



Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones

Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones

Introducción

Este protocolo está relacionado con la disposición contenida en la Regla 3 que estipula que un jugador sustituido deberá salir del terreno de juego en el plazo de **diez segundos** para impedir que se produzcan pérdidas de tiempo y se interrumpa el ritmo del partido.

Procedimiento

- Una vez que se muestre el tablero de sustitución o, de no haberlo, el árbitro indique que se puede efectuar la sustitución*, el jugador sustituido saldrá del terreno de juego:
 - en el plazo de **diez segundos**;
 - por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por otro punto.

Si el árbitro inspecciona el equipamiento del suplente a la altura de la línea de medio campo, empezarán a contar los **diez segundos cuando la inspección haya terminado y el árbitro indique que se efectúe la sustitución.*

- El árbitro efectuará la señal de la **cuenta atrás de cinco segundos** con la mano alzada; si procede, la cuenta atrás con la mano se podrá acompañar de una cuenta atrás a viva voz.
- Si el jugador sustituido no hubiera salido del terreno de juego en el plazo de **diez segundos**:
 - **deberá salir del terreno de juego de todas formas** lo más rápidamente posible;
 - **no se permitirá al suplente entrar** en el terreno de juego;

- **se reanudará el juego;**
- la sustitución no se podrá cancelar ni el suplente se podrá cambiar;
- el suplente podrá entrar en el terreno de juego únicamente la **primera vez que se interrumpa el juego** después de que haya transcurrido **un minuto** desde la reanudación y después de haber recibido la señal del árbitro.
- **El minuto** se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir otros miembros del equipo arbitral.
- Si, durante una interrupción del juego, se efectúa más de una sustitución, todos los jugadores sustituidos deberán salir del terreno de juego en el plazo de **diez segundos**, contados a partir del momento en el que se muestre el tablero de sustituciones o el árbitro haya indicado la última sustitución; no se retrasará mostrar el tablero ni la indicación entre las sustituciones que se efectúen durante la misma interrupción del juego.
- En el caso de que se superen los **diez segundos** y el suplente no pueda entrar en el terreno de juego, solo se sancionará (con tarjeta amarilla) al jugador si el retraso fuera excesivo.
- El árbitro podría decidir no aplicar el límite de tiempo de **diez segundos** cuando, entre otras situaciones:
 - una lesión impida claramente que el jugador salga del terreno de juego en dicho límite de tiempo;
 - un jugador no pueda salir del terreno de juego por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, por razones de seguridad.

Como la finalidad de la cuenta atrás es impedir las pérdidas de tiempo y mantener el ritmo del partido, si el jugador sustituido se encuentra muy cerca de una línea delimitadora del campo o la está cruzando cuando el árbitro llegue al final de la cuenta atrás, se permitirá que el suplente entre en el terreno de juego.