

Aide à la prise de décision en cas d'indisposition subite, de saignement ou de blessure



Indisposition subite (nausées, essoufflement, vertiges, crampes et autres maux similaires)

- 1) S'assurer que les joueurs continuent de jouer
- 2) Attribuer le jeu à l'adversaire et accorder les 90 secondes de pause réglementaire entre deux jeux
- 3) Attribuer le gain du match à l'adversaire (décision à prendre également si, par exemple, la présence de vomissements rend le court impraticable)

Saignement/Blessure

- **Saignement:** interrompre immédiatement le match pour pouvoir couvrir la plaie et stopper le saignement; reprendre le jeu
- **Blessure:** évaluer si la blessure est avérée

Comment est survenu(e) le saignement / la blessure?

Blessure auto-infligée (joueur/joueuse seul-e responsable)

- **Accorder du temps**
3 minutes (blessure)
5 minutes (saignement)
- **Besoin de plus de temps?**
Attribuer le jeu à l'adversaire et accorder les 90 secondes de pause réglementaire entre deux jeux

Blessure à responsabilité partagée (résultat d'une action involontaire de la part des deux joueurs)

- **Accorder du temps**
15 minutes
- **Envisager une sanction**
Prononcer la sanction en cas d'implication majeure ou de négligence
- **Besoin de plus de temps?**
Accorder éventuellement 15 minutes supplémentaires

Blessure infligée par l'adversaire (action délibérée ou dangereuse)

- **Arrêter le match**
- **Sanctionner**
Match de pénalité

Attribuer le gain du match à la personne blessée

Peut-on continuer de jouer?

Non

Le saignement ne peut être stoppé.

Oui

Nouveau saignement

Auto-infligé

Ne pas accorder de temps supplémentaire, attribuer le jeu à l'adversaire, accorder les 90 secondes de pause réglementaire entre deux jeux, reprendre le match, sinon

Pas auto-infligé

Nouvelle évaluation de la situation

Déclarer le match perdu par forfait

