



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL



REGOLAMENTO DEL TEAM TIME OUT ELETTRONICO

Edizione 1° luglio 2025

REGOLAMENTO DEL TEAM TIME OUT ELETTRONICO

Una squadra può chiedere il Team Time Out premendo direttamente un pulsante (buzzer) su un dispositivo elettronico anziché usare il cartoncino verde.

Il buzzer è collegato direttamente al sistema di gestione del tabellone elettronico. Appena il buzzer viene premuto, il tempo si arresta e il team time out automaticamente inizia. Al fine di comunicare a tutti la richiesta di Team Time Out, sarà emesso anche un segnale acustico.

Il momento in cui il pulsante viene premuto è valido come tempo di richiesta del team time out.

Si applicano le normali regole relative al numero dei Team Time Out e un Team Time Out può essere richiesto solo quando la squadra è in possesso di palla.

Solo gli ufficiali di squadra hanno l'autorità per chiedere il Team Time Out.

In caso di errore o uso scorretto del Team Time Out elettronico si applicheranno le seguenti regole:

- 1) Se una squadra chiede un Team Time Out quando la squadra avversaria è in possesso di palla, senza considerare se la palla era in gioco o non in gioco, si applicheranno le seguenti sanzioni e decisioni:
 - a. Sanzione progressiva per l'ufficiale che ha richiesto il Team Time Out premendo il buzzer (vedere comunque il paragrafo 9)
 - b. Tiro da 7 metri per la squadra in possesso di palla
 - c. La squadra che ha richiesto il Team Time Out irregolare perderà un (1) Team Time Out (il numero complessivo di Team Time Out della squadra sarà ridotto di uno)
- 2) Se una squadra chiede un Team Time Out quando la squadra avversaria è in possesso di palla e ha una chiara azione da rete, si applicheranno le seguenti sanzioni e decisioni:
 - a. Squalifica in relazione alla regola 8:10b (cartellino rosso e blu) per l'ufficiale che ha richiesto il Team Time Out premendo il buzzer (vedere comunque il paragrafo 9)
 - b. Tiro da 7 metri per la squadra in possesso di palla
 - c. La squadra che ha richiesto il Team Time Out irregolare perderà un (1) Team Time Out (il numero complessivo di Team Time Out della squadra sarà ridotto di uno)
- 3) Se la situazione descritta nei paragrafi 1, 2, 6 o 8 avviene negli ultimi 30 secondi della gara, l'ufficiale responsabile di squadra ha il diritto di scegliere tra avere un tiro da 7 metri o mantenere il possesso di palla. Se la decisione presa è quella di mantenere il possesso di palla, si riprenderà il gioco con un tiro di punizione, dal punto in cui era la palla al momento dell'interruzione.
- 4) Se una squadra chiede un Team Time Out subito dopo aver perso la palla ed è evidente che non è un errore intenzionale, si prenderanno le seguenti decisioni:

- a. La squadra che ha richiesto il Team Time Out irregolare perderà un (1) Team Time Out (il numero complessivo di Team Time Out della squadra sarà ridotto di uno)
 - b. Verrà presa una decisione tecnica sulla base della situazione che c'era in campo al momento dell'interruzione.
- 5) Se una squadra chiede un Team Time Out mentre è in possesso della palla in una delle seguenti situazioni:
- a. Viene chiesto il 4° Team Time Out
 - b. Durante gli ultimi 5 minuti di gara viene chiesto un secondo Team Time Out.
 - c. Nella stessa frazione di gioco, viene chiesto il Team Time Out per la terza volta.
 - d. Durante i tempi supplementari viene chiesto il Team Time Out
 - e. Viene chiesto un secondo Team Time Out durante lo stesso attacco

verranno assunte le seguenti decisioni:

Se la palla era in gioco al momento dell'interruzione, si applicheranno le seguenti sanzioni e decisioni:

- a. Sanzione progressiva per l'ufficiale che ha richiesto il Team Time Out premendo il buzzer (vedere comunque il paragrafo 9).
- b. L'incontro è ripreso con un tiro di punizione per la squadra avversaria

Se la palla non era in gioco al momento dell'interruzione, si applicheranno le seguenti sanzioni e decisioni:

- a. Sanzione progressiva per l'ufficiale che ha richiesto il Team Time Out premendo il buzzer (vedere comunque il paragrafo 9).
- b. L'incontro riprende con il tiro che doveva essere eseguito prima dell'interruzione.

Nel caso 5c e 5e, la squadra che ha richiesto il Team Time Out irregolare perderà un (1) Team Time Out (il numero complessivo di Team Time Out della squadra sarà ridotto di uno)

- 6) Se una delle situazioni descritte nel paragrafo 5) avviene mentre la squadra avversaria è in possesso di palla, sarà presa una decisione in relazione alla regola 8:10b e sarà concesso un tiro da 7 metri alla squadra in possesso di palla.
- 7) Se il buzzer è attivato in maniera accidentale, non ci saranno conseguenze per chi lo ha premuto. L'incontro verrà ripreso con il tiro corrispondente alla situazione in campo al momento dell'interruzione.
- 8) Se un giocatore richiede un Team Time Out premendo il buzzer, si applicheranno le seguenti sanzioni e decisioni:
 - a. Sanzione personale per il giocatore responsabile, in relazione alle regole 4:6 o 8:10b, a seconda della situazione in campo al momento dell'interruzione

- b. L'incontro riprende con un tiro di punizione per la squadra opposta se la palla era in gioco e la squadra colpevole era in possesso di palla al momento dell'interruzione, e con tiro da 7 metri se la squadra avversaria era in possesso di palla.
 - c. La squadra che ha richiesto il Team Time Out irregolare perderà un (1) Team Time Out (il numero complessivo di Team Time Out della squadra sarà ridotto di uno)
- 9) Se né il delegato né gli arbitri sono in grado di identificare chi ha causato la richiesta di Team Time Out irregolare, l'ufficiale responsabile di squadra verrà sanzionato in conformità alle indicazioni sopra riportate.
- 10) In caso di malfunzionamento del sistema di Team Time Out elettronico, un ufficiale può richiedere verbalmente il Team Time Out avvicinandosi al tavolo e chiedendolo. Il momento in cui è premuto il buzzer vale come tempo della richiesta del Team Time Out.