



Elektroniczny system żądania „czasu dla drużyny”.

Obowiązują ogólne zasady dotyczące liczby „czasów dla drużyny”, które mogą zostać przyznane w czasie meczu. Żądanie „czasu dla drużyny” może być zgłoszone tylko wtedy, gdy dana drużyna jest w posiadaniu piłki i posiadanie piłki nie ulega zmianie.

Tylko osoby towarzyszące drużynie mają prawo zażądać „czasu dla drużyny”.

W przypadku błędnego zastosowania przepisów dotyczących „czasu dla drużyny” obowiązują następujące zasady:

1. Jeśli drużyna zażąda „czasu dla drużyny”, gdy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki, obowiązują następujące kary i decyzje:

- a. Kara progresywna dla osoby towarzyszącej, która zażądała „czasu dla drużyny”.
- b. Rzut karny (7 metrów) dla drużyny będącej w posiadaniu piłki.
- c. Drużyna, która błędnie zażądała „czasu dla drużyny”, zostanie ukarana odjęciem jednego (1) „czasu dla drużyny” (łącznie liczba „czasów dla drużyny” zostanie zmniejszona o jeden).

2. Jeśli drużyna zażąda „czasu dla drużyny”, gdy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki i ma sytuację pewną do zdobycia bramki, to wtedy obowiązują następujące kary i decyzje:

- a. Dyskwalifikacja zgodnie z przepisem 8:10b (czerwona i niebieska kartka) zostaje udzielona osobie towarzyszącej, która zażądała „czasu dla drużyny, naciskając przycisk (zobacz jednakże punkt 9).
- b. Rzut karny (7 metrów) dla drużyny będącej w posiadaniu piłki.
- c. Drużyna, która błędnie zażądała „czasu dla drużyny”, zostanie ukarana odjęciem jednego (1) „czasu dla drużyny” (łącznie liczba „czasów dla drużyny” zostanie zmniejszona o jeden).

3. Jeśli sytuacje opisane w punktach **1, 2, 6 lub 8** mają miejsce w ostatnich 30 sekundach meczu, osoba towarzysząca odpowiedzialna za drużynę ma prawo wyboru między rzutem karnym (7 metrów), a zachowaniem posiadania piłki.

Jeśli podjęta zostanie decyzja o wznowieniu gry wolnym rzutem, mecz zostanie wznowiony z miejsca, w którym piłka znajdowała się w czasie przerwania gry.



4. Jeśli drużyna zażąda „czasu dla drużyny” bezpośrednio po utracie posiadania piłki i jasne jest, że nie było to zamierzone, podejmowane są następujące decyzje:

- a. Drużyna, która błędnie zażądała „czas dla drużyny”, zostanie ukarana odjęciem jednego (1) „czasu dla drużyny” (łącznie liczba „czasów dla drużyny” zostanie zmniejszona o jeden).
- b. Sędziowie podejmują decyzję odpowiednią do sytuacji na boisku w momencie przerwania gry.

5. Jeśli zespół prosi o „czas dla drużyny” będąc w posiadaniu piłki w jednej z następujących sytuacji:

- a. Został zażądany czwarty (4.) „czas dla drużyny”.
- b. W ostatnich pięciu (5) minutach meczu, został zażądany druga (2.) „czas dla drużyny”.
- c. W tej samej połowie meczu, został zażądany trzeci (3.) „czas dla drużyny”.
- d. W dogrywce, zespół prosi o „czas dla drużyny”.
- e. Podczas tego samego ataku, zespół prosi o drugi (2.) „czas dla drużyny”,

zostaną podjęte następujące decyzje:

Jeśli piłka jest w grze w momencie przerwy, zastosowane zostaną następujące kary i decyzje:

- a. Kara progresywna dla osoby towarzyszącej, która zażądał przerwy używając przycisku.
- b. Gra zostaje wznowiona rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.

Jeśli piłka jest poza grą w momencie przerwy, zastosowane zostaną następujące kary i decyzje:

- a. Kara progresywna dla osoby towarzyszącej, która zażądała „czasu dla drużyny” (zobacz jednak punkt 9).
- b. Gra zostaje wznowiona rzutem, który miał być wykonany przed przerwą w grze.

W przypadku punktów 5c i 5e, drużyna która popełniła błąd przy żądaniu „czasu dla drużyny” traci jedną (1) możliwość zażądania „czasu dla drużyny” (łącznie liczba czasów dla drużyny zostanie zmniejszona o jeden).

6. Jeśli sytuacja opisana w punkcie 5 wystąpi, gdy drużyna przeciwna jest w posiadaniu piłki to wtedy zostanie podjęta decyzja zgodnie z przepisem 8:10b (czerwona i niebieska kartka) i zostanie podyktowany rzut karny dla drużyny, która była w posiadaniu piłki.



7. Jeśli syrena zostanie aktywowana przypadkowo, nie będzie żadnej kary dla osoby, która ją aktywowała. Mecz zostanie wznowiony rzutem, który odpowiadał sytuacji na boisku w momencie przerwania gry. Sędziowie meczu muszą zdecydować po zbadaniu okoliczności (korzystając z powtórki wideo, jeśli jest dostępna).

8. Jeśli zawodnik celowo naciśnie syrenę, zastosowane zostaną następujące kary i decyzje:

- a. kara indywidualna dla winnego zawodnika zgodnie z przepisem 4:6 (wykluczenie na 2 minuty) lub 8:10b (czerwona i niebieska kartka), w zależności od sytuacji na boisku w momencie przerwy.
- b. Mecz zostaje wznowiony rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej, jeśli winna drużyna była w posiadaniu piłki lub rzutem karnym (7 metrów), jeśli drużyna przeciwna była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry.
- c. Drużyna, która błędnie zażądała „czas dla drużyny”, zostanie ukarana odjęciem jednego (1) „czasu dla drużyny” (łączna liczba „czasów dla drużyny” zostanie zmniejszona o jeden).

9. Jeśli delegat(ka) lub sędziowie nie potrafią ustalić, kto nieprawidłowo zażądał „czas dla drużyny”, to wtedy zostanie ukarana osoba odpowiedzialna za drużynę, zgodnie z wyżej wymienionymi karami.

10. W przypadku awarii technicznej urządzenia, osoba towarzysząca może zażądać „czas dla drużyny”, zbliżając się do stolika sędziowskiego i informując ustnie o chęci zażądania „czasu dla drużyny”. Moment naciśnięcia przycisku jest ważny dla momentu zażądania „czasu dla drużyny”.

Opracował: Marek Góralczyk

Na podstawie: IHF Electronic Team Time-Out Regulations