

Regolamento

CIGNALINO D'ORO

1 - Il gioco

Il gioco della Pallascout viene giocato da due squadre di otto giocatori ciascuna. Scopo del gioco è realizzare durante l'incontro un numero di mete maggiore della squadra avversaria. La pallascout è un gioco che nasce all'interno di un'associazione scout, quindi la Legge Scout è come sempre il nostro parametro di riferimento, in campo e fuori dal campo, prima, durante e dopo ogni partita.

1.1 - Il campo di gioco

Il campo di gioco è un rettangolo di proporzioni lato corto : lato lungo = 1 : 2, indicativamente 18x36 metri. Tuttavia queste misure possono variare a seconda delle condizioni del terreno. (Il lato lungo oscilla tra un minimo di 30 metri e un massimo di 40 metri). Il campo è delimitato da fettuccia e altro materiale. Le righe perimetrali sono comprese nel campo. Sulle righe laterali la metà campo è segnalata in modo visibile.

Le porte, di larghezza di 1/10 del lato lungo (quindi per un campo 36x18 è di 3,6 m), sono situate sui lati corti e delimitate da due pali piantati a terra.

A 2 m dalle linee di fondo, sulle linee laterali, sono presenti due birilli per lato che delimitano l'area di meta.

La palla è sferica, la sua misura è un 5.

1.2 - Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da 8 giocatori e/o giocatrici in campo, di cui un solo portiere, e da eventuali riserve.

Il massimo numero di componenti della squadra è di 14 giocatori/trici.

Invitiamo caldamente ogni squadra ad essere composta da persone di entrambi i sessi.

1.3 - Arbitro

Ad ogni incontro dovranno gestire il gioco un arbitro e due guardalinee.

È compito dell'**arbitro**:

- applicare e far rispettare le regole del gioco, sanzionando le infrazioni;
- tenere il tempo di gioco;
- consultare i guardalinee ed eventualmente i capitani delle due squadre;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate;
- interrompere il gioco se lo ritiene necessario (esempio infortuni);

L'arbitro deve muoversi all'interno del campo di gioco senza interferire con l'azione in corso.

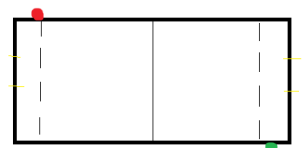
Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili e il suo giudizio è insindacabile.

1.4 - Guardalinee

I guardalinee, obbligatoriamente due per ogni incontro, dovranno posizionarsi sui lati lunghi, in maniera opposta, uno per ogni metà campo. (pallino verde e rosso)

Ogni guardalinea ha il compito di:

- compilare il referto dell'incontro seguendo le indicazioni fornite dall'arbitro;
- aiutare l'arbitro nel monitoraggio dell'incontro soprattutto per giudicare situazioni dubbie;
- supervisionare l'area di difesa al fine di rilevare: falli di difesa, scalpi all'interno dell'area, situazioni da rigore e valutare eventuali mete.



1.5 - Il capitano della squadra

Il capitano della squadra è responsabile della condotta dei giocatori della propria squadra e rappresentante della squadra presso l'arbitro. Il solo capitano ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo o a fine gara, per

esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti. Altri giocatori che si rivolgono all'arbitro possono essere richiamati, e se la situazione si ripete possono essere sanzionati con un cartellino.

1.6 - Abbigliamento

L'abbigliamento di base obbligatorio di un giocatore è composto da:

- Maglia a maniche corte o a maniche lunghe del colore della squadra; (Ogni squadra deve avere due maglie di colori diversi di cui almeno una provvista di numero);
- Pantaloncini corti o pantaloni lunghi (senza passanti o cinture);
- Scarpe sportive (sono autorizzati tacchetti di spessore inferiore o uguale a 5 mm, non di ferro)
- Scalpo;

È consentito utilizzare equipaggiamenti di protezione quali ginocchiere, gomitiere, fasciature imbottite, purché questo equipaggiamento non presenti alcun pericolo per il giocatore stesso o per gli altri giocatori. Non è consentito utilizzare parastinchi, gomitiere, ginocchiere o polsiere rigide (tantomeno elmetti).

È vietato l'uso di oggetti potenzialmente pericolosi per sé e per gli altri come braccialetti, anelli, collane, orecchini, medaglioni, bracciali, spille, catene ed orologi.

È compito dell'arbitro valutare l'idoneità dell'abbigliamento dei giocatori prima dell'inizio dell'incontro e verificarne la regolarità durante lo stesso.

È compito del capitano richiedere la verifica dell'abbigliamento della squadra avversaria. Qualora l'arbitro omettesse di segnalare un abbigliamento irregolare e l'incontro avesse luogo, lo stesso dovrà comunque considerarsi come regolarmente disputato.

1.7 - Lo scalpo

Lo scalpo è un fazzolettone scout, arrotolato e piegato a metà. Ogni giocatore è provvisto di uno scalpo, che deve essere sempre ben visibile. Lo scalpo viene indossato dentro ai pantaloncini in corrispondenza della schiena in posizione centrale, in modo che le due punte dello scalpo escano dal pantaloncino di almeno 25 cm, senza che ne sia impedita la facile estrazione da nodi o altro. Non sono ammessi scalpi rettangolari o ad una sola falda. Lo scalpo deve essere di colore e/o materiale differente da quello dei pantaloni in modo da risultare visibile. L'arbitro può considerare non regolare uno scalpo troppo corto, troppo sottile, poco visibile o troppo rigido e richiedere al giocatore la sostituzione dello stesso prima dell'inizio dell'incontro o anche durante lo stesso.

1.8 - Cerchio di inizio incontro

Prima dell'inizio dell'incontro le due squadre si riuniscono in cerchio a centro campo insieme all'arbitro per un breve momento di conoscenza dell'arbitro, delle squadre, dei capitani e dei giocatori delle squadre attraverso una stretta di mano. I capitani si identificano all'arbitro. Una volta dichiarata la chiusura del cerchio, le squadre possono fare un proprio urlo o salutare il pubblico.

1.9 - Tempi regolamentari

L'incontro si compone di due tempi regolamentari da 15 minuti ciascuno. Tali tempi possono variare a discrezione degli organizzatori del torneo.

Il tempo può essere fermato solo dall'arbitro per il tempo strettamente necessario a sistemare le linee di campo o i pali delle porte, per la disposizione in campo funzionale al rigore, soccorrere un giocatore infortunato, recuperare una palla lanciata molto lontano dal campo, consultare i capitani, risolvere eventuali situazioni disciplinari o per il tempo del time-out.

I giocatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco di 5 minuti. La durata dell'intervallo può essere modificata dalle squadre solo con il consenso dell'arbitro.

Durante l'incontro a ogni squadra è concesso un solo time-out di massimo 60 secondi. Il time-out può essere chiamato solo dal capitano e viene concesso dall'arbitro alla prima interruzione del gioco o alla prima rimessa laterale o di fondo della squadra che ha richiesto il time out. Durante il time out l'arbitro fermerà il cronometro.

1.10 - Tempo di recupero

L'arbitro può a sua discrezione concedere del tempo di recupero alla fine di ogni tempo regolamentare, fino a un massimo di 5 minuti, comunicando l'effettiva durata del tempo di recupero alle squadre durante l'ultimo minuto di ciascun tempo regolamentare.

1.11 - Sostituzione dei giocatori nel corso dell'incontro

Le sostituzioni sono illimitate, e sono effettuate solo a gioco fermo; la comunicazione della sostituzione all'arbitro responsabile avviene a gioco fermo. La sostituzione stessa deve avvenire quando l'arbitro responsabile lo autorizza.

La sostituzione del portiere o un cambio di ruolo dei giocatori col portiere va sempre autorizzato dall'arbitro a gioco fermo.

Laddove una squadra commetta errori nell'operazione di sostituzione dei giocatori o cambio di ruolo, o si trovi in campo con un numero di giocatori maggiore del consentito, l'arbitro potrà decidere di interrompere il gioco e sanzionarla attribuendole uno scalpo a vuoto. In tal caso il gioco riprenderà con una rimessa a bordo campo a favore dell'altra squadra.

2 - Svolgimento del gioco

2.1 - Inizio del gioco

All'inizio di ogni tempo, per cominciare il gioco, le due squadre si dispongono sulle rispettive linee di fondo, mostrando lo scalpo indossato all'arbitro, che ne verifica la regolarità. L'arbitro posiziona la palla a centro campo e al terzo fischio inizia l'incontro.

2.2 - Il possesso della palla

Ai fini del gioco viene considerato come possesso di palla la situazione in cui un giocatore è in contatto con essa ovvero quando:

- la tiene saldamente nella propria mano, a sé, anche sotto il braccio o l'avambraccio;
- mantiene un contatto prolungato con qualsiasi parte del corpo (escluso il piede).

Se il giocatore viene a contatto con la palla, ad esempio gli rimbalza addosso, palleggia regolarmente, fa sponda ecc... non è considerato in possesso.

2.3 - Palleggio

Viene considerato palleggio quando un giocatore effettua una serie di brevi movimenti successivi impressi alla palla, mediante una serie di colpi con una, due mani o altre parti del corpo che non siano considerate "piede" (vedi 3.6 Fallo di "piede"), in aria al di sopra della spalla o per terra.

Non viene considerato palleggio quando la palla è trattenuta nelle mani accompagnandola, sia sopra che sotto la spalla, con un tocco prolungato alla maniera della "trattenuta" di pallavolo: in questo caso se viene subito uno scalpo questo sarà considerato buono.

2.4 - Dinamiche di 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. Per fermarne l'azione i giocatori della squadra avversaria possono privarlo dello scalpo, intercettare un passaggio o sottrarre la palla dalle mani del giocatore in possesso di palla, purché essi non commettano fallo di corpo toccando le braccia o le mani del portatore. Viene considerato come momento in cui valutare lo scalpo l'istante in cui lo scalpo viene definitivamente estratto dal pantaloncino del giocatore.

2.5 - Scalpo "vuoto" o "a vuoto"

Lo scalpo è vuoto quando:

- il giocatore viene scalpato e non è in possesso della palla;
- il giocatore palleggia la palla a terra o in aria, e viene scalpato durante il palleggio.

Lo scalpo viene considerato vuoto anche quando, in uno dei due casi precedenti, il giocatore perde lo scalpo come conseguenza dell'estrazione della maglietta da parte di un giocatore che tenti di scalparlo.

Il giocatore che ha commesso lo scalpo deve identificarsi in maniera visibile all'arbitro alzando in alto lo scalpo sottratto al giocatore avversario. Se l'arbitro e i suoi collaboratori non notano lo scalpo il gioco prosegue regolarmente.

Il giocatore che compie il quarto scalpo a vuoto di squadra deve abbandonare il campo di gioco e può rientrarvi solo all'inizio del successivo tempo regolamentare di gioco o alla successiva meta.

In caso un giocatore faccia il quarto scalpo a vuoto di squadra, la rimessa in gioco della palla verrà effettuata da chi ha subito lo scalpo a vuoto, o in caso di infrazioni sanzionate con uno o più scalpi a vuoto, la rimessa sarà



effettuata dalla squadra che non ha subito la sanzione. Il computo degli scalpi a vuoto di ciascuna squadra si azzera alla fine del primo tempo regolamentare ed alla fine dell'incontro.

Nel caso in cui la sanzione con uno o più scalpi a vuoto (vedi sanzioni con uno o più scalpi a vuoto) causata da un fallo personale, produca il quarto scalpo a vuoto, esce il giocatore che ha commesso il fallo.

Nel caso in cui la sanzione con uno o più scalpi a vuoto, causata da un fallo di difesa, produca il quarto scalpo a vuoto, esce:

- l'ultimo che ha commesso uno scalpo a vuoto/fallo sanzionato con scalpo/i a vuoto;
- il capitano, nel caso in cui si siano sommati quattro falli di difesa consecutivi, quindi non imputabile a nessun giocatore.

Durante l'incontro viene tenuto dai refertisti il conteggio del numero degli scalpi vuoti commessi dai giocatori appartenenti alla stessa squadra, compresi anche eventuali scalpi a vuoto assegnati per irregolarità commesse.

2.6 - Scalpo "buono" o "pieno"

Lo scalpo è buono quando:

- il giocatore viene scalpato in possesso di palla;

Lo scalpo non viene considerato buono quando il giocatore che scalpa perde la presa del medesimo, facendolo cadere a terra o lanciandolo.

Il giocatore che ha subito lo scalpo buono abbandona il campo dopo avere effettuato la rimessa e può rientrarvi solo dopo una meta; nel caso questa non arrivi entro la fine del tempo di gioco potrà rientrare all'inizio del tempo successivo. Non esistono né l'autoscalpo né lo scalpo amico, questi casi vengono regolamentati come "scalpo a terra" (vedi 2.7).



2.7 - Scalpo a terra

Nel caso di uno scalpo a terra caduto accidentalmente dai pantaloni di un giocatore l'azione continua se il giocatore non vi è interessato; si interrompe invece qualora partecipi all'azione assegnando rimessa laterale, all'altezza dell'interruzione dell'azione, in favore della squadra avversaria. Se il giocatore entra successivamente nell'interesse dell'azione, avendo recuperato e indossato correttamente lo scalpo, il gioco prosegue normalmente.

2.8 - Meta

È meta quando un giocatore appoggia la palla a terra oltre la linea di porta avversaria.

La meta è valida quando:

- il giocatore nell'istante in cui appoggia la palla ha almeno una parte del corpo all'interno del campo.

La meta non è valida quando:

- il giocatore commette fallo di sfondamento;
- la palla viene appoggiata in terra prima della linea di porta e solo in un secondo momento strisciata o rotolata oltre la linea.
- il giocatore prende la palla dopo che questa ha già superato la linea di porta.
- La palla, nell'istante in cui viene appoggiata, rotola, striscia, rimbalza.
- Il portiere la para. (vedi 2.11 "Il portiere")

E' ammessa l'autometa.



2.9 - Ripresa del gioco dopo una meta

Dopo una meta convalidata la palla viene consegnata alla squadra che ha subito meta. Le squadre si ridispongono nelle rispettive metà campo e il gioco riparte al fischio dell'arbitro.

2.10 - Meta tecnica

È meta tecnica quando rimangono in campo solo tre giocatori (compreso il portiere) di una squadra.

2.11 - Il portiere

Il portiere è un giocatore, uno soltanto, scelto all'inizio della partita e dichiarato all'arbitro. Tuttavia durante il tempo di gioco, a gioco fermo, può essere sostituito sempre dichiarandolo all'arbitro.

Il portiere è un giocatore con caratteristiche particolari:

- è l'unico giocatore ad indossare una casacca per essere maggiormente visibile da giocatori, arbitro e guardalinee;

- è l'unico giocatore che può sempre rimanere nell'area di meta della propria squadra;
- è l'unico giocatore che può impedire all'attaccante di portare la palla al di là della linea di meta, contrapponendosi alla palla con qualsiasi parte del corpo (escluso il "piede");
- è l'unico giocatore che può parare la meta frapponendo tra la palla e il terreno una parte del corpo (escluso il "piede"). Il portiere che abusando di questa sua prerogativa mette a rischio la salute dei giocatori avversari, può essere sanzionato con due scalpi vuoti.

Non è possibile giocare senza portiere in campo.

2.12 - Rimessa dopo fallo o scalpo

La rimessa è eseguita dal giocatore che ha subito il fallo o lo scalpo, o da un giocatore qualsiasi nel caso di un fallo non subito da un singolo giocatore.

La rimessa in seguito ad un fallo o ad uno scalpo viene effettuata dall'esterno del campo, all'altezza del punto in cui è stato commesso il fallo o lo scalpo.

Il giocatore deve rimettere la palla in gioco con due mani da dietro la testa (come la rimessa calcistica).

Una volta rimessa la palla in gioco il giocatore rientra in campo, a meno che non debba uscire.

Se il giocatore ad avere subito il fallo è il portiere, il portiere stesso provvede a rimettere la palla direttamente dal fondo del campo.

L'arbitro fischia la rimessa non appena il giocatore incaricato è in posizione, il giocatore che effettua la rimessa deve farlo dopo il fischio dell'arbitro.

Le rimesse effettuate da posizione irregolare, prima del fischio dell'arbitro, o in modo errato, sono sanzionate con un cambio rimessa a favore della squadra avversaria.

Il giocatore che effettua la rimessa non può essere scalpato, né ostacolato dagli avversari in campo, e può indietreggiare dalla linea per effettuare la rimessa più agevolmente.

Nelle rimesse laterali o d'angolo in corrispondenza dell'area di meta, i giocatori in difesa non possono entrare in area senza che sia presente un avversario o la palla (vedi "fallo di difesa" 3.10).

3 – Falli e sanzioni

3.1 - Fallo laterale

Il giocatore in possesso di palla o l'ultimo giocatore ad avere toccato la palla commette fallo laterale se questa esce dalla linea del lato lungo del campo di gioco.

Non è fallo laterale quando il giocatore stesso esce con qualunque parte del corpo fuori dal campo di gioco mantenendo la palla all'interno del campo.

La rimessa viene effettuata dal lato lungo del campo, nel punto esatto dove è uscita la palla, con due mani da dietro la testa (come "Rimessa dopo fallo o scalpo").

A differenza della rimessa a seguito di altri falli o di scalpo, l'arbitro non fischia la rimessa per fallo laterale ed il giocatore incaricato può immediatamente rimettere la palla in gioco.

3.2 - Fallo di fondo

Il giocatore in possesso di palla o l'ultimo giocatore ad avere toccato la palla commette fallo di fondo se questa esce dalla linea del lato corto del campo di gioco.

La rimessa viene effettuata:

- dall'angolo, in caso di fallo di fondo commesso dalla squadra in difesa, battendolo con due mani da dietro la testa (come "Rimessa dopo fallo o scalpo") o autobattuta (rimessa in gioco della palla attraverso un singolo palleggio, al di sopra della spalla, effettuato compiendo un passo in avanti dentro il campo), dopo il fischio dell'arbitro;
- in corrispondenza della porta, in caso di fallo di fondo commesso dalla squadra in attacco, esclusivamente dal portiere, battendola come egli preferisce, senza che l'arbitro debba fischiare.

A differenza del fallo laterale, se un attaccante si trovasse ad oltrepassare con entrambi i piedi la linea di fondo avversaria, non potrà più partecipare all'azione in corso se non rientrando in campo dalle linee laterali prima della zona d'area, aggirando il conetto più vicino.

Se un giocatore in possesso di palla oltrepassa la linea di fondo con entrambi i piedi, anche mantenendo la palla in campo, sarà considerato fallo di fondo.

3.3 – Fallo di corpo

Un giocatore che ostacola un avversario cercando di privarlo della palla, trattenendolo, colpendolo, spingendolo, ostruendolo col corpo, caricandolo, sgambettandolo, o impedendogli di avanzare estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, o praticando un gioco duro o violento commette fallo; l'arbitro fischia un fallo ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo. Il fallo di corpo verrà sanzionato, in base alla gravità di esso, con uno o due scalpi a vuoto e, a discrezione dell'arbitro, con un cartellino.

3.4 - Fallo di sfondamento

Il giocatore in fase di attacco compie fallo se: in possesso di palla urta un avversario fermo (ossia con entrambi i piedi a terra nel momento del contatto) o senza avere il possesso di palla fa cadere un palo della porta o lo inclina con un angolo inferiore a 45° rispetto al campo; l'arbitro fischia un fallo di sfondamento ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo o, nel caso lo sfondamento avvenga sul palo, al portiere.

Se il palo viene inclinato o fatto cadere da un difensore o dal portiere viene assegnato il vantaggio alla squadra in attacco. Se l'abbattimento del palo avviene durante una fase di gioco in cui nessun giocatore, escluso il portiere, si trova in area, l'arbitro ferma l'azione e provvede alla risistemazione del palo. Se il palo cade senza essere urtato da nessun giocatore l'arbitro deve sempre e comunque fermare l'azione e provvedere alla risistemazione dello stesso. Il gioco prosegue con una rimessa per la squadra in attacco. Il fallo di sfondamento verrà sanzionato con uno/due scalpi a vuoto e, a discrezione dell'arbitro, con un cartellino, se questo verrà effettuato in modo violento.

3.5 - Fallo di blocco

Il giocatore che, per favorire un compagno, impedisce a un giocatore avversario di avanzare liberamente, con o senza palla, effettuando un "blocco" (tipo pallacanestro), commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di blocco ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo. È legale per un giocatore allungare il suo braccio o gomito nel prendere posizione sul terreno, ma sia il braccio che il gomito devono essere abbassati quando un avversario tenta di superarlo. Altrimenti, se avviene un contatto, si ha un fallo di blocco o un fallo di corpo per trattenuta.

3.6 - Fallo di "piede"

Si considera "piede" l'estensione corporea che va dal ginocchio, compreso, fino al piede.

E' considerato fallo di piede quando:

- il giocatore muove il piede verso la palla per intercettarla o deviarne la traiettoria. Nel caso in cui questo tipo di fallo avvenga dentro l'area di meta, da parte di un difensore, verrà assegnato rigore in favore della squadra avversaria.
- il giocatore, in movimento, colpisce la palla con il piede, volontariamente o accidentalmente;

3.7 - Fallo di scalpo alla mano

Il giocatore che scalpa l'avversario in possesso di palla, avendo tenuto una mano ferma in prossimità dello scalpo dell'avversario o a contatto col corpo dell'avversario senza palla, anche se entrambi i giocatori sono in movimento, commette fallo. E' considerato anche scalpo alla mano il caso in cui un giocatore tenga la mano sullo scalpo dell'avversario in attesa che quest'ultimo abbia possesso del pallone.

3.8 - 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 (anche se lo protegge con la mano o con il braccio che afferra e tiene la palla) commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di protezione ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

3.9 - Fallo di vestiario

Il giocatore che non è in regola con l'abbigliamento, cioè ha la maglietta fuori dai pantaloncini a coprire lo scalpo, oppure perde lo scalpo senza che nessuno glielo abbia tolto e si trova in possesso di palla, oppure ha lo scalpo troppo corto o non in regola, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di vestiario e assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Se il giocatore che commette il fallo è lontano dall'azione e non vi partecipa attivamente si rimette in regola senza che il gioco sia interrotto.

Questa regola non è ovviamente applicata se è un avversario a togliere la maglia dai pantaloni al giocatore; in questo caso verrà assegnato il vantaggio o la rimessa dal lato per il giocatore non in regola.

3.10 - Fallo di difesa

I giocatori possono trovarsi nella propria area di difesa solamente in uno dei seguenti casi:

- la palla è all'interno dell'area;
- 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 di difesa.

L'arbitro fischia un fallo di difesa ed assegna la rimessa dal lato, all'altezza del birillo che descrive l'area; inoltre sanziona la squadra che l'ha commesso con uno scalpo a vuoto.

Non esistono regolamentazioni sul rapporto numerico tra attaccanti e difensori presenti in area.

3.11 – Scalpo a vuoto “tattico”

E' considerato scalpo a vuoto “tattico” quando:

-
- lo scalpo viene chiaramente fatto solo per fermare l'azione (es. ripartenza o chiare occasioni da meta).
- è evidente l'estraneità dal gioco di uno scalpo a vuoto o di un fallo, fatto solo per fermare l'azione. In questo caso l'arbitro applica la regola del vantaggio e al termine dell'azione richiama il giocatore che ha commesso l'infrazione “tattica” sanzionandolo;

3.12 - Gioco sulla linea di porta

Il gioco sulla linea di porta si svolge con alcune peculiarità rispetto alle altre linee di campo. Ecco quindi alcuni casi pratici:

- Se la palla supera la linea di fondo prima che un giocatore la prenda per fare meta si tratta di un fallo di fondo;
- Se il portiere, con entrambi i piedi in campo e senza commettere fallo di corpo, tocca la palla al portatore prima che essa venga messa a terra per la meta ed essa oltrepassa la linea di porta si riprende con una rimessa d'angolo a favore della squadra avversaria;
- Se il portiere, con entrambi i piedi in campo e senza commettere fallo di corpo, sottrae la palla al portatore il gioco prosegue regolarmente con il possesso del portiere, sempre che non siano state violate le regole precedenti.

3.13 - Regola del vantaggio

La regola del vantaggio viene tassativamente applicata nei seguenti casi:

- quando è evidente l'estraneità dal gioco di uno scalpo a vuoto o di un fallo, fatto solo per fermare l'azione. In questo caso l'arbitro al termine dell'azione richiama il giocatore che ha commesso lo scalpo a vuoto “tattico” o altro fallo sul quale aveva dato il vantaggio e gli assegna la sanzione prevista;
- quando viene scalpato a vuoto o con scalpo alla mano il giocatore che effettua l'ultimo passaggio prima della meta, solo se questo passaggio porta immediatamente il giocatore che lo riceve in meta. Se il vantaggio non si concretizza con la meta, il gioco riprende con la rimessa sullo scalpo che ha generato il vantaggio. Se il vantaggio produce uno scalpo buono a danno del giocatore che ha usufruito del vantaggio, lo scalpo non è considerato buono ed il gioco riprende con la rimessa sullo scalpo che ha generato il vantaggio. Il giocatore che ha commesso lo scalpo che ha generato il vantaggio non concretizzato viene normalmente sanzionato con uno scalpo a vuoto. Se il vantaggio porta alla meta il giocatore che ha commesso lo scalpo non subisce alcuna sanzione;
- quando in presenza di altro fallo, l'arbitro ritiene che interrompendo il gioco risulterebbe evidentemente avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione stessa. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza (2-3 secondi) e purché la palla non abbia superato le linee perimetrali, l'arbitro ferma il gioco e sanziona l'infrazione iniziale. Sia che interrompa il gioco o no, l'arbitro, se necessario, deve comunque assumere l'eventuale sanzione disciplinare, appena fermato il gioco.
- quando un palo viene inclinato o fatto cadere da un difensore o dal portiere.

3.14 - Fallo di attacco

Un attaccante che nel corso di un'azione si trovasse ad oltrepassare con entrambi i piedi la linea di fondo avversaria, non potrà più partecipare all'azione in corso se non rientrando in campo dalle linee laterali fuori dalla zona d'area, aggirando il conetto più vicino, né dovrà in alcun modo disturbare il proseguimento dell'azione da dietro la porta avversaria. Il giocatore che rientra in campo in maniera irregolare commette fallo di attacco e il gioco riprende con la rimessa dal fondo in favore della squadra in difesa.

3.15 - Sanzioni disciplinari

L'arbitro ha l'autorità di applicare sanzioni disciplinari, dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale. Sono passibili di sanzioni disciplinari i giocatori in campo, quelli di riserva, allenatore, accompagnatori e tifoseria.

Nel gioco della Pallascout non è concepibile né ammesso l'uso di alcuna forma di violenza: il desiderio di fare meta non deve mai prevalere sul rispetto dell'altro e sulla sua incolumità fisica.

È prerogativa dell'arbitro, in caso di comportamenti esasperati o reiterati, di comportarsi con maggiore durezza: un giocatore problematico può essere allontanato da un torneo temporaneamente (uno o più incontri), o addirittura in maniera definitiva. Sulle conseguenze e sulla gravità delle espulsioni decide l'organizzazione del torneo, sentito l'arbitro dell'incontro.

Gli arbitri hanno facoltà di sanzionare i giocatori con uno scalpo a vuoto anche se il fallo non è commesso ai danni di un altro giocatore quando dopo il primo richiamo un giocatore, continuando a non tenere conto delle indicazioni dell'arbitro, persevera in comportamenti non adatti alla vita scout o oggettivamente non sportivi (continua a scalpare giocatori chiaramente lontani dall'azione solo per interrompere il loro gioco, fa falli violenti intenzionalmente atti a far perdere il possesso di palla, ed in tutti gli altri casi specificati dal presente regolamento), oppure quando continua ad usare turpiloqui o parole non adatte allo stile scout o si rivolge in malo modo ad un altro giocatore, oppure se non essendo il capitano si rivolge all'arbitro.

Dopo qualunque tipo di sanzione la palla verrà rimessa dalla squadra che ha subito il fallo o che non ha commesso alcuna irregolarità.

3.16 - Infrazioni sanzionabili con uno scalpo a vuoto

Lo scalpo a vuoto viene assegnato nei seguenti casi:

- scalpo a vuoto a danno di un giocatore;
- scalpo alla mano, ad eccezione del caso in cui lo scalpo venga commesso sul giocatore che effettua l'ultimo passaggio prima della meta, e la meta viene realizzata (Regola del vantaggio);
- fallo di protezione reiterato commesso più volte dallo stesso giocatore nell'arco dell'incontro;
- violenza verbale (imprecazioni, esclamazioni volgari, parolacce) non rivolte ad alcuno: in tal caso l'arbitro assegna lo scalpo a vuoto non appena il gioco si ferma. Il gioco riprende regolarmente da dove si era interrotto, senza considerare la sanzione comminata;
- quando un giocatore, che non sia il capitano della squadra, si rivolge all'arbitro con parole e gesti esprimendo apprezzamenti, suggerendo la decisione o contestandola;
- quando un giocatore discute animatamente con un giocatore della squadra avversaria in merito alle decisioni arbitrali;
- sostituzioni o cambi di ruolo a gioco attivo o senza consenso dell'arbitro responsabile;
- errori nel numero legale dei giocatori in campo (minimo di giocatori e giocatrici, numero massimo di giocatori presenti, anche tenuto conto dei giocatori usciti);
- fallo da scalpo alla mano;
- fallo di difesa;
- fallo di corpo.

3.17 - Infrazioni sanzionabili con due scalpi a vuoto

Una squadra deve essere sanzionata con due scalpi a vuoto nei seguenti casi:

- per falli di corpo potenzialmente pericolosi (come sgambetti, trattenute, braccio teso, spinta da dietro, scivolata, entrate in sfondamento o a valanga eccessivamente scomposte, irruenti e pericolose, ecc.);
- colpisce la palla mettendo in pericolo la salute dell'avversario;

- nel caso del portiere quando, abusando della prerogativa di potere sottrarre la palla agli avversari, continua a colpirne il corpo o le braccia, o ne impedisce in altro modo scorretto l'entrata in meta, mettendo a rischio la salute dei giocatori avversari;

3.18 - Infrazioni passibili di ammonizione

Un giocatore deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- manifesta disapprovazione con parole e gesti verso una decisione dell'arbitro, rivolgendosi a questi in maniera irrispettosa;
- scalpo a vuoto/fallo "tattico";
- è colpevole di un comportamento antisportivo o contrario allo spirito del gioco;
- compie volontariamente falli di corpo gravi (come placcaggi, falciate, gomitate, ecc.);
- violenza verbale (imprecazioni, esclamazioni volgari, parolacce) rivolte a chiunque;
- qualsiasi tipo di fallo personale o di comportamento antisportivo commesso in maniera reiterata.

L'ammonizione comporta l'esclusione del giocatore per tutto il tempo di gioco regolamentare. Se l'ammonizione viene comminata nel secondo tempo di gioco regolamentare essa vale per tutto l'incontro. Il giocatore ammonito abbandona il campo di gioco e può essere subito sostituito da un altro giocatore disponibile. Nel caso in cui lo scalpo a vuoto tattico produca il quarto scalpo a vuoto il giocatore ammonito potrà essere sostituito secondo le normali regole del quarto scalpo a vuoto, ovvero dopo una meta o a fine tempo regolamentare.

A discrezione degli organizzatori del torneo, due ammonizioni possono sommarsi anche tra incontri diversi della stessa fase del torneo e comportare l'esclusione dall'incontro successivo. (diffida)

3.19 - Infrazioni passibili di espulsione

Un giocatore può essere espulso, mostrandogli il cartellino rosso, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- riceve una seconda ammonizione nello stesso incontro;
- usa un linguaggio o gesti offensivi, ingiuriosi, irrispettosi o minacciosi nei confronti dell'arbitro o degli avversari;
- è colpevole di una condotta volontariamente violenta;

L'espulsione comporta l'esclusione del giocatore per tutto il resto dell'incontro. Il giocatore espulso abbandona il campo di gioco e non può essere sostituito.

Sulle conseguenze e sulla gravità delle espulsioni decide l'organizzazione del torneo, sentito l'arbitro dell'incontro.

3.20 - Rigore

Estremi per un rigore:

- fallo di piede in area di meta;
- fallo di corpo in area di meta;

Quando si verificano gli estremi per un rigore l'arbitro interrompe l'azione e fa disporre 5 giocatori (3 attaccanti e 2 difensori, in quest'ordine: attaccante-difensore-attaccante-difensore-attaccante) sulla linea di centro campo e un quarto attaccante sull'angolo con la palla, la porta rimane vuota, tutto il resto dei giocatori dovrà trovarsi nell'altra metà campo e non potrà interferire col gioco finché la palla non avrà varcato la linea laterale, di fondo, o di metà campo. Al fischio dell'arbitro i 5 giocatori potranno muoversi a loro piacimento (non ci sono restrizioni per i difensori per quanto riguarda l'area di meta) per la metà campo designata, il giocatore con la palla potrà immettere la stessa come e quando lo ritiene giusto da dopo il fischio dell'arbitro ma non potrà più intervenire con l'azione.

Esiti di un rigore:

- la palla è posizionata regolarmente in meta: meta buona
- la palla finisce fuori dal campo lateralmente o dalla linea di fondo; si riprende il gioco con la rimessa e tutti i giocatori tornano in campo regolarmente
- si interrompe l'azione a seguito di uno scalpo pieno: se a effettuare lo scalpo è un difensore, il gioco si interrompe e si riprende con una rimessa dal fondo, il giocatore scalpato non esce dal campo; se a effettuare lo scalpo è un attaccante, il rigore verrà ripetuto;

- si interrompe l'azione con uno scalpo vuoto: se a effettuare lo scalpo è un difensore si ripete il rigore; questo non vale nel computo degli scalpi di squadra; se a effettuare lo scalpo è un attaccante, l'azione si interrompe e si riprende con una rimessa dal fondo.
- la palla è riconquistata dai difensori che la portano o la lanciano al di là della linea di metà campo: il gioco prosegue regolarmente e tutti i giocatori sono dunque in gioco dal momento che la palla supera la metà campo.

3.21 – Contesa

Nei casi in cui l'arbitro e i suoi assistenti non sappiano a chi assegnare la palla, o nel caso di palla bloccata in assenza di fallo, viene fischiata una contesa. L'arbitro fa cadere la palla da circa 1,5 metri in mezzo a 2 giocatori (uno per squadra), dopo il primo rimbalzo a terra possono cercare di colpire la palla a mano aperta. Nell'attendere il rimbalzo i due giocatori incaricati devono tenere entrambe le mani dietro schiena, solo dopo il rimbalzo potranno separarle per portarne solamente una avanti e colpire la palla. La palla contesa deve essere eseguita nello stesso punto dove si trovava la palla quando si è interrotta l'azione, tranne quando la contesa venga fischiata in area di meta. In questo caso la palla a due verrà tralata subito fuori dall'area.