

IL REGOLAMENTO

LO STILE

La legge scout è il nostro parametro di riferimento, in campo e fuori dal campo, prima, durante e dopo ogni partita. Ci aspettiamo un comportamento degno dello stile scout, con la giusta dose di competitività, da parte di tutti i partecipanti.

IL CAMPO DA GIOCO

Il campo da gioco è un rettangolo di 30 m x 18 m con fondo erboso, delimitato da nastri, gesso o vernice. La metà campo è segnalata da una linea. Le porte, posizionate sui lati corti, sono larghe 4 m e delimitate da due paletti piantati a terra liberi di cadere se urtati con forza. A 2,5 m dalle linee di fondo è presente una linea per lato, che delimita l'area d'attacco, entro la quale vengono rilevati i falli di posizione in attacco e in difesa. Le righe perimetrali sono considerate campo.

LA PALLA

La palla è sferica, di nylon vulcanizzato, plastica finta pelle o vera pelle (non sono utilizzabili palle in gomma o rivestite in stoffa) con diametro 12-15 cm e di peso compreso tra i 150 ed i 250 g.

L'UNIFORME DA GIOCO

I giocatori devono vestire:

- maglietta a maniche corte o lunghe o una canotta, con incollato dietro il numero da 00 a 99
- pantaloncini corti o lunghi, fissati in vita solo dall'elastico (non sono ammesse cinture)
- scarpe da ginnastica (non sono ammesse scarpe con i tacchetti)
- tutti i membri della squadra devono avere magliette e pantaloni dello stesso colore, tranne il portiere, che deve avere una maglietta di colore diverso.
- lo scalpo è il proprio fazzolettone di appartenenza al gruppo scout, dal quale dovranno essere tolti ogni portafazzolettone, fermaglio, pendaglio e ammenicoli vari. Non sono ammessi scalpi preparati ad hoc.

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

Ogni squadra è composta da 7 giocatori in campo (6 più il portiere) appartenenti allo stesso Reparto. Ogni squadra deve avere un numero di riserve compreso tra 1 e 4. Eventuali richieste di iscrizioni di squadre con più di 11 giocatori saranno valutate

dall'organizzazione caso per caso. I cambi sono illimitati, effettuati a gioco fermo con il permesso dell'arbitro. Ogni squadra deve comprendere almeno un giocatore per ogni anno di reparto (indipendentemente che il Reparto sia di 4 o 5 anni). In ogni momento di ogni partita devono essere presenti in campo almeno un giocatore per ogni anno di reparto. Tutti i giocatori della squadra devono entrare in campo durante ogni partita per un minutaggio sufficiente.

Solo qualora la squadra sia formata dai membri dell'Alta Squadriglia di un Reparto questa dovrà avere in campo in ogni momento della partita:

- Almeno 3 Esploratori e 3 Guide
- Almeno 4 giocatori di 3° anno di Reparto.

LA PARTITA

Le partite di girone si giocano in due tempi da 15 minuti ciascuno, con una pausa di 5 minuti tra i due tempi. A discrezione dell'arbitro, possono essere concessi dei minuti di recupero. Durante i playoff, in caso di pareggio al termine della partita, dopo una pausa di 5 minuti, la partita prosegue a oltranza. Vince la squadra che segna per prima.

INIZIO DEL GIOCO

L'arbitro, prima di iniziare il gioco, controlla gli scalpi di tutti i giocatori. Prima dell'inizio di ogni frazione di gioco due giocatori, uno per squadra si affrontano in una "palla a due" in cui l'arbitro alza la palla che deve essere contesa da parte dei due giocatori scelti. Ad ogni giocatore è concesso toccare la palla una sola volta per passarla a un compagno (non può assumerne il possesso). Gli altri giocatori, nell'attesa di ricevere la palla si dispongono solo nella propria metà campo difensiva.

ARBITRAGGIO

La partita è diretta da un arbitro coadiuvato da uno o più aiutanti. Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili e il suo giudizio insindacabile. Esclusivamente il Capitano può rivolgersi, con garbo, all'arbitro. Nessun altro giocatore della squadra può parlare con l'arbitro (a meno che non sia interpellato) pena una sanzione che verrà decisa a discrezione dell'arbitro. L'arbitro può richiamare un giocatore verbalmente, espellerlo fino alla meta successiva, espellerlo per un tempo, espellerlo per tutta la gara o espellerlo dal torneo, in base alla gravità delle sue azioni. Le decisioni arbitrali possono essere contestate subito solo dal capitano, in modo civile ed una volta sola.

DINAMICA DEL GIOCO

Il giocatore in possesso di palla può muoversi liberamente per il campo, correre con la palla in mano, passarla in avanti o all'indietro. I giocatori avversari possono fermare l'azione privando il giocatore dello scalpo o intercettandone il passaggio. Non possono invece sottrarre la palla dalle mani del giocatore. Se la palla, in seguito a un passaggio errato o per qualsiasi altro motivo, cade a terra, il possesso va al primo giocatore che la recupera. Non c'è un numero minimo né massimo di passaggi necessari per fare meta.

SCALPO PIENO

Lo scalpo pieno si verifica quando viene scalpato (cioè gli viene tolto il fazzolettone dai pantaloni) un giocatore in possesso volontario della palla. Il giocatore che effettua lo scalpo deve tenere il fazzolettone in mano fino a quando l'arbitro non fornisce ulteriori indicazioni. Il giocatore scalpato esce dal campo fino alla meta successiva (di una delle due squadre) o fino alla fine del tempo. La palla viene rimessa in gioco dalla squadra avversaria nel punto in cui è avvenuto lo scalpo. Qualora una squadra rimanga con meno di due giocatori in campo viene assegnata una meta tecnica alla squadra avversaria, in seguito alla quale i giocatori scalpati di entrambe le squadre torneranno in campo.

SCALPO A VUOTO

Lo scalpo a vuoto si verifica quando viene scalpato un giocatore non in possesso di palla o in possesso involontario (es: il giocatore è caduto sopra la palla oppure qualche giocatore sta appoggiando la palla su di lui). Se lo scalpo a vuoto è ininfluente sull'azione (cioè, la palla è ancora in possesso della squadra che ha subito lo scalpo a vuoto), l'arbitro può decidere di non fermare il gioco. Sarà compito del giocatore che ha effettuato lo scalpo a vuoto ridare il fazzolettone il più in fretta possibile all'avversario. Ritardare volontariamente è considerato comportamento scorretto (vedi falli). Se l'arbitro ferma il gioco in seguito a scalpo a vuoto, la palla entra in possesso del giocatore che ha subito lo scalpo e il gioco riprende dal punto in cui è avvenuto lo scalpo. Un giocatore che compie 3 scalpi a vuoto deve abbandonare il campo, come se fosse stato scalpato. Tale giocatore potrà rientrare in campo solo al termine del tempo che si stava giocando, al suo posto potrà entrare in campo un altro giocatore quando viene segnata una meta da una qualsiasi delle due squadre. Nel conteggio degli scalpi a vuoto contano solo gli scalpi in seguito ai quali il gioco è stato fermato dall'arbitro. Se un giocatore palleggia in aria o a terra e viene scalpato nel momento in cui non ha la palla in mano, se la riprende è scalpo pieno, se la lascia cadere è scalpo a vuoto.

MANO SULLO SCALPO

Si verifica mano sullo scalpo quando un difensore tiene la mano vicinissima allo scalpo avversario e lo scalpa appena questi riceve la palla. In tal caso si considera come uno scalpo a vuoto.

LA META

Per fare punto è necessario appoggiare la palla oltre la linea di porta senza far cadere i paletti. Se almeno uno dei due paletti cade, la meta non è valida. La meta è annullata anche nel caso in cui l'attaccante spinga un altro giocatore e questi fa cadere uno dei paletti. Se invece uno dei difensori fa cadere un paletto (volontariamente o involontariamente) senza che ciò sia stato causato dall'attaccante, il gioco prosegue. Non si può appoggiare la palla in meta passando dall'esterno della porta. In tal caso si considera che la palla sia uscita dal campo e il portiere avrà diritto alla rimessa. Perché la meta sia valida deve esserci contatto terreno – palla – giocatore. Se rimbalza, cade o viene lanciata, la meta non è valida. Il giocatore con la palla può entrare in porta per fare meta, ma solo se nel momento in cui ha ricevuto la palla si trovava al di fuori della porta. Giocatori che entrano in porta senza palla commettono fallo. Ricevere la palla in volo e fare meta è valido solo se il punto di partenza del salto è esterno alla porta. La squadra che subisce una meta deve riprendere il gioco con una rimessa da fondo solo dopo che l'arbitro avrà fischiato. Il fischio dell'arbitro è la condizione necessaria perché l'azione possa ripartire.

FUORI CAMPO E CORNER

Se la palla viene fatta uscire dal fondo del campo da un difensore o dal portiere, viene rimessa dall'angolo da un attaccante. I difensori non sono tenuti a rispettare nessuna distanza minima, sta all'attaccante spostarsi all'indietro. Se l'attaccante entra in campo battendo il corner, la palla passa all'altra squadra, che batte una rimessa dal fondo. Se la palla esce ad opera di un attaccante, viene sempre rimessa dal portiere da dietro la linea di porta. Se il portiere entra in campo battendo la rimessa, la palla passa agli attaccanti, che battono un corner. Se la palla esce dal lato (fallo laterale) viene rimessa dal punto in cui è uscita. I difensori non sono tenuti a rispettare nessuna distanza minima, sta all'attaccante spostarsi all'indietro. Se l'attaccante entra in campo battendo la rimessa laterale, la palla passa all'altra squadra, che batte a sua volta una rimessa laterale. I lanci di punizione vengono effettuati nel punto in cui è stato commesso il fallo. La distanza minima da tenere dai difensori viene decisa dall'arbitro. Perché la palla esca dal campo è necessario che tocchi terra all'esterno del campo o che sia in possesso di un giocatore che si trova in contatto con il terreno all'esterno del campo (basta anche solo, a titolo esemplificativo e non esaustivo, parte del piede). Le linee di bordo campo fanno parte

del campo a tutti gli effetti. Sono ammessi salti per recuperare la palla, purché il giocatore non tocchi terra all'esterno con la palla in mano.

FALLO DI PALLEGGIO

Un giocatore non può spingere volontariamente la palla verso terra facendola rimbalzare per più di una volta durante il suo possesso di palla. Inoltre un giocatore non può far saltellare la palla tra le mani per evitare che gli si venga effettuato uno scalpò pieno. In entrambi i casi l'arbitro fischia un fallo di palleggio e assegna una rimessa alla squadra avversaria.

FALLO DI POSIZIONE IN ATTACCO

I giocatori in attacco possono stazionare o muoversi nell'area per un massimo di tre secondi se non in possesso di palla. Se un attaccante si trova nell'area avversaria senza palla l'arbitro fischia allo scadere del terzo secondo un fallo di posizione irregolare in attacco indicando il giocatore che lo ha commesso, ed assegna la rimessa al portiere avversario. Il conteggio dei tre 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 fa azzerare il conteggio dei tre secondi, che ricomincia nel momento in cui la palla esce dall'area.

FALLO DI POSIZIONE IN DIFESA

I giocatori possono trovarsi nella propria area di difesa solamente se la palla è all'interno dell'area oppure almeno un giocatore della squadra avversaria è all'interno dell'area. Nel momento in cui un giocatore si trovi nella propria area di difesa 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 della linea che descrive l'area. Ai giocatori in difesa non si applica il limite dei tre secondi di permanenza in area previsto per gli attaccanti; quando le due condizioni di permanenza non sono più valide, il difensore deve uscire immediatamente dall'area. Non esistono regolamentazioni sul rapporto numerico tra attaccanti e difensori presenti in area. 3 (tre) falli di posizione in difesa durante la stessa azione comporteranno l'assegnazione di una meta tecnica in favore della squadra in attacco.

IL PORTIERE

Il portiere tiene il fazzolettone al collo per farsi riconoscere dagli altri giocatori e può muoversi solo fino a metà campo. Può essere sostituito in qualsiasi momento della partita previa comunicazione verbale all'arbitro ed ai giocatori della squadra avversaria.

CONDOTTA DI GIOCO

- Fallo di protezione: non si può proteggere lo scalpo con una qualsiasi parte del proprio corpo o con la palla.
- Fallo di piede: il pallone non può essere toccato con parti del corpo che vanno dalla cintola in giù, salvo contatto involontario. Sta all'arbitro decidere se il contatto sia stato volontario o meno e quindi valutare se fermare o meno il gioco.
- Fallo di posizione: a eccezione del portiere.
- Fallo di corpo: un giocatore che ostacola un avversario trattenendolo, colpendolo o cercando di sottrargli il pallone, commette fallo. Se il fallo è stato commesso con l'evidente scopo di impedire una meta in extremis, l'arbitro può decidere di assegnare comunque il punto.
- Fallo di scalpo preparato: vedi mano sullo scalpo.
- Fallo di sfondamento: il giocatore in possesso di palla che urta un avversario fermo, commette fallo.
- Comportamento scorretto: non è ammesso nessun tipo di violenza fisica o verbale. Bestemmie e violenza immotivata, sia in partita sia a gioco fermo, costano al giocatore l'espulsione dal torneo; le parolacce sono sanzionate a discrezione dell'arbitro.
- Comportamento antisportivo: ogni tipo di condotta di gioco ritenuta dall'arbitro di ostacolo al corretto e leale svolgimento del gioco verrà sanzionata a sua discrezione.
- La squadra in possesso di palla non può volontariamente tergiversare e perdere tempo, magari per conservare il vantaggio. In casi come questi, l'arbitro può assegnare la palla al portiere della squadra avversaria.
- In campo non si può parlare, eccezion fatta per le esigenze di gioco (far notare la propria posizione, avvertire dell'arrivo di un avversario, e così via).
- Regola del vantaggio: viene applicata in diversi casi. Quando viene commesso un fallo o uno scalpo a vuoto estraneo all'azione, con il solo scopo di fermare il gioco. Quando una squadra subisce scalpo a vuoto ma mantiene il possesso di palla. Quando un giocatore subisce un fallo di scalpo preparato.

PALLA A 2 (CONTESA)

Si gioca la contesa quando due avversari sono in possesso della palla contemporaneamente per più di due secondi oppure in caso di indecisione arbitrale. I due contendenti si preparano uno di fronte all'altro rivolti verso il fondo campo della squadra avversaria. L'arbitro fischia e lancia la palla in aria. I due giocatori saltano per passare al tocco la palla a un compagno. La contesa deve essere giocata dai due protagonisti dell'azione che ha fermato il gioco.

AUTO SCALPO E AUTO META

Se un giocatore per sbaglio (si spera!) scalpa il proprio compagno di squadra in possesso di palla, questi è considerato scalpato a tutti gli effetti. La squadra avversaria rimette in gioco la palla dal punto in cui è avvenuto l'auto scalpo. Se per qualsiasi motivo un giocatore effettua una meta valida nella propria porta, il punto è valido, ovviamente a vantaggio dell'altra squadra.

ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO

Al raggiungimento di quota 24 squadre verranno tassativamente chiuse le iscrizioni. Il torneo si compone di una prima fase a gironi da massimo 8 squadre ciascuno, seguita da una fase a playoff, a cui si accederà in base al numero di squadre partecipanti. Ogni squadra giocherà almeno una partita notturna. Ogni squadra deve essere accompagnata da un capo del gruppo di appartenenza. Nel caso un reparto porti più di una squadra, basta comunque un solo accompagnatore. Tutte le squadre parteciperanno, in base alla classifica dei gironi, alla fase finale (che si svolgerà con modalità differenti a seconda del numero di squadre partecipanti) che decreterà la classifica del torneo. La squadra che vincerà il Torneo si aggiudicherà la coppa, che verrà rimessa in palio l'anno successivo. Verrà nominato il miglior giocatore; la scelta si basa sullo stile tenuto durante tutta la durata del Torneo.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

In una prima fase, che si concluderà il giorno 20 aprile 2022, sarà accettata massimo 1 squadra per reparto. È possibile iscrivere altre squadre. Esclusivamente nel caso in cui il contingente di 24 squadre non venisse saturato applicando tali condizioni, si procederà all'iscrizione delle altre squadre segnalate, che verranno accettate seguendo l'ordine rigorosamente cronologico.

La quota di partecipazione è fissata in 65€ a squadra, *indipendentemente* dal numero di giocatori componenti la squadra, da versare con bonifico all'IBAN comunicato dalla mail, inviata dall'organizzazione, indicante il numero di squadre ammesse a partecipare all'edizione 2022 della 24 Ore delle Grazie.

PUNTEGGIO

- Vittoria: 4 punti
- Pareggio: 2 punti
- Sconfitta con scarto pari o inferiore a 3 mete: 1 Punto
- Sconfitta con scarto superiore di 3 mete: 0 Punti

Bonus (assegnati alla fine della fase a gironi)

- squadra con la divisa da gioco più bella: +3 punti.