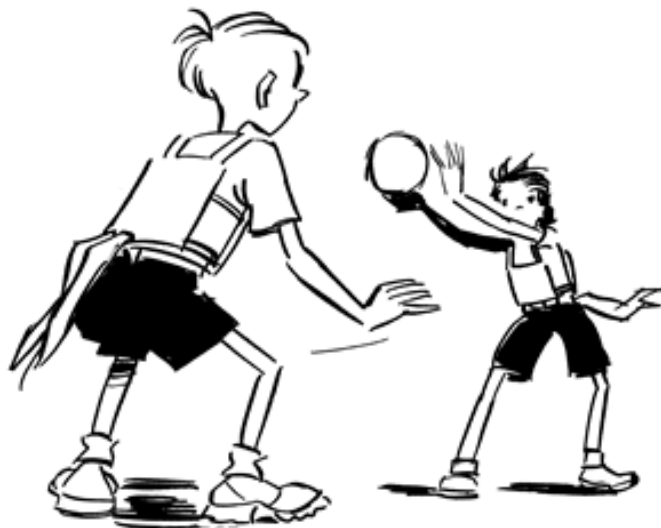




PALLA SCOUT

Giochi/Categoria Classici



REGOLAMENTO UFFICIALE PALLA SCOUT

(e chiaro che potete adattare il numero di giocatori e dimensioni del campo a seconda delle vostre necessità)

IL CAMPO DA GIOCO ED IL PALLONE

Il campo da gioco è di forma rettangolare e misura 60x30 m., esso è suddiviso in tre parti: due più piccole a fondo campo denominate aree di tondo che misurano 30x10 m. ed una centrale più ampia in cui è segnato il centro campo che misurerà 30x40 m. Le porte che saranno segnate in posizione simmetrica sui lati minori del rettangolo misurano 7 m. ed hanno una profondità di 4 m. Il campo dovrà essere segnato in modo ben visibile rispetto il terreno di gioco e dovranno essere segnalati in maniera particolare i seguenti punti: Paletti delimitanti la porta - dovranno essere segnati con due colori alternati ed avere una altezza minima di 60 cm. 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 a 60 cm. e quattro a segnare i punti di incontro delle due linee delimitanti il terreno di gioco naturalmente anche queste di identico colore. I pali che sostengono dette bandierine dovranno essere tali da non costituire pericolo per i giocatori. Il pallone da gioco dovrà essere costituito da un normale pallone da calcio in cuoio del n. 5.

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 perché non è necessario un portiere. La squadra dovrà altresì scegliere un capitano che porterà una striscia bianca al braccio sinistro egli è responsabile nei confronti dell'arbitro della condotta dei giocatori che egli guida e disciplina. Non è consentito ai giocatori rivolgersi all'arbitro per esprimere apprezzamenti e proteste, solo il capitano ha diritto di rivolgersi all'arbitro a gioco fermo per chiarimenti o eventuali proteste. Ne capitano ne giocatori potranno rivolgersi ai guardalinee. I giocatori dovranno scendere in campo col seguente equipaggiamento personale che dovrà altresì essere uniforme per tutta la squadra: Scarpette da ginnastica in gomma e tela, calzettoni, pantaloncini corti con elastico in cintura, maglietta, scalpo formato da



un foulard triangolare o quadrato con lato di 70 cm. Durante lo svolgimento della partita è ammessa la sostituzione di un giocatore ma tale sostituzione dovrà avvenire a gioco fermo e dovrà essere comunicata all'arbitro dal Capitano della squadra che desidera operare detta sostituzione.

LA META

Per segnare un punto per la propria squadra bisogna appoggiare il pallone nell'area retrostante la linea della porta avversaria. L'area retrostante la porta 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. Le partite di palla scout sono dirette da un arbitro, egli è il direttore ed il cronometrista di una partita di palla scout, il giudice unico di tutti i fatti di gioco o di altra natura al gioco stesso connessi.

L'arbitro deve perciò con l'opera sua, applicando con logico ed intelligente criterio lo spirito delle norme del gioco, assicurare un regolare svolgimento alla gara. I compiti dell'arbitro sono:

- Assicurare il rispetto delle regole di gioco e decidere su ogni caso di contestazione. Le sue decisioni su questioni di gioco e di fatto connesse alla gara sono inappellabili per quanto si riferisce al risultato della gara stessa.
- Prendere nota dei fatti del gioco, funzionare da cronometrista e curare che la gara abbia la durata regolamentare, prolungandone la durata per tutto il tempo perso per incidenti od altre cause.
- Avere il potere discrezionale di ammonire e poi espellere i giocatori recidivi per gioco falloso, per proteste o per ostruzione. L'espulsione può essere per una o più mete o per tutta la partita.
- Impedire che all'infuori dei giocatori e dei guardalinee qualsiasi persona entri nel terreno di gioco senza la sua autorizzazione.
- Interrompere la gara 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 guardalinee ma il responsabile della direzione della gara, il giudice inappellabile di ogni fatto di gioco che si verifica, rimane sempre uno solo e precisamente, l'arbitro. I compiti dei guardalinee sono:

- Prendere atto delle istruzioni dell'arbitro prima della gara.
- Sorvegliare la parte di campo loro indicata dall'arbitro ed in particolare la linea di porta assegnata alla loro sorveglianza.
- Segnalare l'uscita del pallone dalle linee laterali ed indicare la squadra che dovrà effettuare la rimessa e 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 prenderà i provvedimenti che riterrà 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.

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. Il gioco consiste nel portare il pallone oltre la linea di porta della squadra avversaria ed appoggiarlo a terra nell'area di porta segnata. La palla va giocata con le mani e può essere passata o lanciata in tutte le direzioni. Tutti i giocatori



portano lo scalpo che dovrà essere uniforme ed 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 aree di porta ed al segnale dell'arbitro i giocatori si avventeranno sulla palla che sarà stata posta a cura dell'arbitro stesso al centro campo. La partita riprenderà nel modo descritto anche all'inizio di ogni tempo di gioco.

DURATA DELLA PARTITA

La partita di palla scout 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 ed alla ripresa del gioco le due squadre dovranno scambiarsi il posto sul terreno di gioco. Se allo scadere del tempo di gioco le squadre saranno in parità verranno disputati altri 10 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 squadre porrà col suo esito fine alla partita. Prima di dare inizio al tempo supplementare dovranno essere osservati altri dieci minuti di riposo.

GIOCATORE SCALPATO

Un giocatore è da ritenersi scalpato quando gli viene tolto lo scalpo che deve essere portato infilato nei pantaloncini. Un giocatore a pallascout può essere scalpato quando è in possesso del pallone. Quando un giocatore viene scalpato, dovrà lasciare il campo finché non sarà segnata una meta da una qualsiasi delle due squadre ed 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 a favore della squadra il cui giocatore è stato scalpato senza essere in possesso del pallone. Se questo avviene lontano dalla azione di gioco l'arbitro può non tener conto della infrazione.

FALLI E SCORRETTEZZE

Come già detto la palla va giocata con le mani, ogni intervento volontario coi 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 così fatta: Un giocatore della squadra che ha subito il fallo si pone su uno dei due angoli dell'area di fondo e lancia il pallone, al via dell'arbitro, ai giocatori di entrambe le squadre che saranno disposti a piacere ma fermi sulla linea dell'area di fondo che delimita la fascia centrale del campo. Dal momento in cui la palla è stata lanciata il gioco proseguirà normalmente. Tutti i falli compiuti nell'area di fondo, fatto salvo quanto prima menzionato saranno battuti da uno dei due angoli dell'area di fondo stessa. Non è permesso alcun tipo di carica, le infrazioni saranno punite con un fallo contro battuto lateralmente salvo sempre il caso in cui si debba applicare la punizione grave. 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 pur avvisandolo potrà non tenerne conto. I falli che vengano eventualmente compiuti nell'area retrostante la porta, pur non essendo questo terreno di gioco, saranno valutati come normali falli e come questi a seconda dei casi puniti. Naturalmente se il corpo del giocatore non è interamente dentro l'area di porta sarà possibile scalparlo.