

HEAD CONTACT PROCESS

Gültig: 1 November 2026

Übersicht

Das Wohl der Spieler ist ausschlaggebend für die Entscheidungen von World Rugby hinsichtlich der Nulltoleranz gegenüber unsportlichem Verhalten, insbesondere bei Kopfkontakten. Der „Head Contact Process“ (HCP) ist ein Leitfaden zur Anwendung der Spielregeln, der darauf abzielt, den Kopf-, Nacken- und Halsbereich der Spieler zu schützen. Ziel des HCP ist es, eine einheitliche Verhängung von Sanktionen zu gewährleisten, indem er den Schiedsrichtern und Disziplinarbeauftragten Anleitungen dazu gibt, wie sie mit Kopfkontakten umgehen sollen.

Bei der Beurteilung müssen die Handlungen der Spieler und die Art des Kontakts im Mittelpunkt stehen, nicht das Ergebnis. Das Ausbleiben einer Verletzung oder die Frage, ob ein HIA erforderlich ist, ist nicht ausschlaggebend für den Grad der Gefährdung.

Der HCP kann angewendet werden bei:

- hohen Tacklings
- Schulterstößen
- gefährlichen Cleanouts
- Kopf-an-Kopf-Kollisionen
- vorausschwingenden Ellbogen bzw. Unterarmen

Ungeachtet der Richtlinien des HCP ist der Schiedsrichter gemäß Regel 9.11 stets berechtigt, eine rote oder gelbe Karte für jedes Verhalten zu vergeben, das als rücksichtslos oder gefährlich eingestuft wird.

Fragen und Überlegungen zum Prozess

1. Ist es zu einem Kontakt mit dem Kopf gekommen?

Der Kontakt mit dem Kopf umfasst auch den Nacken- und Halsbereich.

2. Lag ein Foulspiel vor?

Zu berücksichtigende Aspekte sind:

- Vermeidbarer Kontakt vs. unvermeidbarer Kontakt
- Aufrechter Tackler vs. Tackler, der in Hüfte und Knien gebeugt ist
- Cleaner (heranstürmender Spieler), der die Kontrolle behält und versucht, den Gegner zu umklammern/festzuhalten, ohne die Möglichkeit zu haben, seine Position anzupassen

3. Wie hoch war der Gefährdungsgrad?

Zu berücksichtigende Aspekte sind:

- Direkter vs. indirekter Kontakt
- Hohe vs. geringe Krafteinwirkung
- Geschwindigkeit/Kontrolle

4. Gibt es mildernde Umstände?

- Zu berücksichtigende
- Späte Veränderungen der Dynamik

Alle Faktoren, die in der Handlung und dem Ereignis des Spielers eine Rolle spielen, müssen

Schlüsselbegriffe für Schiedsrichter

Die Schiedsrichter können die nachstehende, nicht erschöpfende Liste von Schlüsselbegriffen heranziehen, um festzustellen, ob ein Spieler ein Verschulden trägt, wie groß die Gefahr war und ob mildernde Umstände zu berücksichtigen sind.

WEITERSPIELEN – Kein Foul

- Unvermeidbare oder unfreiwillige Kollision
- Regelkonformer Tackler bei einem plötzlichen und deutlichen Höhenverlust des Ballträgers
- Der „Cleaner“ (ankommender Spieler) hat die Kontrolle und versucht, den Gegner zu umklammern, ohne die Möglichkeit zu haben, seine Position anzupassen
- Der Ellbogen/Unterarm des Ballträgers befindet sich nahe am Körper/Ball (und wird nicht in den Kontakt geführt)

PK – Geringe Gefährdung

YC – Keine hohe Gefährdung

- Indirekter/sekundärer Kontakt
- Geringe Kraft
- Geringe Geschwindigkeit
- Passiver Tackler (aufrecht)

RC – Hohe Gefährdung

- Direkter Kontakt
- Hohe Kraft
- Hohe Geschwindigkeit
- Mangelnde Kontrolle
- Schulterangriff
- Aktiver Tackler (aufrecht)
- Angriff auf einen verwundbaren Spieler
- Schwung- oder Stiff-Arm-Tackle
- Mit dem Kopf, dem Ellbogen oder dem Unterarm voran ins Tackle

MINDERUNG

- Keine Zeit oder kein Raum, um sich anzupassen
- Späte Änderung der Dynamik (z. B. durch einen anderen Spieler im Kontaktbereich)
- Plötzlicher und deutlicher Höhenverlust oder Richtungswechsel des Ballträgers
- Der „Cleaner“ (ankommender Spieler) hat die Kontrolle, während der Gegner im Gedränge eine späte Kopfbewegung ausführt

Bei stets rechtswidrigen Fouls kommt eine Minderung nicht zur Anwendung.

Generelle Definitionen

Schulterangriff

Der Arm der Schulter, mit der der Kontakt hergestellt wird, befindet sich hinter dem Körper des Tacklers, an dessen Seite mit der Handfläche nach hinten oder zur Faust geballt, oder ist beim Kontakt in einer „Sling“-Position angezogen.

Immer regelwidrig

Ein Spieler, der nicht ernsthaft versucht, eine regelkonforme Rugby-Aktion auszuführen. Dazu können Aktionen wie ein Schulterangriff, das Vorpreschen mit dem Kopf oder ein „Stiff-Arm“-Tackle gehören

Vermeidbar

Der Spieler hat die Möglichkeit und die Mittel, den Kontakt vom Kopf weg zu lenken.

Verletzlich

Ein Spieler, der nicht in der Lage ist, einen Kontakt vorauszusehen, ihm auszuweichen oder sich davor zu schützen.

Tackle Definitionen

Vermeidbar – Tackling

Tackler sollten versuchen, ihre Körperhaltung zu senken und den Kontakt nicht in Richtung Kopf auszuführen. Sie müssen mit einer Strafe gemäß des HCP rechnen, wenn sie aufrecht in den Kontakt gehen.

Aufrecht

Tackler, die ihre Hüften und Knie nicht ausreichend beuge.

Aktiv

Der Körper des Tacklers bewegt sich nach vorne, zur Seite oder nach oben und dringt über Hüfte, Beine und Schultern in den Kontakt mit dem Ballträger ein; die Füße können dabei fest auf dem Boden stehen oder sich bewegen.

Passiv

Der Tackler steht fest auf dem Boden und federt den Kontakt ab oder fällt nach hinten, ohne sich in Richtung des Ballträgers zu bewegen.

Cleanout Definitionen

Vermeidbar – Cleanout

Cleaner (ankommende Spieler) sollten ihren Angriff kontrollieren und den Kontakt bewusst vom Kopf weglenken. Sie müssen mit einer Strafe gemäß des HCP rechnen, wenn ihnen die Kontrolle fehlt, sie nicht versuchen, den Gegner zu umklammern/festzuhalten, oder wenn sie die Möglichkeit hatten, ihre Aktion anzupassen.

Kontrolle

Bei der Ankunft den Füßen achten und versuchen, eine Aufwärtsbewegung auszuführen, anstatt eine Abwärtsbewegung auszuführen.

Möglichkeit zur Anpassung

Mit ausreichend Zeit und Raum ankommen, um einen Kopfkontakt zu vermeiden. Wenn Spieler etwa zur gleichen Zeit zum Zweikampf um den Ball ankommen oder wenn der Gegner eine plötzliche und deutliche Bewegung ausführt, besteht keine Möglichkeit zur Anpassung.

Dynamisch

Eine Situation im Gedränge, in der der Zweikampf im Gange ist und sich die Spieler bewegen.

Statisch

Eine Situation im Kontaktsituation, die stationär ist

HEAD CONTACT PROCESS

Gültig: 1 November 2026

Alle Faktoren, die in der Handlung und dem Ereignis des Spielers eine Rolle spielen, müssen in ihrer Gesamtheit bewertet werden

WEITERSPIELEN – Kein Foul

- Unvermeidbare oder unfreiwillige Kollision
- Regelkonformer Tackler bei einem plötzlichen und deutlichen Höhenverlust des Ballträgers
- Der „Cleaner“ (ankommender Spieler) hat die Kontrolle und versucht, den Gegner zu umklammern, ohne die Möglichkeit zu haben, seine Position anzupassen
- Der Ellbogen/Unterarm des Ballträgers befindet sich nahe am Körper/Ball (und wird nicht in den Kontakt geführt)

PK – Geringe Gefährdung

YC – Keine hohe Gefährdung

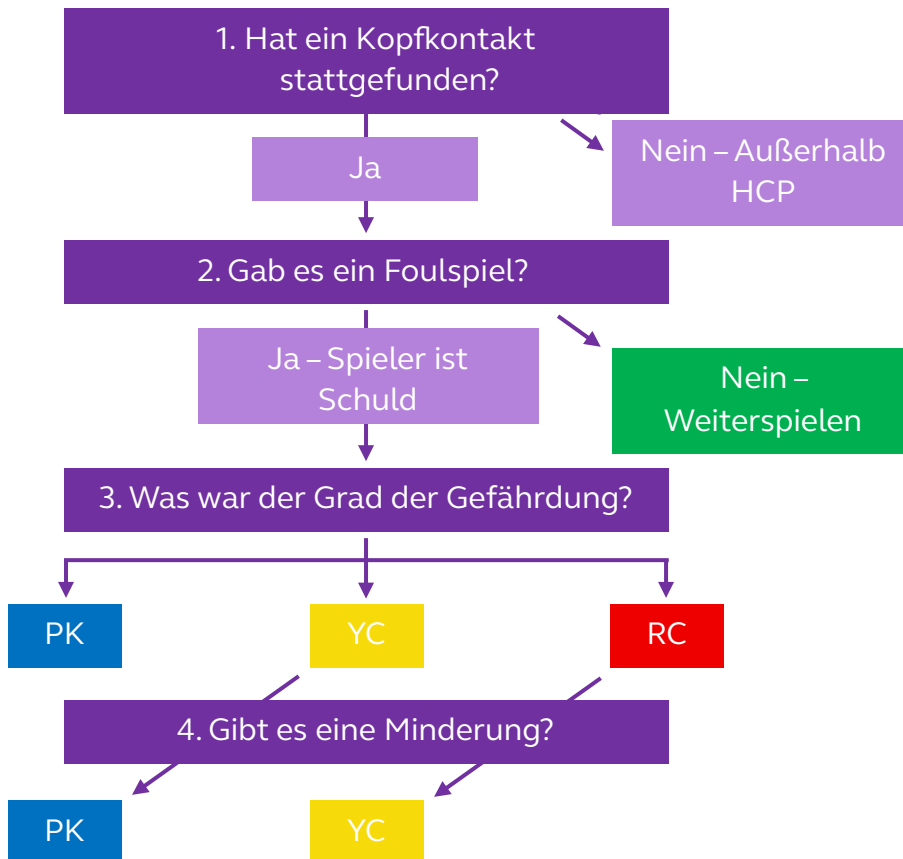
- Indirekter/sekundärer Kontakt
- Geringe Kraft
- Geringe Geschwindigkeit
- Passiver Tackler (aufrecht)

RC – Hohe Gefährdung

- Direkter Kontakt
- Hohe Kraft
- Hohe Geschwindigkeit
- Mangelnde Kontrolle
- Schulterangriff
- Aktiver Tackler (aufrecht)
- Angriff auf einen verwundbaren Spieler
- Schwung- oder Stiff-Arm-Tackle
- Mit dem Kopf, dem Ellbogen oder dem Unterarm voran ins Tackle

MINDERUNG

- Keine Zeit oder kein Raum, um sich anzupassen
- Späte Änderung der Dynamik (z. B. durch einen anderen Spieler im Kontaktbereich)
- Plötzlicher und deutlicher Höhenverlust oder Richtungswechsel des Ballträgers
- Der „Cleaner“ (ankommender Spieler) hat die Kontrolle, während der Gegner im Gedränge eine späte Kopfbewegung ausführt



Bei stets rechtswidrigen Fouls kommt eine Minderung nicht zur Anwendung.