

FEDERACION ARAGONESA
DE
BALONMANO



TIEMPO MUERTO
TIME-OUT

Time-out de equipo (2:10)

Cada equipo tiene derecho a recibir un tiempo muerto de equipo durante un minuto en cada uno de los tiempos de juego regular (pero no durante las prórrogas).

Un equipo que desea solicitar un tiempo muerto de equipo debe hacerlo mediante la colocación de una tarjeta verde en la mesa, delante del cronometrador, por parte de un oficial del equipo. (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15x20 cm y tenga una gran "T" en cada lado).

Un equipo puede solicitar un tiempo muerto de equipo únicamente si está en posesión del balón (cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el tiempo muerto de equipo siempre y cuando el equipo no pierda el balón antes de que el cronometrador haya tenido tiempo de pitar (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

El cronometrador interrumpe el juego haciendo sonar el silbato, y detiene el cronómetro (2:9). Hace la gestoforma de time-out (Nº 15) y señala con el brazo extendido al equipo que solicitó el tiempo muerto de equipo. La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que pide el tiempo muerto de equipo y permanece allí durante el time-out.

Los árbitros confirman el tiempo muerto de equipo y el cronometrador empieza a controlar en un reloj aparte la duración del mismo. El anotador anota en el acta el tiempo exacto en el que el tiempo muerto de equipo ha sido solicitado.

Durante el time-out de equipo, los jugadores y los oficiales permanecen a la altura de sus zonas de cambios, bien en el terreno de juego o en la zona de cambio. Los árbitros se quedan en el centro del terreno de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa de anotador/cronometrador para alguna consulta.

Las infracciones cometidas durante el tiempo muerto de equipo tienen las mismas consecuencias que las infracciones cometidas durante el tiempo de juego. No es relevante en este contexto el hecho de que los jugadores implicados estén dentro o fuera del terreno; de acuerdo a las reglas 8:7-10, 16:1-3 y 16:6-9, se puede sancionar con exclusión a un jugador por conducta antideportiva.

Después de 50 segundos el cronometrador hace sonar una señal acústica indicando que el juego debe ser reanudado dentro de 10 segundos.

Los equipos tienen la obligación de estar preparados para continuar el juego cuando finaliza el tiempo muerto de equipo. El partido se reanuda, bien con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía antes de que fuera concedido el tiempo muerto o, si el balón estaba en juego, con un golpe franco para el equipo que solicitó el tiempo muerto de equipo, desde el lugar donde el balón estaba en el momento de la interrupción.

Cuando el arbitro hace sonar el silbato, el cronometrador reanuda el funcionamiento del reloj.

Aclaración Nº 3, Reglas de Juego, Real Federación Española de Balonmano.
Edición 1º de julio de 2010.