

Interruption pour blessure

Un joueur victime d'une blessure accidentelle sur le court ou de son aggravation peut bénéficier pour chaque nouveau cas d'une interruption de jeu pour recevoir un traitement médical d'une durée maximale de 3mn.

Par contre, un joueur victime de crampes ou de toute autre perte naturelle de condition physique ne pourra en aucun cas recevoir des soins (contrairement au règlement international où cela est autorisé).

⇒ Blessures qui donnent le droit à une interruption

- Toutes les blessures accidentelles survenues sur le court (pendant l'échauffement ou la partie),
- Tous les saignements, ou blessures ouvertes (ex : ampoules),
- Toute aggravation sur le terrain d'une blessure préexistante,

⇒ Diagnostic

Lorsqu'un joueur demande une interruption de jeu pour se faire soigner, il est obligatoire que ce soit un membre de l'équipe médicale (kiné ou médecin) qui décide s'il s'agit d'une blessure traitable ou si le joueur a une perte naturelle de condition physique. C'est seulement à l'issue de ce diagnostic que l'arbitre ou le juge-arbitre autorise ou non le traitement.

Vous n'êtes ni médecin ni kiné, donc ne décidez jamais du diagnostic !

⇒ Règlement

Pour toute nouvelle blessure accidentelle, le joueur a le droit à :

- Un traitement médical de maximum 3mn (ce temps pouvant s'additionner avec le temps de repos du changement de côté ou de la fin de manche),
- 2 changements de côté ou de fin de manche. Ceux-ci peuvent être pris avant ou après le traitement médical et pas obligatoirement de façon consécutive.

⇒ Code de conduite

- A la fin du traitement, l'arbitre laisse le temps nécessaire au joueur pour se rhabiller (ex : remettre ses chaussettes et chaussures), puis il annonce « Reprise ».
- Le joueur a ensuite 30s pour reprendre la partie,
- S'il n'est pas en état de rejouer dans ce délai, l'arbitre le sanctionne dans le cadre du code de conduite pour dépassement de temps, et ce par période de 30s (Avertissement, point de pénalité, 3 points de pénalité, Disqualification).

⇒ Durée de l'interruption

- La durée maximale du traitement médical est de 3mn. Cependant, s'il intervient à un changement de côté ou à la fin d'une manche et si le kiné est immédiatement prêt à traiter le joueur, il est possible de cumuler ces 3mn avec le temps du changement de côté ou de fin de manche.
- En cas de saignement, ce traitement médical pourra être étendu jusqu'à 5mn.

Interruption pour blessure

⇒ Résumé de la procédure

Quand un joueur vous demande une interruption pour traitement médical, la première chose à faire est de se renseigner sur la nature de sa demande :

- Quelle est sa blessure ?
- Veut-il l'interruption immédiatement ou au changement de côté suivant ?

Ceci est très important car cela va vous permettre de donner les bonnes informations au kiné et au juge-arbitre, mais aussi d'informer l'adversaire de la situation :

Ex : - « On a besoin du kiné pour Mr Dupont au prochain changement de côté ; il a mal au bras ».

- « On a besoin du kiné pour Mr Durand, le score est de 2 partout dernière manche, le jeu est arrêté, il a un problème au dos ».

1/ EN-DEHORS D'UN CHANGEMENT DE COTE OU SET BREAK

SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
	L'arbitre déclenche son chronomètre
	L'arbitre annonce : « Mesdames, Messieurs, le soigneur a été appelé sur le court. »
Arrivée du soigneur	
Le soigneur commence à évaluer la blessure	
Le soigneur dit à l'arbitre de chaise : « Début des soins »	L'arbitre de chaise remet son chronomètre à zéro et annonce : « M/Melle X bénéficiant d'une interruption de jeu pour traitement médical. »
	L'arbitre : « <i>Encore 2 minutes</i> » (*)
	L'arbitre : « <i>Encore 1 minute</i> » (*)
	L'arbitre : « <i>Encore 30 secondes</i> » (*)
	Un fois les 3 minutes écoulées ou si le soigneur a terminé le traitement avant, l'arbitre annonce « <i>Fin du traitement</i> »
Le soigneur quitte le court	Pendant ce temps, le joueur se rhabille
	Une fois le joueur prêt (lorsqu'il a la possibilité de reprendre sa raquette), l'arbitre annonce « Reprise »
	Si le joueur n'est pas en état de reprendre la partie au bout de 30 secondes, l'arbitre annonce « Code de conduite, dépassement de temps intentionnel, (Avt, point, 3 points,..) M/Melle X. »

- Les annonces en gras sont signalées au public ; les autres sont pour les joueurs et le kiné.

(*) Si les soins sont terminés et que le soigneur quitte le court avant la fin des 3 minutes, l'arbitre de chaise annonce : « *Fin du traitement* », puis quand le joueur est prêt : « **Reprise** ».

Interruption pour blessure

2/ PENDANT UN CHANGEMENT DE COTE OU SET BREAK

SOIGNEUR	ARBITRE DE CHAISE
Le soigneur est au bord du court prêt à rentrer	L'arbitre déclenche son chronomètre pour les 90/120 s du changement de côté
Le soigneur commence à évaluer la blessure	
Avant que 60 s ne s'écoulent, le soigneur dit à l'arbitre : « <i>Début des soins</i> »	L'arbitre de chaise annonce : « M/Melle X bénéficie d'une interruption de jeu pour traitement médical ».
	au bout de 60/90 s, l'arbitre de chaise remet son chronomètre à zéro
	L'arbitre : « <i>Encore 2 minutes</i> » (*)
	L'arbitre : « <i>Encore 1 minute</i> » (*)
	L'arbitre : « <i>Encore 30 secondes</i> » (*)
	Un fois les 3 minutes écoulées ou si le soigneur a terminé le traitement avant, l'arbitre annonce « <i>Fin du traitement</i> »
Le soigneur quitte le court	Pendant ce temps, le joueur se rhabille
	Une fois le joueur prêt (lorsqu'il a la possibilité de reprendre sa raquette), l'arbitre annonce « Reprise »
	Si le joueur n'est pas en état de reprendre la partie au bout de 30 secondes, l'arbitre annonce « Code de conduite, dépassement de temps intentionnel, (Avt, point, 3 points, ..) M/Melle X.

- Les annonces en gras sont signalées au public ; les autres sont pour les joueurs et le kiné.

(*) Si les soins sont terminés et que le soigneur quitte le court avant la fin des 3 minutes, l'arbitre de chaise annonce : « *Fin du traitement* », puis quand le joueur est prêt : « **Reprise** ».