



REGLAMENTO DEL TEAM TIME-OUT ELECTRÓNICO

Reglamento del Team Time - Out electrónico

Un equipo puede solicitar el tiempo muerto del equipo directamente presionando un botón (timbre) en un dispositivo electrónico en lugar de usar tarjetas verdes.

El timbre está conectado directamente al sistema de marcador oficial. Una vez pulsado el timbre, el tiempo se detendrá directamente. Para que todas las partes estén al tanto del tiempo muerto del equipo, también se indica mediante una señal de audio.

Se aplican las reglas generales sobre el número de tiempos muertos de equipo y solo se podrá solicitar un tiempo muerto de equipo cuando el equipo esté en posesión de la pelota.

Sólo los oficiales del equipo tienen la autoridad para solicitar un tiempo muerto del equipo.

En caso de error o mal uso del Time-Out Electrónico de Equipo, se aplicarán las siguientes reglas:

1. Si un equipo solicita un tiempo muerto cuando el equipo contrario está en posesión de la pelota, se aplicará el siguiente castigo y decisión:
 - a. Castigo progresivo para el oficial del equipo que solicitó el tiempo muerto del equipo presionando el timbre (ver sin embargo el párrafo 9).
 - b. Lanzamiento de 7 metros para el equipo en posesión de la pelota.
 - c. El equipo que causó el tiempo muerto de equipo defectuoso perderá un (1) tiempo muerto de equipo (el número total de tiempos muertos de equipo se reducirá en uno).

2. Si un equipo solicita un tiempo muerto cuando el equipo contrario está en posesión de la pelota y tiene una clara posibilidad de anotar, se aplicará el siguiente castigo y decisión:

a. Descalificación según la Regla 8:10b (tarjeta roja y azul) para el oficial del equipo que solicitó el tiempo muerto del equipo presionando el timbre (ver sin embargo el párrafo 9).

b. Lanzamiento de 7 metros para el equipo en posesión de la pelota.

c. El equipo que causó el tiempo muerto de equipo defectuoso perderá un (1) tiempo muerto de equipo (el número total de tiempos muertos de equipo se reducirá en uno).

3. Si las situaciones descritas en los párrafos 1 o 2 ocurren durante los últimos 30 segundos del partido, el oficial responsable del equipo tendrá derecho a elegir entre un lanzamiento de 7 metros o mantener la posesión de la pelota. Si se decide reanudar el juego con un tiro libre, el partido se reanudará desde el lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción.

4. Si un equipo solicita un tiempo muerto inmediatamente después de perder la posesión de la pelota y está claro que no fue intencional, se tomará la siguiente decisión:

a. El equipo que causó el tiempo muerto de equipo defectuoso perderá un (1) tiempo muerto de equipo (el número total de tiempos muertos de equipo se reducirá en uno).

b. Decisión técnica basada en la situación de la cancha en el momento de la interrupción.

5. Si un equipo solicita un tiempo muerto mientras está en posesión de la pelota en cualquiera de las siguientes situaciones:

a. Se solicita un cuarto (4º) tiempo muerto del equipo.

b. Durante los últimos cinco (5) minutos del partido, se solicita un segundo (2º) tiempo muerto del equipo.

c. Si es en la misma mitad, se solicita un tercer (3er) tiempo muerto del equipo.

d. En tiempo extra, en el Team Time-Out se solicita.

e. Durante el mismo ataque, se solicita un segundo (2º) tiempo muerto del equipo.

Se tomarán las siguientes decisiones:

Si la pelota estaba en juego en el momento de la interrupción, se aplicará la siguiente sanción y decisión:

a. Castigo progresivo para el oficial del equipo que solicitó el tiempo muerto del equipo presionando el timbre (ver sin embargo el párrafo 9).

b. El partido se reanuda con un tiro libre para el equipo contrario.

Si la pelota estaba fuera de juego en el momento de la interrupción, se aplicará la siguiente sanción y decisión:

a. Castigo progresivo para el oficial del equipo que solicitó el tiempo muerto del equipo presionando el timbre (ver sin embargo el párrafo 9).

b. El partido se reinicia con el lanzamiento que se debía ejecutar antes de la interrupción.

6. Si ocurre una situación descrita en el párrafo 5 mientras el equipo contrario está en posesión de la pelota, la decisión se tomará de acuerdo con la Regla 8:10b.

7. Si el timbre se activa por accidente, no habrá castigo para la persona que activó el timbre. El partido se reiniciará con el lanzamiento que correspondía a la situación en la cancha en el momento de la interrupción.

8. Si un jugador solicita un tiempo muerto de equipo presionando el timbre, se aplicará el siguiente castigo y decisión:

a. Castigo personal para el jugador culpable según la Regla 4:6 u 8:10b dependiendo de la situación en la cancha en el momento de la interrupción.

b. El partido se reanudará con un tiro libre para el equipo contrario, si el equipo culpable estaba en posesión de la pelota en el momento de la interrupción, y un lanzamiento de 7 metros, si el equipo contrario estaba en posesión de la pelota en el momento de la interrupción.

c. El equipo que causó el tiempo muerto de equipo defectuoso perderá un (1) tiempo muerto de equipo (el número total de tiempos muertos de equipo se reducirá en uno).

9. Si los delegados o los árbitros no reconocen quién ha provocado un tiempo muerto de equipo defectuoso, el oficial de equipo responsable recibirá el castigo de acuerdo con las sanciones antes mencionadas.

10. En caso de un mal funcionamiento técnico con el sistema electrónico de tiempo muerto del equipo, un oficial del equipo puede solicitar el tiempo muerto del equipo acercándose a la mesa de dirección del partido y realizar la solicitud oralmente. El momento de pulsar el timbre es válido durante el tiempo de la solicitud del Time-Out del Equipo.