

REGLE 13 - MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT

Incident		Actions de l'Arbitre	Récupération
Maladie, indisposition, Inaptitudes physiques	Crampe, nausée, cloque, essoufflement, asthme...	Doit demander au joueur : <ul style="list-style-type: none"> • soit de continuer le jeu immédiatement • soit de concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux <i>Remarque : Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder</i>	Aucun temps accordé ou 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
	Vomissement	Doit attribuer le gain du match à l'adversaire si le joueur n'est pas en mesure de reprendre le jeu	Aucun temps accordé
Blessure	Toute cause	<ul style="list-style-type: none"> • Doit constater la réalité de la blessure • Doit informer les deux joueurs de la catégorie de la blessure et du temps alloué au soin • Doit s'assurer de leurs intentions quant à la poursuite de la partie. <i>Remarque : Si l'Arbitre juge que la blessure est une récurrence d'une blessure antérieure survenue au cours du match, il doit demander au joueur de décider s'il souhaite reprendre le jeu immédiatement ou concéder le jeu en cours pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux. Le joueur doit ensuite reprendre le cours du jeu, ou alors concéder le match.</i>	Le temps accordé pour se soigner débute lorsque l'Arbitre a constaté la réalité de la blessure et qu'il a déterminé sa catégorie. Ce temps n'est autorisé que lorsque la blessure survient, et, s'il intervient à la fin d'un jeu, cela inclut le temps de repos entre deux jeux
	Blessure auto-infligée	Doit accorder un temps de récupération <i>Remarque : Si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, le joueur doit concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux. Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder</i>	3 minutes + 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
	Blessure à Responsabilité partagée	Doit attribuer le gain du match à son adversaire si le joueur ne peut reprendre le jeu	15 minutes
	Blessure infligée par l'adversaire	<u>Blessure occasionnée accidentellement par l'adversaire :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Doit appliquer la Règle 14 (CONDUITE) • Doit accorder un temps de récupération • Doit attribuer le gain du match au joueur blessé si ce dernier ne peut reprendre le jeu. <u>Blessure occasionnée par un jeu ou une action délibéré ou dangereux de l'adversaire :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Doit appliquer la règle 14 (CONDUITE) si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai • Doit attribuer le gain du match au joueur blessé si ce dernier a besoin d'un quelconque soin 	15 minutes

Incident	Actions de l'Arbitre	Récupération
Toute cause	Doit arrêter le jeu et le joueur doit quitter le court	
Blessures antérieures non ou mal protégées	<ul style="list-style-type: none"> Ne doit accorder aucun délai supplémentaire Doit demander au joueur de concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux 	Aucun temps accordé Ou 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
Saignement auto-provoqué	<p><u>Chute, fente, plongeon, promiscuité avec l'adversaire, saignement de nez ou tout fait similaire</u> : Doit accorder un délai pour endiguer l'écoulement de sang, couvrir la plaie et remplacer les vêtements maculés de sang.</p> <p><i>Remarque : Si le joueur blessé n'est pas prêt à reprendre le jeu au bout des 5mn, le joueur doit concéder le jeu en cours pour bénéficier, si possible du tps d'interruption entre 2 jeux pour un soin supplémentaire</i></p>	5 minutes à partir du moment où le soin commence <i>+ 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu</i>
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait d'aucun des deux joueurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne doit accorder aucun délai supplémentaire Doit demander au joueur de concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux 	Aucun temps accordé Ou 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait des deux joueurs</u> :</p> <p>Doit accorder un délai supplémentaire</p>	Délai supplémentaire raisonnable
	<p><u>En cas d'impossibilité de reprendre le jeu</u> : Doit attribuer le gain du match à son adversaire</p>	
Saignement à responsabilité partagée	Doit accorder un délai pour arrêter le saignement, couvrir la plaie et remplacer les vêtements maculés de sang.	Délai raisonnable déterminé par l'arbitre
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait d'aucun des deux joueurs</u> : Doit accorder un délai supplémentaire</p>	Délai raisonnable supplémentaire
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait du joueur blessé</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne doit accorder aucun délai supplémentaire Doit demander au joueur de concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux 	Aucun temps accordé Ou 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
	<p><u>En cas d'impossibilité de reprendre le jeu</u> : Doit attribuer le gain du match à son adversaire</p>	
Saignement provoqué par l'adversaire	<p><u>Saignement provoqué accidentellement par l'adversaire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Doit accorder un délai pour endiguer l'écoulement de sang, couvrir la plaie et remplacer les vêtements maculés de sang. Doit attribuer le gain du match au joueur blessé si ce dernier ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable imparti. 	Délai raisonnable déterminé par l'arbitre
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait d'aucun des deux joueurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Doit accorder un délai supplémentaire Doit attribuer le gain du match au joueur blessé si ce dernier ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable imparti. 	Délai raisonnable supplémentaire
	<p><u>En cas de résurgence du même saignement du fait du joueur blessé</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne doit accorder aucun délai supplémentaire Doit demander au joueur de concéder le jeu pour bénéficier, si possible, du temps d'interruption entre deux jeux Doit attribuer le gain du match à son adversaire si le joueur blessé ne peut reprendre le jeu dans le délai raisonnable ou les délais supplémentaires accordés 	Aucun temps accordé Ou 2 minutes si le joueur blessé concède un jeu
	<p><u>Saignement est occasionné par un jeu ou une action délibéré ou dangereux de l'adversaire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Doit appliquer la règle 14 (CONDUITE) Doit attribuer le gain du match au joueur blessé 	