

PÍLDORA FORMATIVA-XIII

"LOS TIEMPOS MUERTOS"



TIEMPO MUERTO ESTÁNDAR

En partidos a 11 ó 15 puntos, cada equipo tiene derecho a **dos tiempos muertos** en cada partido.

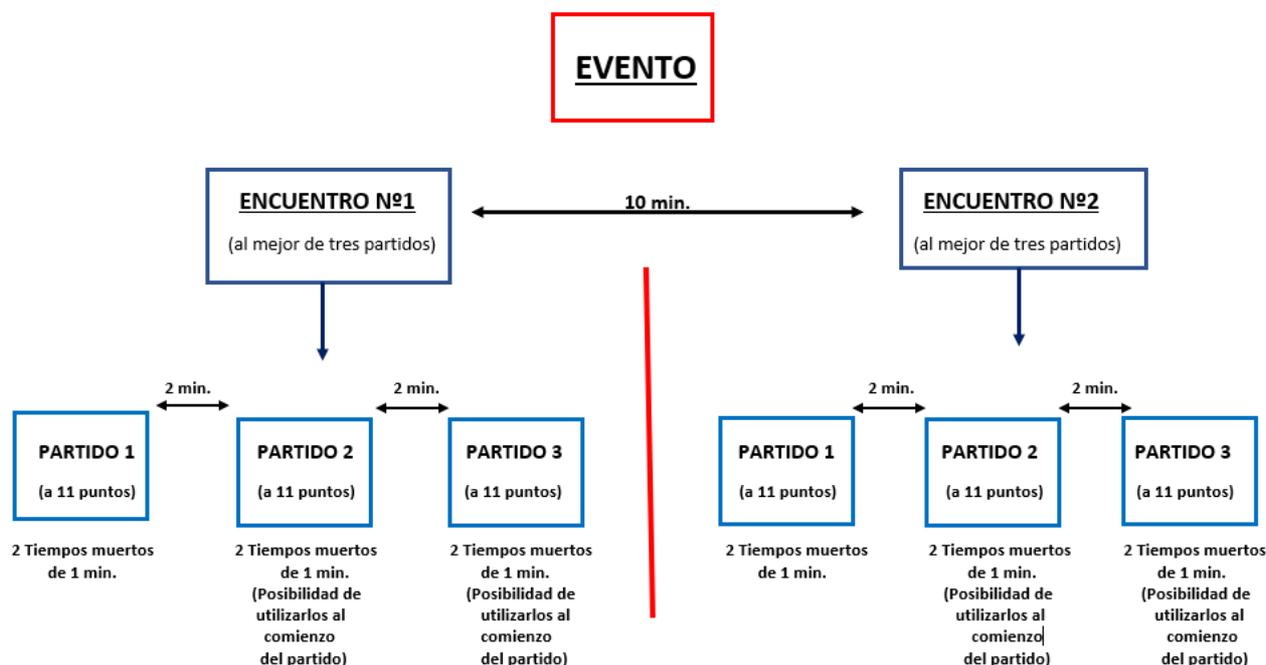
En un partido a 21 puntos, cada equipo tiene derecho a **tres tiempos muertos**.

Un tiempo muerto no puede llevar más de **1 minuto**.

Cualquier jugador/a puede **solicitar un tiempo muerto siempre antes de que se efectúe el siguiente servicio**. Si se solicita después, supone cometer una falta. Si lo solicita correctamente, pero ya no dispone de tiempos muertos, no supone cometer falta.

No se puede solicitar un tiempo muerto antes de que empiece un encuentro.

En un encuentro al mejor de tres partidos, los jugadores/as pueden usar uno o ambos tiempos muertos del siguiente partido. Esta facultad sólo la podrán emplear al comienzo del segundo y tercer partido.



El juego debe ser continuo, pero está permitido entre *rallies* que los jugadores/as puedan beber o secarse con una toalla, siempre que el ritmo de juego no se vea afectado negativamente.

TIEMPO MUERTO DE EQUIPACIÓN

Al igual que antes, está permitido entre *rallies* que los jugadores/as puedan hacer ajustes rápidos en su equipación (limpiar las gafas, atarse los cordones, ajustarse la gorra ...), siempre que el ritmo de juego no se vea afectado negativamente.

Los jugadores/as deben aprovechar los tiempos muertos para resolver cualquier problema con su equipación (cambiarse el calzado, la camiseta...). Pero si un equipo ha agotado ya todos sus tiempos muertos y es necesario hacer algún ajuste o cambio en su equipación, el árbitro puede conceder un **tiempo muerto de equipación** que no debe superar los **dos minutos**.



TIEMPO MUERTO MÉDICO

Un jugador/a sólo puede disfrutar **un tiempo muerto médico por encuentro**.

No se puede solicitar un tiempo muerto médico antes de que comience un encuentro.

Si un jugador/a necesita asistencia médica durante un partido, podrá solicitar un **tiempo muerto médico** al árbitro. El árbitro avisará al médico o al director del torneo si no existe la figura de médico y tan pronto lleguen comenzará un período de **15 minutos**.

Si el médico o el director del torneo consideran que es procedente la asistencia médica, el jugador/a tendrá derecho al tiempo muerto médico de 15 minutos. Si transcurridos esos 15 minutos, el jugador/a no puede retomar el juego, se declarará su retirada del partido.

Si el médico o el director del torneo consideran que no es procedente la asistencia médica, el jugador/a será penalizado con la pérdida de un tiempo muerto estándar y además recibirá un aviso técnico. Si ya no dispusiese de tiempos muertos estándar, recibirá una falta técnica. Además, el jugador/a no podrá solicitar más tiempos muertos médicos.

Si hay presencia de **sangre** en un jugador/a o en la pista, el árbitro pitará **tiempo muerto del árbitro** y parará el juego el tiempo necesario hasta que la hemorragia sea controlada y la sangre en la equipación del jugador/a o en la pista sea retirada o eliminada.



TIEMPO MUERTO DEL ÁRBITRO

Si el árbitro considera que un jugador/a muestra síntomas con peligro para su salud (golpe de calor, deshidratación ...), el árbitro puede detener el partido y requerir la presencia del médico o del director del torneo. Si efectivamente el jugador/a necesita asistencia médica, el árbitro cargará un tiempo muerto médico a ese jugador/a. Si, por el contrario, no necesitara esa asistencia, se reanudará el juego sin penalización para el jugador/a.

Si el jugador ya hubiese utilizado su tiempo médico reglamentario, el árbitro utilizará un tiempo muerto arbitral para que el director/a del torneo o el médico asistan al jugador/a y determinen si puede seguir jugando.

Si hay presencia de **sangre** en un jugador/a o en la pista, el árbitro parará el juego el tiempo necesario hasta que la hemorragia sea controlada y la sangre en la equipación del jugador/a o en la pista sea retirada o eliminada.

El árbitro tiene esta facultad de utilizar el "tiempo muerto arbitral" para **resolver cualquier circunstancia que esté interrumpiendo el juego**, como por ejemplo la presencia de sustancias extrañas en la pista (basura, líquidos...), cuando la camiseta de un jugador/a es muy parecida al color de la pelota y esto puede afectar al juego, etc.

