

F.I.U.F.

Federazione Italiana Unihockey Floorball – www.fiuf.it

Federazione affiliata alla I.F.F. – International Floorball Federation –



COMMISSIONE ARBITRI - SEZIONE REGOLAMENTO TECNICO

**RALLENTAMENTO DEL
GIOCO E PERDITA DI
TEMPO**

Validità: Questa interpretazione entra in vigore dalla Stagione 2013/2014 e mantiene la completa validità fino alla sua prossima modifica.

Utilizzo: Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della FIUF.

Interpretazione: La Regola 5.7.20 (divieto di rallentare il gioco da parte di un giocatore) è utilizzabile unicamente in relazione al "rifugiarsi" contro le balaustre o la porta da parte di un giocatore.

Esempi pratici

	Esempio 1	Esempio 2
Descrizione	Giocatore 1 si rifugia alla balaustra. Due giocatori della squadra 2 lo chiudono. Si ha una situazione di stallo.	Giocatore 1 si rifugia alla balaustra. Due giocatori della squadra 2 lo chiudono. Si ha una situazione di stallo. Dopo l'indicazione "giocare!" da parte dell'arbitro, il giocatore 1 cerca di liberarsi spingendo all'indietro o di fianco.
Comportamento dell'arbitro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indicazione "giocare!" al giocatore 1 2. Non si sblocca la situazione? Fischiare punizione diretta per la squadra 2. Motivazione rallentamento del gioco (Cenno 924) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Punizione diretta per la squadra 2. Motivazione: fallo d'attacco (Cenno 908)

Osservazioni:

- Prima di assegnare una punizione diretta per il rallentamento del gioco il giocatore coinvolto deve essere avvisato, ossia invitato a giocare la pallina.

- Per la differenza esatta tra "spingere/pressare" fare riferimento a guida "Infrazioni con il corpo".

Perdita di tempo da parte di un giocatore

Base: La regola 6.5.20 (penalità ad un giocatore per aver rallentato la ripresa del gioco) dovrebbe diminuire le infrazioni tattiche e permettere di tenere alto il ritmo anche durante le interruzioni.

Interpretazione:

- In generale il tocco volontario della pallina dopo il fischio dell'arbitro da parte di un giocatore della squadra che ha commesso l'infrazione è sanzionato direttamente con una penalità di due minuti.
- il giocatore deve avere l'intenzione di impedire una ripresa veloce del gioco rispettando lo svolgimento della punizione. In questo può già rientrare un piccolo spostamento della pallina.
- il tocco della pallina deve essere volontario. Può anche essere ritenuto un tocco non volontario della pallina se un giocatore la tocca senza sapere, secondo l'interpretazione dell'arbitro a chi fosse stata assegnata la punizione.