

REGOLAMENTO PER IL GIOCO DELLA PALLA SCOUT

Ricavato dalla pubblicazione edita dal CNGEI – Commissariato Nazionale
Branca Esploratori-Esploratrici

REGOLA N. 1

IL CAMPO DA GIOCO ED IL PALLONE

Il Campo da gioco è di forma rettangolare e misura 60 m. per 30 m., esso è suddiviso in tre parti: 2 più piccole a fondo campo denominate aree di fondo che misurano 10 m. per 30 m. ed una centrale più ampia in cui è segnato il centro campo che misurerà 40 m. per 30.

In caso di squadre composte da un numero di giocatori inferiori a quello regolamentare, il campo di gioco andrà ridotto in proporzione

Le aree di meta saranno segnate in posizione simmetrica sui lati minori del rettangolo e misurano 7 m. per una profondità di 4 m.

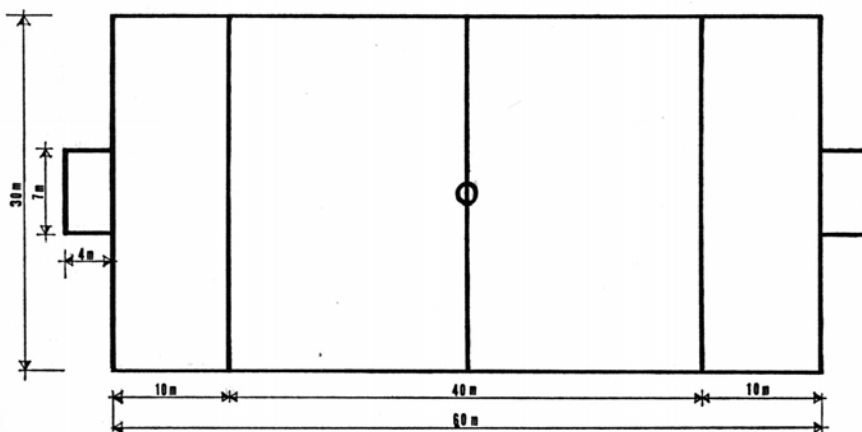
il Campo dovrà essere segnato in modo ben visibile rispetto al terreno di gioco e dovranno essere segnalati in modo particolare i seguenti punti:

- Paletti delimitanti la porta - dovranno essere segnalati con due colori alternati (bianco-rosso) ed avere una altezza minima di cm. 60.
- Bandierine - dovranno essere di due diversi colori e collocate come segue: quattro di identico colore sui quattro angoli del campo ad una altezza non inferiore ai 60 cm. e quattro a segnare i punti di incontro delle due linee delimitanti le aree di fondo con le linee delimitanti il terreno di gioco, naturalmente anche queste di identico colore.
- Tutti i paletti usati per la segnatura del campo dovranno essere realizzati in modo da non costituire pericolo per i giocatori.

Il pallone da gioco sarà costituito da un normale pallone da calcio N. 5 in cuoio o gomma (si sta diffondendo l'uso di palloni da pallamano o da beach-volley).

Praticabilità del campo:

- Per un regolare svolgimento della partita dovrà sempre mantenersi un campo di visibilità uguale o superiore alla lunghezza del campo di gioco.
- Il terreno di gioco, che deve essere comunque quanto più possibile piano e con manto rasato erboso, dovrà permettere un sufficiente rimbalzo del pallone.
- In caso di mancanza di anche uno solo dei due requisiti sopra citati l'Arbitro a suo insindacabile parere potrà non far svolgere la partita.



REGOLA N. 2

LA SQUADRA

La squadra per il gioco della Palla Scout è composta da nove giocatori e la loro disposizione sul campo è a piacere anche perchè non è necessario un portiere.

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 dei giocatori che guida e disciplina.

La squadra potrà disporre di un massimo di quattro riserve.

Durante lo svolgimento della partita sono ammesse due sostituzioni; tali sostituzioni dovranno avvenire a gioco fermo e dovranno essere comunicate all'Arbitro dal Capitano della squadra che desidera operare.

E' permessa, durante lo svolgimento della partita, la presenza di un allenatore, che si manterrà con le riserve all'esterno del campo da gioco, in prossimità della metà del campo. Durante lo svolgimento del gioco potrà rivolgersi unicamente ai suoi giocatori, mantenendo sempre un comportamento corretto.

Ove l'Arbitro ravvisi irregolarità rispetto a quanto sopra precisato, ha la facoltà di allontanare l'Allenatore dal Campo di gioco.

Non è consentito ai giocatori rivolgersi all'Arbitro per esprimere apprezzamenti o proteste, solo il Capitano ha diritto di rivolgersi all'Arbitro a gioco fermo per chiarimenti o eventuali proteste. Nè il Capitano nè i giocatori potranno rivolgersi ai guardialinee.

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 con elastico in cintura,
- maglietta con numero cucito sulla schiena, diverso per ogni giocatore e con numerazione progressiva da uno a tredici,
- scalpo formato da foulard triangolare o quadrato con lato di almeno 70 cm.

REGOLA N. 3

L'ARBITRO E I SEGNALINEE

Le partite di Palla Scout sono dirette da un arbitro, egli è il direttore e il cronometrista della partita, il giudice unico di tutti i fatti di gioco o di altra natura connessi al gioco.

L'Arbitro dovrà presentarsi in campo con fischietto, orologio munito di contasecondi, penna e taccuino.

L'Arbitro deve perciò con l'opera sua, applicando con logico ed intelligente criterio lo spirito e le norme del gioco, assicurare un regolare svolgimento della partita.

Compiti dell'Arbitro sono:

- Assicurare il rispetto delle regole di gioco e decidere su ogni caso di contestazione. Le decisioni su questioni di gioco e di fatto connesse alla partita sono inappellabili per quanto si riferisce al risultato della gara stessa.
- Prendere nota dei fatti di gioco, funzionare da cronometrista e curare che la partita abbia durata regolamentare, prolungandone la durata per tutto il tempo perso per incidenti o altre cause (Recupero).
- Avere il potere discrezionale di ammonire o espellere i giocatori recidivi per gioco falloso, per proteste o per ostruzione. L'Espulsione può essere decretata per una meta, più mete, un tempo di gioco, per tutta la partita.
- Impedire che all'infuori dei giocatori e dei guardialinee qualsiasi persona entri nel terreno di gioco senza la sua autorizzazione.
- Interrompere la partita se egli ritiene che un giocatore infortunato abbia necessità di cure, farlo trasportare al di fuori del campo, e riprendere subito dopo il gioco.

Collaboratori dell'Arbitro nella direzione della gara saranno i due segnalinee, ma il responsabile della Direzione della partita, il Giudice inappellabile di ogni fatto di gioco che si verifica, rimane sempre uno solo, e precisamente l'Arbitro. I compiti dei guardialinee sono:

- Prendere atto delle istruzioni dell'Arbitro prima dell'inizio della partita.
- Sorvegliare la parte di campo loro affidata dall'Arbitro ed in particolare la linea di porta compresa nel settore loro affidato.
- Segnalare l'uscita del pallone dalle linee laterali ed indicare la squadra che dovrà effettuare la rimessa nonché la posizione da cui tale rimessa dovrà essere effettuata.

- Controllare che la rimessa sia regolare ed in caso contrario avvisare l'Arbitro che provvederà a farla ripetere dalla squadra avversaria.
- Segnalare tempestivamente il comportamento scorretto o falloso dei giocatori all'Arbitro che adotterà i provvedimenti da lui ritenuti più opportuni.
- Fornire su richiesta dell'Arbitro eventuali informazioni o chiarimenti sulle azioni di gioco e sempre su sua richiesta assistere alle eventuali dichiarazioni o proteste dei Capitani.
- I segnalinee durante la partita saranno muniti di una bandierina di forma quadrata divisa in due triangoli di diverso colore.

Segnali di gioco:

- L'inizio del primo e del secondo tempo sono segnalati dall'Arbitro con un fischio prolungato e abbassamento delle mani; la ripresa e la interruzione del gioco con un solo fischio prolungato; la fine del primo tempo con due fischi; la fine della partita con tre fischi.
- A seguito di un qualsiasi fallo, dopo la Interruzione del gioco, l'Arbitro segnerà la rimessa con un braccio disteso orizzontalmente nel senso della lunghezza del campo in direzione della porta della squadra contro cui dovrà essere battuta la punizione; con l'altro braccio, disteso orizzontalmente nel senso della larghezza del campo il punto da cui dovrà essere effettuata la rimessa in gioco.
- In caso di espulsione l'Arbitro Indicherà al giocatore interessato la sua uscita dal campo e la durata dell'espulsione.
- La meta viene indicata con un fischio e con braccio teso indicante l'area di porta.
- La punizione grave viene segnalata con un fischio e l'Arbitro si disporrà con le braccia aperte orizzontalmente sulla linea interna di fondo di fronte alla linea di meta assicurandosi della corretta disposizione dei giocatori, così come previsto dalla regola della punizione grave, prima di far riprendere il gioco.

REGOLA N. 4

GIOCO E SUA MECCANICA

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 v'è 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 avanzeranno 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.

REGOLA N. 5

LA META

Per segnare un punto per la propria squadra bisogna appoggiare il pallone nell'area di meta della squadra avversaria.

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

E' permessa l'autometa.

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 finchè il pallone non sarà in gioco.

REGOLA N. 6

DURATA DELLA PARTITA

La partita si gioca in due tempi di venti minuti ciascuno escluso il recupero del tempo eventualmente perso per incidenti od altro.

Tra un tempo e l'altro dovranno essere osservati dieci minuti di riposo.

Dopo il primo tempo e alla ripresa del gioco le due squadre dovranno scambiarsi di posto sul terreno di gioco.

Se allo scadere del tempo di gioco le squadre saranno in parità verranno disputati altri dieci minuti di gioco al termine dei quali perdurando il risultato di parità si passerà alla monetina che, lanciata dall'Arbitro dopo aver determinato i due simboli per le rispettive squadre, porrà col suo esito fine alla partita.

Anche prima di disputare il tempo supplementare si osserverà un riposo di 10 minuti.

REGOLA N. 7

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 nei pantaloncini. Un giocatore può essere scalpato solo quando è in possesso del pallone.

Non si considera in possesso del pallone un giocatore che stia effettuando un palleggio, purché detto palleggio, a discrezione dell'Arbitro, risulti chiaro ed inequivocabile.

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.

Se un giocatore viene scalpato senza essere in possesso del pallone o in azione di palleggio, 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.

Se l'azione di scalpo a vuoto avviene lontano dalla azione di gioco l'Arbitro può non tener conto della infrazione.

REGOLA N. 8

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Quando la palla esce oltre uno qualsiasi dei lati del campo verrà rimessa in gioco lateralmente dalla squadra avversaria di quella che ne ha causato l'uscita.

REGOLA N. 9

RIMESSA IN GIOCO

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

Dall'angolo e solo dall'angolo è permesso che il giocatore stesso raccolga il pallone da lui lanciato (autorimessa).

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.

REGOLA N. 10

FALLI E SCORRETTEZZE

Come già detto la palla verrà 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.

I falli intenzionali compiuti nelle aree di fondo saranno puniti con la punizione grave. La meccanica della punizione grave è la seguente:

Un giocatore della squadra che ha subito il fallo si pone su uno dei due angoli dell'area di fondo ed al via dell'Arbitro deve lanciare il pallone verso la linea interna di fondo; sulla linea interna di fondo si saranno disposti cinque giocatori di cui tre della squadra che effettua la punizione grave e due della squadra che la subisce.

Detti giocatori saranno alternati uno per squadra, mentre i rimanenti giocatori saranno disposti nella metà campo della squadra che ha subito il fallo. Al lancio del pallone i giocatori, che fino a quel momento si devono mantenere fermi, possono riprendere il gioco normalmente.

Tutti i falli compiuti nell'area di fondo, fatto salvo il caso della punizione grave, saranno battuti da uno qualsiasi dei due angoli dell'area di fondo stessa. Non è permesso alcun tipo di carica: sia dell'attaccante (sfondamento) che del difensore. Le infrazioni saranno punite con un fallo controbattuto lateralmente, salvo il caso in cui si debba applicare la punizione grave.

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.

Qualora un giocatore si trovi in azione di gioco senza scalpo farà assegnare alla sua squadra un fallo contro; se ciò avviene lontano dall'azione di gioco l'Arbitro potrà non tenerne conto.

I falli che vengano eventualmente compiuti nell'areadi meta, pur non essendo questo terreno di gioco,saranno valutati come normali falli e come questa seconda dei casi puniti.

Naturalmente se il corpo del giocatore non è interamente dentro l'area di porta sarà possibile scalparlo.