - Fallo di piede.....	13
3.6 - Fallo di palleggio	13
3.7 - Fallo di scalpo preparato o “manina” o “mano sullo scalpo”	13
3.8 Fallo di palo.....	13
3.9 - Fallo di protezione.....	14
3.10 - Fallo di vestiario	14
3.11 - Fallo di posizione in attacco.....	14
3.12 - Fallo di posizione in difesa	14
3.13 - Fallo di melina.....	15
3.14 - Gioco sulla linea di porta	15
3.15 - Regola del vantaggio	16
3.16 - Uscita dal fondo di un giocatore	16
3.17 - Falli di squadra	16
3.18 - Sanzioni disciplinari	17
3.19 - Infrazioni sanzionabili con uno scalpo a vuoto	17
3.20 - Infrazioni sanzionabili con due scalpi a vuoto	18
3.21 - Infrazioni passibili di ammonizione (giallo)	18
3.22 - Infrazioni passibili di espulsione (rosso)	18
3.23 - Infrazioni passibili di espulsione (nero)	19
3.24 - Fallo da “chiara occasione da meta”	19