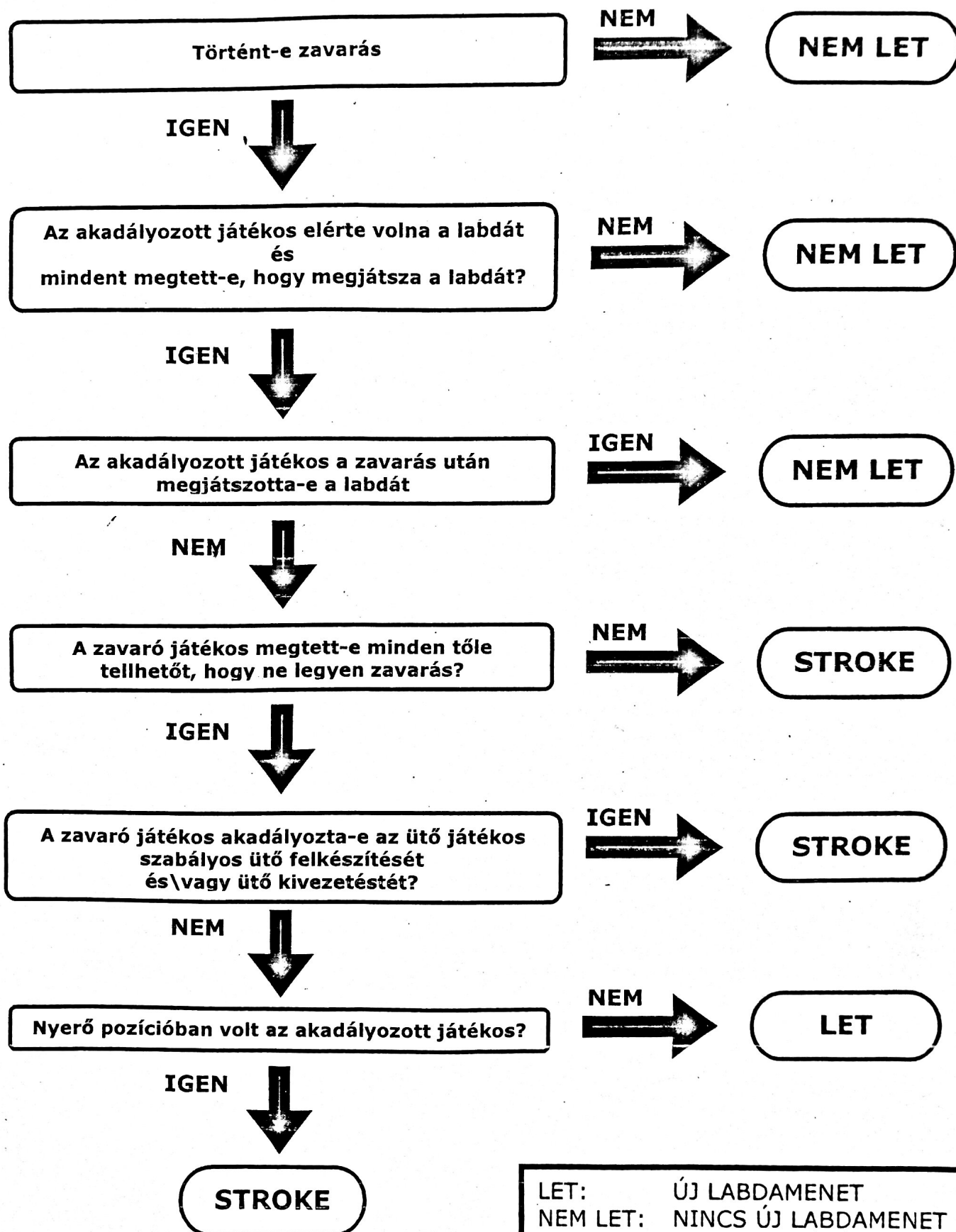


LET - NEM LET - STROKE

A játék során gyakran előfordul, hogy akaratlanul is **zavarják** egymást a játékosok. A következő magyarázat segítség lehet a helyzet eldöntésében.



LET:	ÚJ LABDAMENET
NEM LET:	NINCS ÚJ LABDAMENET
STROKE:	A ZAVART JÁTÉKOSÉ A LABDAMENET

Bírók döntései vérzés, betegség, akadályozottság és sérülés esetén

Esemény	Bíró intézkedése	Felépülésre szánt idő	Döntés
Vérzés	Általánosan: A játék leáll. Idő engedélyezése a vérzés elállítására, a seb bekötésére, és/vagy ruházat cseréjére a játék folytatása előtt. Ellenfél okozta sérülés: a vérző játékosnak ítélik a meccset	Bíró megítélése szerint Nincs	Idő biztosítása Meccs odaítélése
Újbóli vérzés	A játék leáll. A játszma odaítélése és a következő menetekig 90 másodperc szünet engedélyezése.	Nincs	A játszma ellenfélnek ítéltése.
Megállíthatatlan vérzés	Ha a 90 másodperces szünet után a vérzés folytatódik, a bíró odaítéli a meccset.	Nincs	A mérkőzés ellenfélnek ítéltése.
Betegség vagy akadályozottság	A játékostól elvárt, hogy folytassa a játékot, elveszíti a játszmát és kihasználja a 90 másodperces szünetet a játékok között, vagy elveszíti a meccset.	Közvetlenül nincs	A játékos döntése
Sérülés	Megerősíti a sebesülés hitelességét. Megállapítja a sebesülés fokát és kihirdeti a játékosoknak.		Döntés a sebesülés fokáról
Önmegsebesítés	Alap felépülési idő engedélyezése.	3 perc	Idő engedélyezése
	Ha több idő szükséges a felépülésre, a játszmát az ellenfélnek ítéli és 90 másodperc szünetet engedélyez.	90 másodperc	Idő megadása
Ellenfél vétlen akciója okozta sérülés	Felépülési idő engedélyezése	1 óra	Idő biztosítása
	Ha több idő szükséges átnézni a verseny beosztását	Bírók belátása szerint	Idő biztosítása
Ellenfél szándékos vagy veszélyes akciója által okozott sérülés	17. szabályt alkalmazása (Sportszerű viselkedés). Ha a játékos képtelen a folytatásra, a játékot a sebesült ellenfélnek ítélik	Nincs	17. szabály szerinti büntetés, meccs odaítélése