

TORNEO DEL VENTENNALE

REGOLAMENTO SCOUTBALL

Lo scopo del gioco è, attraverso passaggi sempre di mano, appoggiare la palla oltre la linea di porta avversaria, senza farla rotolare né rimbalzare, facendo così meta.

E' meta quando la palla viene appoggiata oltre i pali della porta, non fuori o sulla linea; la meta non è inoltre valida se il giocatore che segna passa con il corpo sul palo, abbattendolo.

Lo scoutball, o palla-scout, si svolge su un campo di gioco rettangolare di circa metri 25 x 15, ben delimitato da nastri. Le porte sono di larghezza 3 m, situate sui lati corti e delimitate da due alpenstock o paletti, leggermente piantati a terra in modo da cadere al primo urto. La linea di porta è segnata da una striscia di gesso.

Il pallone da gioco sarà costituito da un normale pallone da calcio N. 5 in cuoio o gomma.

LA SQUADRA

La squadra per il gioco della Palla Scout è composta da **5 giocatori** e la loro disposizione sul campo è a piacere anche perché non è necessario un portiere. Se una squadra si presenta con meno di 4 giocatori non potrà giocare e si considera persa a "tavolino" la partita per 3 a 0.

La squadra dovrà altresì scegliere un Capitano che porterà una striscia ben visibile al braccio sinistro; egli è responsabile nei confronti dell'arbitro della condotta e della lealtà dei giocatori. Durante lo svolgimento della partita sono ammesse delle sostituzioni; tali sostituzioni dovranno avvenire a gioco fermo e dovranno essere comunicate all'arbitro dal Capitano della squadra. I giocatori dovranno scendere in campo col seguente equipaggiamento personale che dovrà essere altresì uniforme per tutta la squadra:

- Scarpe sportive con suola di gomma non tassellata;
- calzettoni;
- pantaloncini corti;
- maglietta con numero progressivo sulla schiena (colore uguale per tutta la squadra);
- scalpo formato da foulard rettangolare 50 cm x 15 cm (colore uguale per tutta la squadra).

Ogni squadra deve presentare un elenco dei suoi iscritti al campionato.

GIOCO E SUA MECCANICA

Come già detto, il gioco consiste nel portare il pallone oltre la linea di porta della squadra avversaria ed appoggiarlo a terra nell'area di meta segnata. Una volta che la palla sia stata appoggiata nei limiti segnati, il gioco dovrà considerarsi interrotto fino alla ripresa decretata dall'arbitro.

La palla va giocata con le mani e può essere lanciata o passata in tutte le direzioni. Tutti i giocatori portano lo scalpo che dovrà essere uniforme e approvato dall'arbitro all'inizio della partita. Quando un giocatore è in possesso del pallone può essere scalpato.

La partita avrà inizio con i giocatori schierati sulle rispettive linee di porta ed al segnale dell'arbitro i giocatori avvanzeranno sulla palla che sarà stata posta a cura dell'arbitro al centro del campo. La partita riprenderà nel modo descritto anche all'inizio di ogni tempo di gioco. Le partite si giocano in 2 tempi di 15 minuti (+ eventuale recupero di max 2 minuti per tempo) senza intervallo ma con cambio campo.

Punteggi:

- 3 punti per partita vinta;
- 1 punto per partita pareggiata;
- 0 punti per partita persa;

LA META

Per segnare un punto per la propria squadra bisogna **appoggiare** il pallone nell'area di meta della squadra avversaria. E' molto importante che colui che segna una meta mantenga la propria posizione e trattienga la palla in meta fino a convalida dell'arbitro avvenuta.

La meta non è valida quando:

- il giocatore supera la linea di porta con i piedi, anche dopo aver poggiato la palla;
- il giocatore non riesce a trattenere la palla in posizione fino alla convalida dell'arbitro (ad eccezione del caso in cui sia un avversario che mediante spinte faccia sfuggire di mano la palla a colui che ha fatto meta);
- il giocatore commette fallo di sfondamento;

L'area di meta non è terreno di gioco ma segna semplicemente lo spazio utile in cui appoggiare la palla per segnare il punto.

Dopo ogni meta il gioco sarà ripreso al via dell'arbitro con la rimessa in gioco della palla da parte della squadra che ha subito la meta che partirà quindi dalla sua linea di porta in possesso del pallone mentre la squadra avversaria dovrà rimanere sulla sua linea di porta finché il pallone non sarà in gioco.

A sua discrezione, l'arbitro può concedere la regola del vantaggio e lasciare proseguire il gioco quando un giocatore è avviato a meta. Ad esempio, si potrebbe verificare il caso di un giocatore che provoca uno scalpo vuoto per interrompere volutamente il gioco e invalidare la meta della squadra avversaria. In quest'ultimo caso, il giocatore che ha provocato lo scalpo vuoto deve essere ammonito.

E' meta tecnica quando, a seguito di scalpi validi, in campo rimane solo un giocatore di una squadra. In questo caso si segna un punto alla squadra avversaria e rientrano in campo tutti i giocatori scalpati.

GIOCATORE SCALPATO

Un giocatore è da ritenersi scalpato quando, essendo in possesso del pallone, gli viene tolto lo scalpo che deve essere sempre portato infilato per max 10 cm nei pantaloncini (parte posteriore). Un giocatore può essere scalpato solo quando è in chiaro e stabile possesso del pallone (scalpo pieno o valido).

Ogni giocatore, una volta presa la palla, può fare al **massimo 3 passi**, dopo deve obbligatoriamente passare la palla. Se il giocatore compie più di 3 passi il gioco sarà fermato e ripreso con una rimessa laterale della squadra avversaria.

Quando un giocatore viene scalpato dovrà lasciare il campo finché non sarà segnata una meta da una qualsiasi delle due squadre; il giocatore rientrerà comunque all'inizio di ogni tempo di gioco; il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale della squadra che ha subito l'espulsione. La rimessa laterale si batte con due mani.

Si precisa che ad ogni meta, indipendentemente dalla squadra che l'ha segnata, e all'inizio del secondo tempo, tutti i giocatori che sono fuori campo perché scalpati rientrano in gioco.

Se un giocatore viene scalpato senza essere in possesso del pallone o in azione di palleggio (scalpo vuoto), il gioco sarà fermato e ripreso con una rimessa laterale della squadra il cui giocatore è stato scalpato senza essere in possesso del pallone. Qualora l'arbitro si accorgesse di un uso ostruzionistico dello scalpo a vuoto potrà ricorrere all'ammonizione ed alla espulsione.

Si ha scalpo vuoto quando:

- il giocatore viene scalpato e non è in possesso di palla;
- il giocatore viene scalpato mentre palleggia;

- il giocatore viene colpito dalla palla e l'avversario lo scalpa (occorre che la palla venga presa per avere scalpo pieno);
- il giocatore viene scalpato nel preciso momento in cui lancia la palla;

RIMESSA IN GIOCO

Ogni rimessa sarà effettuata da un giocatore dopo il segnale arbitrale lanciando il pallone con due mani e facendo attenzione a che i piedi siano tenuti all'esterno del terreno di gioco.

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.

Quando un giocatore effettua una rimessa laterale l'avversario non può avvicinarsi a meno di 2 m., per non ostacolare la rimessa stessa; lo stesso vale anche per le rimesse dagli angoli di fondo campo. Qualora l'arbitro interrompa il gioco per incidente od altro, o per fallo senza poter individuare quale delle due squadre abbia diritto alla rimessa, potrà far contendere il pallone da un giocatore per squadra. La meccanica della rimessa (palla contesa) sarà la seguente: L'arbitro si pone fra i due giocatori che si trovano uno di fronte all'altro e lancia il pallone in aria dando di nuovo vita al gioco.

FALLI E SCORRETTEZZE

Come già detto la palla va giocata con le mani, ogni intervento volontario con i piedi o con la gamba sarà punito con un fallo contro che si dovrà battere lateralmente da parte della squadra avversaria. Non è permesso alcun tipo di gioco ostruzionistico, sia individuale che di squadra; dovrà considerarsi gioco ostruzionistico se si tenti di danneggiare il gioco avversario facendo uso dello scalpo a vuoto, cercando il contatto corporeo, oppure attuando tattiche di gioco palesemente tendenti a far trascorrere il tempo impedendo un normale svolgimento della partita.

Fallo di corpo: Un giocatore che ostacola un avversario cercando di privarlo della palla, 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, 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 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.

Nel caso di scorrettezze, gioco ostruzionistico, linguaggio e/o comportamenti poco scout, l'arbitro deve procedere all'ammonizione e, nei casi più gravi, all'espulsione. Le ammonizioni vengono cumulate nel corso dell'intero torneo. Alla seconda ammonizione il giocatore deve lasciare definitivamente il campo da gioco e non giocherà la partita successiva.

ARBITRAGGIO:

Se non c'è la possibilità di avere arbitri esterni, arbitrano la partita i 2 capi riparto delle squadre che si affrontano, seconda una delle seguenti modalità (da stabilire prima dell'inizio della partita):

- Arbitra l'intero incontro uno dei due capi riparto;
- Arbitrano l'incontro i due capi riparto, un tempo ciascuno;
- Arbitrano l'incontro i due capi riparto contemporaneamente. In questo ultimo caso i due arbitri operano in pieno spirito di collaborazione e lealtà. Ciascuno può fischiare falli, assegnare ammonizioni, consultare l'altro arbitro, ecc...

La fase ad eliminazione diretta sarà sempre arbitrata da un arbitro esterno.

A fine di ogni partita dovranno essere registrati:

- Nome giocatore che segna una meta;
- Nome giocatore che toglie uno scalpo valido;
- Risultato finale della partita con annotazione degli scalpi validi per ogni squadra;

FASE A GIRONI:

Passano il turno le prime 3 squadriglie di ogni girone + la migliore 4 in assoluto.

In caso di parità di punti si terrà conto, nell'ordine, della differenza mete, del numero di scalpi validi, delle mete totali segnate.

FASI AD ELIMINAZIONE DIRETTA:

Se allo scadere del tempo di gioco le squadre saranno in parità verranno disputati altri dieci minuti di gioco con *golden-meta* (la prima meta segnata decreterà il termine della gara e la squadra vincitrice); in caso di fine del tempo supplementare senza golden-meta vince la squadra che nel corso dell'intera partita ha segnato per prima una meta. In caso di ulteriore parità vince la squadra che ha effettuato il maggior numero di scalpi validi.

RINVII

Solo in caso di condizioni meteo avverse la partita può essere rinviata. Tale decisione deve essere sempre presa di comune accordo tra i due capi riparto. Se una squadriglia non si presenta all'appuntamento e non ci sono stati accordi preventivi di rinvio, si considera persa a "tavolino" la partita per 3 a 0.

TROFEI:

Verranno assegnati alle prime 3 squadriglie classificate.

Verrà inoltre assegnato il trofeo di **migliore realizzatore di mete** ed il trofeo di **migliore scalpatore**.