



LO SCOUTBALL



La prima Regola di ogni gioco sono, in quanto scout, la Legge e la Promessa, a partire dal "vivono con gioia e lealtà insieme al Branco". In ogni gioco, ancor prima della vittoria, sono importanti l'onestà, la correttezza e il rispetto verso l'avversario. Su un campo da gioco ci si "incontra" con l'avversario, non ci si "scontra"

Regole generali

- Il **campo** è un rettangolo di **18x30m**. Le **porte** sono **larghe 4m** e posizionate sul lato corto. Ogni lato del campo ha un'area larga come il campo e profonda 4m.
- La palla è sferica, con un diametro di circa 15cm
- Lo **scopo** del gioco è **fare meta**, poggiando, rotolando o strisciando la palla **oltre la linea** della porta avversaria, preoccupandosi di non passare tale linea con le caviglie o i piedi
- Ogni **squadra** è composta da **7 giocatori**, compreso il portiere
- Ogni **giocatore** è munito di uno **scalpo**, che deve uscire dai pantaloncini **almeno di 15cm**
- La partita si compone di **2 tempi** regolamentari da **15 minuti** di tempo continuato
- All'inizio di ogni tempo, l'arbitro mette la palla in mezzo e fischia l'inizio.

Metete e scalpi

- La **meta** si segna tenendo la palla ferma **oltre la linea** della porta avversaria.
- È meta anche nel caso la squadra rimanga con 3 giocatori in campo a causa di scalpi pieni.
- Se il giocatore viene "**scalpato pieno**", ovvero gli viene estratto lo scalpo **mentre è in possesso della palla**, al fischio dell'arbitro rimette la palla dal lato del campo all'altezza che è stato scalpato, ma **non rientra fino alla meta** fatta o subita successiva.
- Se il giocatore viene "**scalpato vuoto**", ovvero gli viene estratto lo scalpo **mentre non è in possesso della palla**, al fischio dell'arbitro rimette la palla dal lato del campo all'altezza che è stato scalpato e **rientra** in gioco normalmente.
- Se un giocatore commette 3 "scalpi vuoti" nello stesso tempo, non può più giocare per quel tempo. Scende e la squadra gioca con un giocatore in

meno fino alla meta fatta o subita successiva, a quel punto il giocatore che ha commesso i 3 "vuoti" può essere sostituito. In ogni caso quel giocatore può rientrare in campo solo nel tempo successivo. La rimessa è affidata in ogni caso al giocatore che ha subito il vuoto.

Falli e sanzioni

- Il **fallo laterale o di fondo** si commette quando la palla esce oppure il giocatore tocca la linea con una parte qualsiasi del corpo. La linea è da considerarsi fuori. Il fallo laterale è battuto dal lato del campo senza fischio, allo stesso modo il fallo di fondo viene rimesso dal portiere da oltre la linea di meta
- Il **fallo di piede** viene commesso quando il giocatore cambia la traiettoria della palla con una parte del corpo dal ginocchio in giù.
- Il **fallo di manina o mano sullo scalpo** viene commesso dal giocatore che, con la mano sullo scalpo, aspetta che l'avversario riceva il passaggio per poterlo scalpate pieno. Il fallo viene fischiato se, e solo se, lo scalpo viene estratto. In questo caso si assegna uno scalpo vuoto al giocatore che ha scalpato, mentre quello che lo ha subito rimette e rientra in gioco
- Il **fallo di protezione** viene compiuto dal giocatore in possesso di palla che tenta di evitare lo scalpo proteggendolo da una mano o con la palla.
- L'attaccante che urta in maniera violenta il difensore con entrambi i piedi per terra commette **fallo di sfondamento**. Il giocatore che lo commette viene sanzionato con un vuoto.
- Il **fallo di attacco** viene commesso da un giocatore della squadra attaccante che sta nell'area della squadra avversaria più di 4 secondi senza che dentro l'area stessa ci sia la palla.
- Il **fallo di difesa** viene compiuto da un giocatore della squadra in difesa che entra **con entrambi i piedi** nell'area prima di un giocatore attaccante o della palla. È sanzionato con un vuoto al giocatore che lo commette.
- Il **fallo da chiara occasione da meta** è un fallo commesso con la chiara intenzionalità di impedire in modo irregolare all'attaccante di fare meta. Viene sanzionato con 2 falli di squadra e da 1 a 3 vuoti al giocatore che lo ha commesso in base all'intenzionalità e alla pericolosità
- La **regola del vantaggio** si può applicare anche in caso di scalpo vuoto qualora il ricevente del passaggio compia un'azione diretta e senza interruzioni fino alla meta. Nel caso la meta non ci sia, per un qualsiasi motivo o fallo, si ritorna allo scalpo vuoto precedente