

REGLE 14 - MALADIE, INDISPOSITION, BLESSURE ET SAIGNEMENT

| Incident | Actions de l'Arbitre | Récupération | Décision |
|---|--|--|--|
| Maladie ou indisposition | <ul style="list-style-type: none"> Doit demande au joueur : <ul style="list-style-type: none"> soit de continuer le jeu immédiatement soit de concéder le jeu et bénéficier des 90 secondes d'interruption entre deux jeux Remarque : Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder | Aucun temps accordé | décision du joueur |
| Blessure | <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. | Temps accordé uniquement à l'apparition de la blessure | |
| Blessure auto-infligée | <ul style="list-style-type: none"> Doit accorder un temps de récupération | 3 minutes | accorde un tps de récup |
| | <ul style="list-style-type: none"> Si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, le joueur doit concéder le jeu pour bénéficier des 90 secondes de récupération entre deux jeux. Remarque : Un seul jeu peut être concédé. Le joueur doit ensuite reprendre le match ou le concéder | 90 secondes | attribue le jeu ou accorde la partie à l'adversaire si le joueur n'est pas en mesure de reprendre |
| Blessure à Responsabilité partagée | <ul style="list-style-type: none"> Doit accorder un temps de récupération | 15 minutes | accorde un tps de récup |
| | <ul style="list-style-type: none"> Si un temps de récupération supplémentaire est nécessaire, il l'accorde en fonction des possibilités dans la programmation de la compétition. Si le joueur blessé ne peut reprendre le cours du jeu, le gain du match est accordé à son adversaire. | 15 min. suppl. à la discrétion de l'Arbitre | accorde un tps de récup. suppl. ou accorde le match à l'adversaire |
| Blessure infligée par l'adversaire | <p><u>Blessure occasionnée accidentellement par l'adversaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Doit appliquer la Règle 15 Doit accorder un temps de récupération Si le joueur blessé est dans l'incapacité de reprendre le jeu, il attribue le gain du match au joueur blessé. | 15 minutes | Sanction, accorde un temps de récupération et attribution de la partie au blessé s'il ne peut reprendre le jeu |
| | <p><u>Blessure occasionnée par une action dangereuse ou délibérée de l'adversaire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Si le joueur blessé a besoin d'un quelconque délai de soin, le gain du match est accordé au joueur blessé Si le joueur blessé peut reprendre le jeu sans délai, la règle 15 (CONDUITE) doit être appliquée. | | |
| Saignement | <ul style="list-style-type: none"> Doit arrêter le jeu Doit accorder un temps raisonnable pour arrêter le saignement, recouvrir la plaie et changer les vêtements maculés de sang | Temps raisonnable accordé | Temps accordé |
| Résurgence du saignement | <ul style="list-style-type: none"> Doit demande au joueur : <ul style="list-style-type: none"> Soit de concéder le jeu et bénéficier des 90 secondes de récupération Soit de concéder le match Remarque : Un seul jeu peut être concédé. | 90 secondes | jeu accordé à l'adversaire |
| Impossibilité de stopper le saignement | <ul style="list-style-type: none"> Si après les 90 secondes de récupération, le joueur saigne toujours, il doit accorder le gain du match à l'adversaire | Aucun temps supplémentaire accordé | partie accordée à l'adversaire |