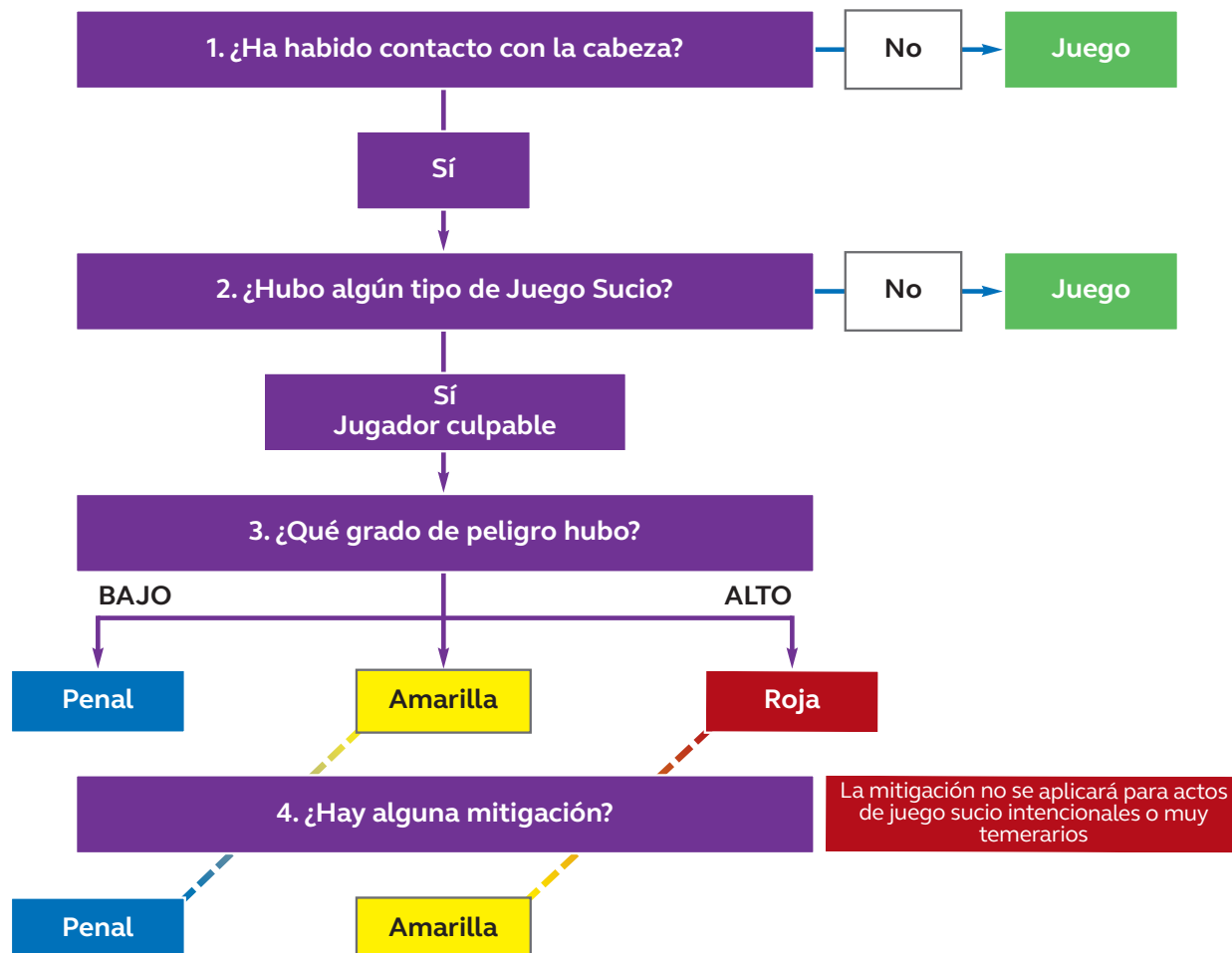


Proceso de Contacto con la Cabeza

Marzo 2021



Contexto

El bienestar del jugador impulsa la toma de decisiones de World Rugby de tolerancia cero para el juego sucio, especialmente cuando hay contacto con la cabeza.

La atención se debe centrar en las acciones de los involucrados, no en la lesión: la necesidad de una evaluación HIA no necesariamente significa que haya habido un contacto ilegal con la cabeza.

El 'poder de elección' de los tackleadores es fundamental, especialmente porque el 72% de las lesiones en la cabeza ocurren en el tackle.

Debe entenderse que los tackleadores permanecen arriba lo que les permite 'ajustar y reaccionar', bajando rápidamente a la posición de entrada del tackle bajo, usando sus 'ojos y pies' para manejar los tiempos exactos.

Es importante que los entrenadores y los jugadores desarrollen continuamente técnicas de tackle seguras en los entrenamientos.

Objetivos del Proceso de Contacto con la Cabeza

El proceso está diseñado para proteger la zona de la cabeza, el cuello y la garganta de los jugadores.

El proceso se puede aplicar a:

- Tackles altos
- Cargas con el hombro
- Limpiezas peligrosas
- Colisiones cabeza contra cabeza
- Codo/Ante Brazo delante

El Proceso de Contacto con la Cabeza es un conjunto de Lineamientos de Aplicación de las Leyes. Bajo 9.11, el árbitro siempre está autorizado a mostrar una tarjeta roja o amarilla por cualquier acción que se considere temeraria o peligrosa. Sin embargo, este proceso está destinado a contribuir a la consistencia en la aplicación de sanciones proporcionando orientación sobre cómo los oficiales de partido y el personal disciplinario deben enfocar el contacto con la cabeza.

LEY 9 Juego sucio



JUEGO PELIGROSO

11. Los jugadores no deben hacer nada que sea temerario o peligroso para otros.

13. Un jugador no debe efectuar a un oponente un tackle anticipado, tardío o peligroso. El tackle peligroso incluye sin estar limitado a ello, tacklear o intentar tacklear a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el tackle haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

20. Juego peligroso en el ruck o el maul.

a. Los jugadores no deben embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin asirse a otro jugador en el ruck o maul.

b. Un jugador no debe hacer contacto con un oponente por encima de la línea de los hombros

Esto incluye cabeza contra cabeza

Preguntas y consideraciones del proceso

1. ¿Ha habido contacto con la cabeza?

El contacto con la cabeza incluye la zona del cuello y la garganta

2. ¿Hubo juego sucio?

Consideraciones:

- Intencional
- Temerario
- Evitable

3. ¿Qué grado de peligro hubo?

Las consideraciones incluyen:

- Contacto Directo v Indirecto
- Mucha fuerza v Poca fuerza

4. ¿Hay alguna mitigación?

Las consideraciones incluyen:

- Línea de la visión
- Repentino y significativo descenso o movimiento
- Claro intento de modificar la altura
- Nivel de control
- Erguido: pasivo v dinámico

**La mitigación no se aplicará para actos de juego sucio
intencionales o muy temerarios**

Palabras disparadoras para los oficiales de partidos

Match officials may wish to use the non-exhaustive list of trigger words below to help them identify whether a player is at fault, the degree of danger involved and whether any mitigation should be applied.

Juego

No hay culpa

- Repentino y significativo descenso en la altura del portador de la pelota.
- El jugador no tuvo tiempo de reajustarse
- Acción pasiva
- Choque involuntario
- Sin brazo delante cuando está cerca del cuerpo.

Penal

Amarilla

Poco peligro

- Contacto indirecto
- Poca fuerza
- Baja velocidad
- Pasivo
- Sin cabeza / hombro / antebrazo delante

Roja

Mucho peligro

- Contacto directo
- Falta de control
- Alta velocidad
- Erguido y dinámico
- Cabeza / hombro / codo / antebrazo delante
- Brazo oscilante
- No hay mitigación por acto de juego sucio intencional o muy temerario

Mitigación

- Repentino / significativo descenso en la altura o cambio de dirección del portador de la pelota
- Cambio tardío en la dinámica debido a otro jugador en el contacto
- Esfuerzo por envolver / asir y no tener tiempo para ajustar