

Règlement pour le temps mort d'équipe électronique

Une équipe peut demander le temps mort d'équipe directement en appuyant sur un buzzer sur un appareil électronique au lieu d'utiliser les cartons verts.

Le buzzer est directement connecté au système officiel du panneau d'affichage et le fait d'appuyer sur le buzzer entraînera directement l'arrêt du temps. Pour signaler le temps mort d'équipe à toutes les parties, celui-ci est également indiqué par un signal audio.

Les règles générales sur le nombre de temps morts d'équipe s'appliquent et un temps mort d'équipe ne peut être demandé que si l'équipe concernée est en possession du ballon.

Seuls les officiels d'équipe sont autorisés à demander un temps mort d'équipe.

En cas d'erreur ou d'utilisation incorrecte du système électronique de temps mort d'équipe, les règles suivantes s'appliquent :

1. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a. Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le paragraphe 9)
- b. Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- c. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

2. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et il y a une occasion manifeste de but, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a. Disqualification en vertu de la règle 8:10b (cartons rouge et bleu) à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le paragraphe 9).
- b. Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon
- c. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

3. Si les situations décrites aux paragraphes 1 ou 2 se produisent pendant les 30 dernières secondes du match, l'officiel d'équipe responsable aura le droit de choisir entre un jet de 7 mètres ou le maintien de la possession du ballon. S'il est décidé de reprendre le jeu par un jet franc, le jeu reprend à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

4. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe immédiatement après avoir perdu la possession du ballon et lorsqu'il est évident qu'il ne s'agissait pas d'une action intentionnelle, la décision suivante est prise :

- a. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).
- b. Une décision technique sera prise en fonction de la situation sur le terrain au moment de l'interruption.

5. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors qu'elle est en possession du ballon dans l'une des situations suivantes :

- a. Un quatrième (4^e) temps mort d'équipe est demandé.
- b. Un deuxième (2^e) temps mort d'équipe est demandé au cours des cinq (5) dernières minutes du match
- c. Un troisième (3^e) temps mort d'équipe est demandé au cours du même mi-temps
- d. Un temps mort d'équipe est demandé au cours de la prolongation

- e. Un deuxième (2^e) temps mort d'équipe est demandé au cours d'une même attaque

Dans les cas susmentionnés, les décisions suivantes sont prises :

Si le ballon était en jeu au moment de l'arrêt du jeu, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a. Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le paragraphe 9)
- b. Le jeu reprend par un jet franc pour l'équipe adverse.

Si le ballon était hors jeu au moment de l'arrêt du jeu, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a. Sanction progressive à l'encontre de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer (voir, toutefois, le paragraphe 9)
- b. Le jeu reprend par le jet qui aurait dû être exécuté avant l'arrêt

6. Si l'une des situations décrites au paragraphe 5 se produit alors que l'équipe adverse est en possession du ballon, la décision sera prise conformément à la règle 8:10b.

7. Si le buzzer est actionné par accident, il n'y aura pas de sanction pour la personne qui a actionné le buzzer. Le match reprend par le jet qui correspondait à la situation sur le terrain au moment de l'arrêt du jeu.

8. Lorsqu'un joueur demande un temps mort d'équipe, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a. Sanction individuelle à l'encontre du joueur fautif conformément aux règles 4:6 ou 8:10b, en fonction de la situation qui se produit sur le terrain au moment de l'arrêt du temps jeu
- b. Le match reprend par un jet franc pour l'équipe adverse, si l'équipe fautive était en possession du ballon au moment de l'arrêt du temps de jeu. Un jet de 7 mètres est accordé si l'équipe adverse était en possession du ballon au moment de l'arrêt du temps de jeu.
- c. L'équipe qui a provoqué le temps mort d'équipe incorrect perdra un (1) temps mort d'équipe (le nombre total de temps morts d'équipe sera réduit d'un).

9. Si les délégués ou les arbitres ne peuvent pas identifier la personne qui a demandé le temps mort d'équipe incorrect, l'officiel d'équipe responsable sera sanctionné conformément aux sanctions susmentionnées.

10. En cas de panne technique du système électronique de temps mort d'équipe, un officiel d'équipe peut demander un temps mort d'équipe en s'approchant de la table des juges et en faisant sa demande oralement. Le moment où l'on appuie sur le buzzer est valable pour le temps de la demande de temps mort d'équipe.