

WSF レフリー規則 14「病気、負傷、出血」の 14.4 項が以下のように改定されました。

14.4 出血

出血とは、出血が発生し、その血量が多く、プレイヤーの相手やコートが血に接触する恐れがある場合と定義される。血量のない擦り傷、かすり傷、傷は出血とはみなさず、プレーを続けなければならない。包帯、ドレッシング、またはカバーを通して目に見える血液は、出血とはみなされない。出血が発生したら、負傷したプレイヤーはコートを離れなければならない、以下のルールに従って、手当後、可能な限り最短時間でコートに戻るよう促すことはレフリーの責任である。

14.4.1 怪我をしたプレイヤー自身に起因する出血：転倒、突進、滑り込み、接触、鼻血など、プレイヤー自身の行動や状態によって出血が生じた場合、プレイヤーは止血し、出血を覆うため 5 分間の処置が許される。レフリーは、負傷したプレイヤーの処置が始まった時点から時間を計測する。5 分経過後でも負傷したプレイヤーがプレーを再開する準備ができていない場合、そのプレイヤーはそのゲームを継続せず相手の勝利として、さらに回復するために時間が必要ならば、ゲームインターバルを取らなければならない。同じ怪我による出血が再発した場合、それ以上の回復時間は認められず、負傷したプレイヤーは試合を放棄しなくてはならない。また、次の試合のインターバルがある場合はそれを利用してさらに回復しなければならない。負傷したプレイヤーが許容された時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手に、試合の勝利を与える。

14.4.2 プレイヤー双方に起因する出血：負傷が双方のプレイヤーの行為によって生じた場合、負傷したプレイヤーには、止血し、出血を覆うための適切な時間が与えられる。合理的な時間はレフリーが決定する。現場に医療関係者がいる場合には、その支援を受けることができる。どちらのプレイヤーの過失でもなく、また双方のプレイヤーの行為によって同じ出血が再発した場合、負傷したプレイヤーは、止血を対処するための合理的な時間をさらに与えられる。

負傷したプレイヤーのみの行為によって、同じ場所の怪我の負傷が再発した場合、そのプレイヤーは負傷に対処するための時間は与えられず、そのゲームを放棄し、さらに回復するために試合のインターバルを取らなければならない。負傷したプレイヤーが、許容された適切な時間内、あるいは延長時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手の勝利とする。

14.4.3 対戦相手に起因する出血：出血が対戦相手のみによって生じた場合。

14.4.3.1 出血が対戦相手の偶発的な行為によってのみ生じたものである場合、負傷したプレイヤーには、止血をし、出血を覆うための適切な時間が与えられる。合理的な時間はレフリーが決定する。現場に医療関係者がいる場合には、その支援を受けることができる。負傷したプレイヤーが、許容される適切な時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの勝利とする。どちらのプレイヤーの過失でもなく、あるいは双方のプレイヤーの行為によって同じ出血が再発した場合、負傷したプレイヤーは出血に対処するための合理的な時間をさらに与えられるものとする。適切な時間内に血流を止めることができない場合、レフリーは負傷したプレイヤーに試合を与える。負傷したプレイヤーのみの行為により同じ出血が再発した場合、そのプレイヤーには出血に対処する時間はなく、ゲームを放棄し、

さらに回復のためにゲームインターバルがあればそれを取らなければならない。負傷したプレイヤーが、妥当な時間内あるいは延長時間内にプレーを再開できない場合、レフリーは負傷したプレイヤーの対戦相手に試合を与える。

14.4.3.2 出血の負傷が相手側の故意の危険なプレーによって生じた場合には、規則 15「行動」を適用し、レフリーは負傷したプレイヤーの勝利とする。

14.4.4 試合の中断があった場合には、コートを清掃し、血のついた衣服を交換しなければならない。
説明／根拠 現行の出血に関する規則は、プレイヤーおよび大会の運営と促進に関わるすべての関係者にとって、非常に負担の大きいものであることが判明している。ほんのわずかな出血でも、プレーに長い時間の遅れが生じ、ゲームの継続が妨げられ、イベントのライブ中継にも支障をきたしている。今回提案されている規定は、このような出血による負傷をより合理的に取り扱うことを目的としており、影響を受ける選手やスカッシュの運営・普及に関わるすべての関係者にとって公平なものとなっています。