**GESTION DES TEMPS MORTS**

**Règle 2:10 / Interprétation n° 3**

**Chaque équipe peut demander trois Temps Morts d’Équipe (TME) d’une minute chacun par match sauf durant les prolongations.**

2 TME au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire.
Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul TME est autorisé par équipe. Entre deux TME d’une équipe, l’adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon.

3 cartons verts numérotés T1, T2 et T3 sont à la disposition de chaque équipe.
Les équipes reçoivent :
• les cartons verts numérotés T1 et T2 lors de la 1ère mi-temps,
• les cartons verts numérotés T2 et T3 lors de la seconde mi-temps à condition de ne pas avoir utilisé plus d’un TME en 1ère mi-temps,
• uniquement le carton vert T3, si elles ont déjà utilisé deux TME au cours de la 1ère mi-temps.

​

**Une équipe peut seulement demander son temps mort d’équipe lorsqu’elle est en possession du ballon.**

**​**

Une équipe qui souhaite demander un temps mort d’équipe doit poser, par l’intermédiaire d’un officiel
d’équipe, un «carton vert», dans l’ordre des Numéros, sur la table devant le chronométreur.

Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre. Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu indiquant clairement l’équipe qui a
demandé un TME en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.
Le carton vert est placé sur la table du côté de l’équipe qui a demandé le temps mort d’équipe et
y restera pendant la durée de celui-ci.
Les arbitres confirment l’arrêt du temps de jeu (sans coup de sifflet) et le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l’écoulement de la durée du TME.

​

**Les irrégularités et comportements antisportifs commis pendant un temps mort d’équipe entraînent les mêmes conséquences que celles commises pendant la durée du match.**

**​**

Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes. Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le TME est terminé.

​

**Le jeu reprend**

**​**

Soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d’équipe a été accordé.
Soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l’équipe qui a demandé le temps mort d’équipe.
Ce jet est à exécuter à l’endroit où se trouvait le ballon au moment de l’interruption.
Le chronométreur démarre le chronomètre du temps de jeu au moment du coup de sifflet de l’arbitre.