

# Protocolo de substituições com limite de tempo

## Protocolo de substituições com limite de tempo

### Introdução

Este protocolo refere-se à exigência da Regra 3 de que um jogador substituído deixe o campo de jogo em **dez segundos** para evitar o desperdício de tempo e a interrupção do ritmo do jogo.

### Procedimento

- Quando a placa de substituição tiver sido exibida ou quando não houver placa, o árbitro sinaliza para que a substituição\* seja realizada e o jogador que estiver sendo substituído deve deixar o campo de jogo:
  - em **dez segundos**
  - pelo ponto mais próximo da linha limítrofe, a não ser que o árbitro indique de outra forma

*\* Se o árbitro inspecionar os equipamentos do substituto na linha de meio de campo, os **dez segundos** começarão quando a inspeção for concluída e o árbitro sinalizar para que a substituição seja feita.*

- O árbitro pode fazer uma **contagem regressiva visual a partir dos últimos cinco segundos** com a mão erguida. Essa contagem regressiva visual pode ser acompanhada por uma contagem regressiva verbal, sempre que for apropriado.
- Se o jogador que estiver sendo substituído não sair do campo de jogo dentro dos **dez segundos**:
  - ele **ainda assim deverá deixar** o campo de jogo o mais rápido possível
  - o substituto **não estará autorizado a entrar** no campo de jogo
  - **o jogo será reiniciado**
  - a substituição não poderá ser cancelada nem o substituto poderá ser alterado

- o substituto poderá entrar no campo de jogo somente na **primeira paralisação** que houver após decorrido **um minuto** desde o reinício e após receber um sinal do árbitro
- Esse **minuto** será cronometrado de forma corrida e será determinado pelo árbitro, que poderá ser auxiliado pelos outros membros da equipe de arbitragem.
- Se mais de uma substituição for feita durante uma paralisação, todos os jogadores que estiverem sendo substituídos deverão estar fora do campo de jogo até **dez segundos** após a placa de substituição ser mostrada ou um sinal ser dado para a última substituição. Nem a exibição da placa nem o sinal deverão ser atrasados entre as substituições feitas durante uma mesma paralisação.
- Quando os **dez segundos** forem excedidos e o substituto for impedido de entrar no campo de jogo, o jogador que estiver sendo substituído será advertido com CA apenas se o atraso for excessivo.
- O árbitro poderá decidir não aplicar o limite de **dez segundos**, incluindo quando:
  - a lesão sofrida por um jogador claramente o impedir de deixar o campo dentro desse período
  - um jogador não puder sair do campo no ponto mais próximo da linha limítrofe por razões de segurança

Como o objetivo da contagem regressiva é manter o ritmo do jogo, evitando o desperdício de tempo, se o jogador que for ser substituído estiver muito próximo da linha limítrofe ou a estiver cruzando quando o árbitro chegar ao fim da contagem regressiva, o substituto deverá ser autorizado a entrar no campo de jogo.

