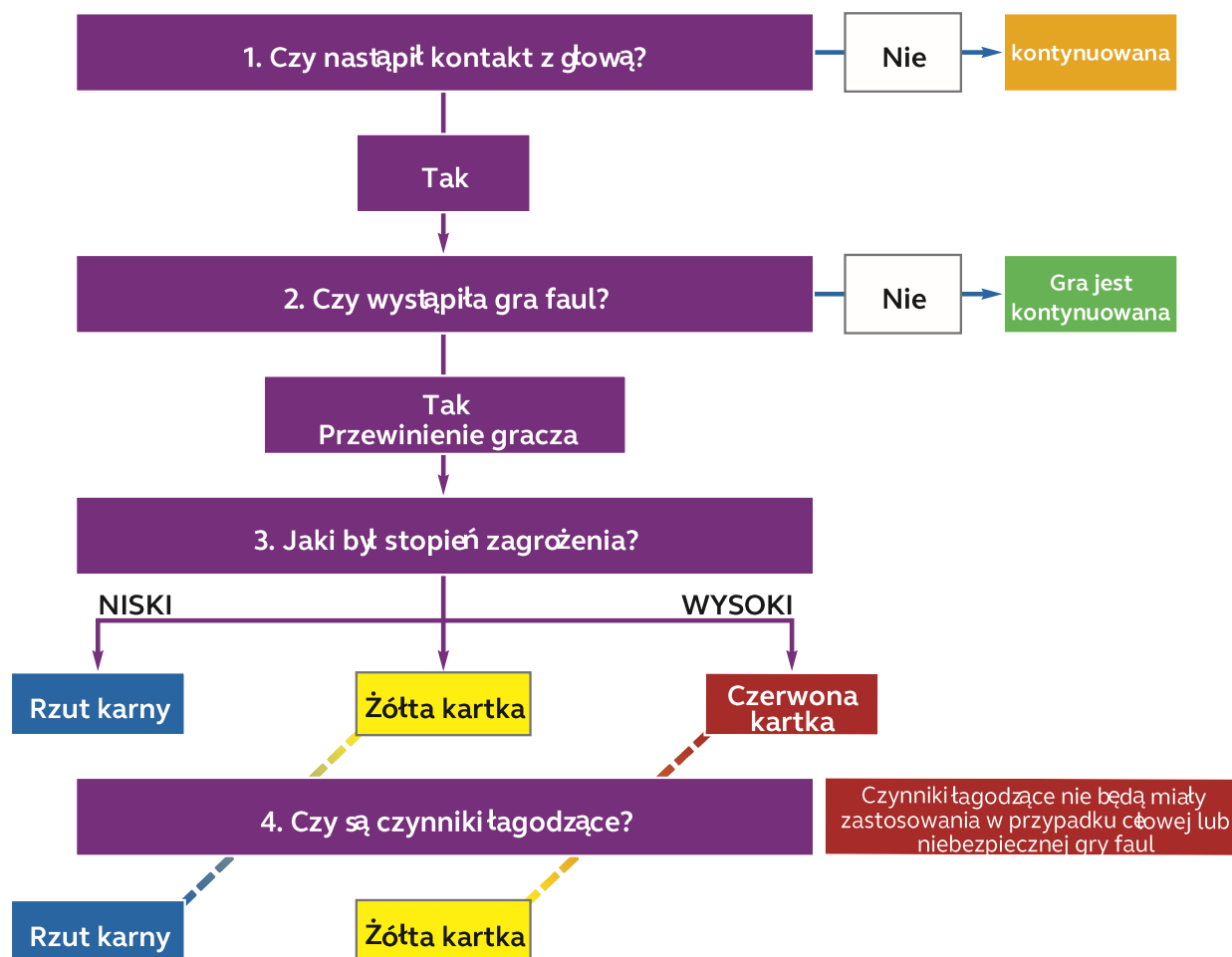


Procedura postępowania w przypadku kontaktu z głową

9 marca 2023 r



Założenia

Mając na względzie bezpieczeństwo grających World Rugby podjęło decyzję o zerowej tolerancji dla gry faul, zwłaszcza gdy nastąpi kontakt z głową.

Kluczowe są zachowania poszczególnych graczy a nie sama kontuzja – potrzeba przeprowadzenia procedury HIA nie musi być zawsze konsekwencją niezgodnego z przepisami kontaktu z głową.

Kluczowe jest zachowanie szarżującego, 72% wszystkich urazów głowy ma miejsce w trakcie szarży.

Zawodnik szarżujący musi rozumieć, że będąc na nogach może odpowiednio zareagować i dostosować się – obniżając swoją pozycję do niskiej szarży – obserwując przeciwnika i wybierając właściwy moment do szarży.

Bardzo ważnym elementem jest ciągły rozwój techniki bezpiecznego szarżowania – zarówno przez trenerów jak i zawodników.

Cele wprowadzenia procedury postępowania w przypadku kontaktu z głową

Procedura ma na celu ochronę obszaru głowy, szyi i gardła graczy.

Procedura może być zastosowana dla:

- wysokiej szarży,
- szarży barkiem,
- niebezpiecznego czyszczenia w przegrupowaniu,
- kolizji głowa w głowę,
- wysuniętego łokcia/przedramienia.

Procedura postępowania w przypadku kontaktu z głową jest traktowana jako wytyczna do stosowania przepisów gry. Zgodnie z przepisem 9.11, sędzia ma zawsze prawo do ukarania zawodnika żółtą lub czerwoną kartką za zagranie, które uzna jako celowe lub niebezpieczne. Przedstawiana procedura ma na celu ujednoczenie interpretowania przepisów w przypadku kontaktu z głową, zarówno przez sędziów jak i komisję dyscyplinarną.



PRZEPIS 9 Gra faul

GRA NIEBEZPIECZNA

11. Zawodnicy nie mogą robić niczego, co jest brutalne lub niebezpieczne dla innych włączając wejście z wysuniętym łokciem lub przedramieniem lub skakać na, lub ponad szarżującym.
13. Zawodnik nie może szarżować przeciwnika przedwcześnie, z opóźnieniem lub w sposób niebezpieczny. Niebezpieczna szarża obejmuje, ale nie ogranicza się do szarży lub próby szarży powyżej linii barków, nawet jeżeli szarża została rozpoczęta poniżej linii barków.
20. Niebezpieczna gra w rucku lub maulu.
 - a. Zawodnik nie może atakować rucka lub maula. Jako niedozwolony atak rozumiany jest jakikolwiek atak bez wcześniejszego związania się z innym zawodnikiem w rucku lub maulu.
 - b. Zawodnik nie może wchodzić w kontakt z przeciwnikiem powyżej linii barków.

Dotyczy to także kontaktu głowa w głowę.

Obszary analizy w trakcie procedury

1. Czy nastąpił kontakt z głową?

Kontakt z głową obejmuje także obszar szyi i gardła

2. Czy wystąpiła gra faul??

Obszary analizy:

- celowe,
- niebezpieczne,
- możliwe do uniknięcia.

3. Jaki był stopień zagrożenia?

Obszary analizy obejmują:

- bezpośredni/lub pośredni kontakt,
- dużą siłę/ lub małą siłę.

4. Czy są czynniki łagodzące?

Obszary analizy obejmują:

- linię wzroku,
- nagłe i znaczne obniżenie pozycji lub ruchu,
- wyraźną próbę zmiany wysokości, • stopień kontroli,
- pozycję wyprostowaną – pasywną/lub dynamiczną.

Czynniki łagodzące nie będą miały zastosowania w przypadku celowej lub niebezpiecznej gry faul

Słowa “klucze” dla sędziów

Sędziowie mogą skorzystać z krótkich słów – „kluczy” z poniższej listy aby przeanalizować, czy zawodnik jest winny, jaki jest stopień zagrożenia i czy można zastosować czynniki łagodzące.

Graj

Brak przewinienia

- Nagłe i znaczne obniżenie pozycji przez gracza będącego w posiadaniu piłki,
- gracz nie miał czasu na dopasowanie pozycji,
- zachowanie pasywne,
- przypadkowa kolizja,
- brak wystawionego ramienia, przylega do ciała.

Rzut karny

Żółta karta

Mały stopień zagrożenia

- Kontakt pośredni,
- mała siła,
- niska prędkość,
- pasywna,
- brak wysuniętej głowy/barku/przedramienia.

Czerwona kartka

Duży stopień zagrożenia

- Bezpośredni kontakt,
- brak kontroli,
- wysoka prędkość,
- pozycja wyprostowana i duża dynamika,
- wysunięta głowa/bark/łokieć/przedramię,
- zamachnięcie ręką,
- brak czynników łagodzących dla celowej lub niebezpiecznej gry faul.

Czynnik łagodzący

- Nagłe/znaczne obniżenie pozycji lub zmiana kierunku biegu przez zawodnika będącego w posiadaniu piłki,
- zmiana dynamiki ruchu spowodowana kontaktem z innym graczem,
- próba chwycenia/związania, brak czasu na dopasowanie pozycji.