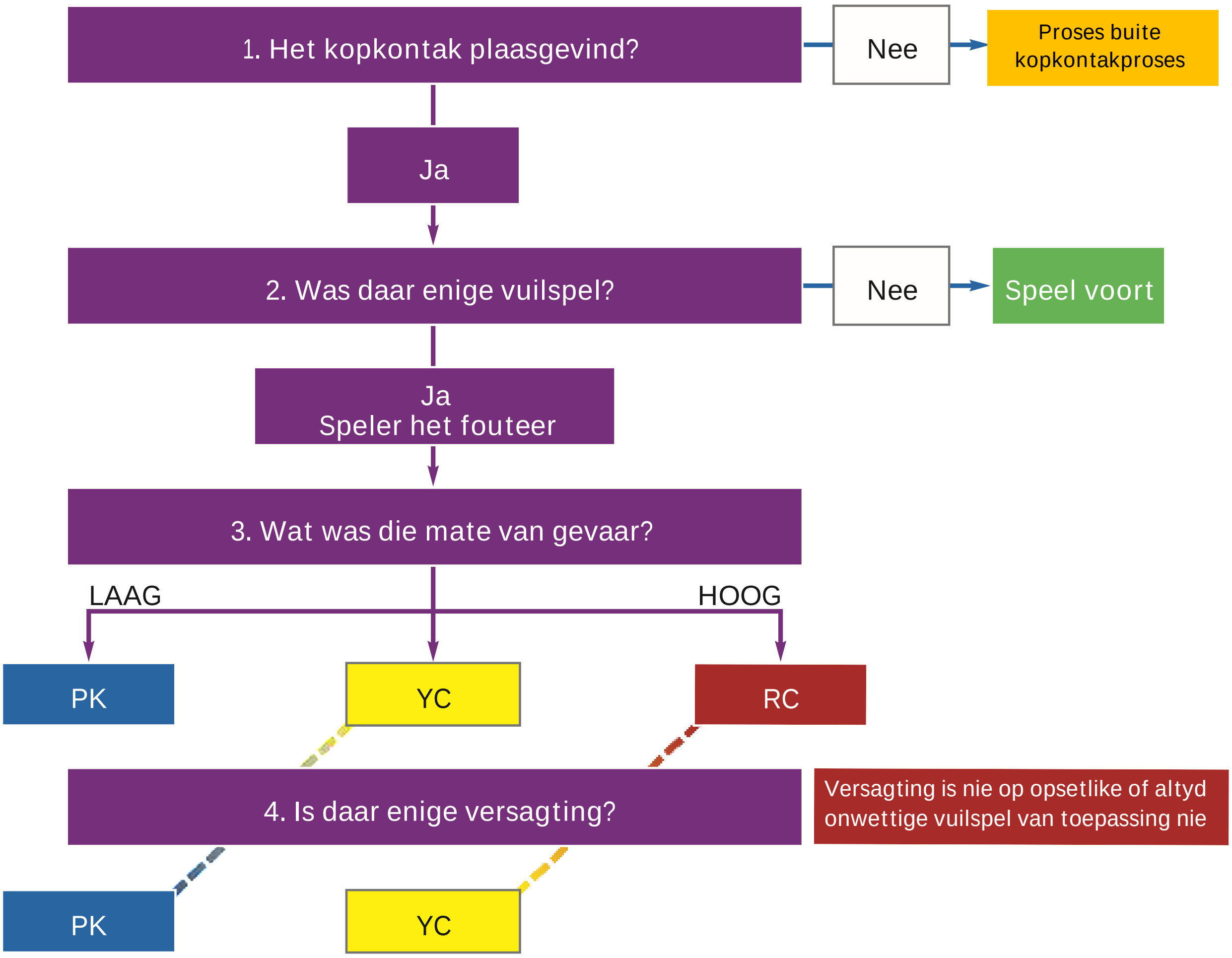
Kopkontakproses

Van krag: 9 Maart 2023



Konteks

Spelerswelsyn dryf die besluitneming van Wêreldrugby vir zero-verdraagsaamheid vir vuilspel, veral waar daar kopkontak plaasvind.

Die fokus moet wees op die optrede van die betrokkenes, nie die besering nie - die behoefte aan 'n Evaluering van 'n Hoofbesering (EHB) beteken nie noodwendig dat daar onwettige kopkontak was nie.

Die 'vermoë tot 'n keuse' vir doodvatters is van kardinale belang, veral omdat 72% van kopbeserings in doodvatte voorkom.

Doodvatters moet die begrip ontwikkel dat hulle regop moet bly om dit vir hulle moontlik te maak om 'aan te pas en te reageer' – en vinnig in 'n laer doodvatposisie in te gaan – deur hulle oë en voete te gebruik om hulle tydsberekening reg te kry.

Dit is belangrik dat afrigters en spelers voortdurend veilige doodvattegnieke tydens oefening moet ontwikkel.

Oogmerke met die Kopkontakproses

Die proses is daarop gemik om die kop-, nek- en keelarea van spelers te beskerm.

Die proses kan toegepas word op:

- Hoogvatte
- Skouerstormlope
- Gevaarlike skoonmaak
- Kop-teen-kop-botsing
- Leidende elmboog / voorarm

Die Kopkontakproses is 'n Reëltoepassingsriglyn. Ingevolge 9.11 is die skeidsregter altyd daarop geregtig om 'n rooi of geel kaart toe te ken vir enigiets wat roekeloos of gevaarlik geag word. Hierdie proses is egter ook bedoel om te help met konsekwentheid in die toepassing van sanksies deur leiding te gee oor hoe kontak met die kop deur wedstrydbeamptes en dissiplinêre personeel benader moet word.

WORLD RUGBY

REËL 9 Vuilspel

GEVAARLIKE SPEL

11. Spelers moet nie enigiets doen wat roekeloos of gevaarlik vir andere is nie, insluitende om met 'n leidende elmboog of voorarm in te storm, of in 'n doodvatter in of bo-oor 'n doodvatter te spring.

13. 'n Speler moet nie 'n opponent vroeg, laat of gevaarlik doodvat nie. Gevaarlike doodvatte sluit in, maar is nie beperk nie tot, doodvat of pogings tot doodvat van 'n opponent bo die skouerlyn, selfs indien die doodvat onder die skouerlyn begin.

20. Gevaarlike spel in 'n losskrum of losgemaal nie.
    a. 'n Speler moet nie in 'n losskrum of losgemaal instorm nie. Stormloop sluit in enige kontak wat gemaak word sonder om aan 'n ander speler in 'n losskrum of losgemaal te bind.
    b. 'n Speler moet nie bo die skouerlyn met 'n opponent kontak maak nie.

Dit sluit kop-teen-kop in

Prosesvrae en –oorwegings

1. Het kopkontak voorgekom?

Kopkontak sluit die nek- en keelarea in

2. Was daar vuilspel?

Oorwegings:

- Opsetlik
- Roekeloos
- Vermybaar – bv. die verdediger is altyd regop

3. Wat was die mate van gevaar?

Oorwegings sluit in:

- Direkte vs indirekte kontak
- Krag hoog uitgeoefen vs krag laag uitgeoefen
- Dinamies

4. Is daar versagtende omstandighede?

Oorwegings sluit in:

- Siglyn
- Skielike en beduidende laer val of beweging
- Duidelike poging om hoogte te verander
- Mate van beheer
- Passiewe doodvatter

Versagting is nie op opsetlike of altyd onwettige vuilspel van toepassing nie

Sleutelwoorde vir wedstrydbeamptes

Wedstrydbeamptes wil dalk die onderstaande nie-volledige lys van sleutelwoorde gebruik om hulle te help identifiseer of 'n speler fouteer het, die mate van gevaar wat betrokke was en of enige versagting toegepas moet word.

SPEEL VOORT

Geen fout nie

- Skielike en beduidende laer val of beweging deur die baldraer
- Speler het geen tyd gehad om aan te pas nie
- Onopsetlike botsing
- Geen leidende arm wanneer dit naby die liggaam is nie

PK YC

Lae mate van gevaar

- Indirekte kontak
- Lae krag
- Lae spoed
- Geen leidende kop / skouer / voorarm nie / swaaiende arm

RC

Hoë mate van gevaar

- Direkte kontak
- Gebrek aan beheer
- Hoë spoed
- Dinamies
- Leidende kop / skouer / elmboog / voorarm
- Swaaiende arm
- Opsetlike of 'n altyd onwettige daad van vuilspel

Versagtende omstandighede

- Skielike / beduidende verandering van hoogte of rigtingverandering deur baldraer
- 'n Laat verandering in dinamika as gevolg van 'n ander speler in kontak
- 'n Poging om vas te gryp / te bind maar geen tyd om 'n aanpassing te maak nie
- Passiewe doodvatter (kyk hier onder)

Passief

- Doodvatter se voete geplant en liggaam absorbeer val/val agtertoe
- Geen voorwaartse beweging in die baldraer in nie

Dinamies

- Voete kan stilstaan of beweeg
- Liggaam beweeg vorentoe of opwaarts met krag deur die heupe / bene / skouer