

PROCEDURA DA APPLICARE IN CASO DI CONTATTO CON LA TESTA

In vigore dal 1° novembre 2026

Quadro generale

La tutela di salute e sicurezza dei giocatori indirizza le decisioni di World Rugby verso una tolleranza zero del gioco falloso, soprattutto quando si verifica il contatto con la testa. La Procedura da applicare in caso di Contatto con la Testa ("HCP") costituisce una Guida all'Applicazione del Regolamento di gioco volta a proteggere l'area della testa, del collo e della gola dei giocatori. L'intento alla base della Procedura HCP è quello di agevolare la coerenza di applicazione delle sanzioni attraverso una guida che illustra il modo in cui ufficiali di gara e personale disciplinare dovrebbero trattare il contatto con la testa.

La valutazione deve concentrarsi sulle azioni dei giocatori e sulla natura del contatto, non sul risultato. L'assenza di un infortunio o la necessità o meno di applicare la procedura HIA, non sono determinanti ai fini della valutazione del livello di pericolosità.

La Procedura HCP può essere applicata ai casi di:

- Placcaggio alto
- Azione di caricare con la spalla
- Pulizia pericolosa
- Collisioni testa contro testa
- Entrata con gomito/avambraccio posizionato davanti

Fermo restando quanto indicato nella guida all'applicazione della procedura HCP, ai sensi del punto 9.11 del Regolamento di Gioco l'arbitro può sempre assegnare un cartellino rosso o giallo per qualsiasi intervento ritenuto irresponsabile o pericoloso.

Domande e considerazioni relative alla procedura

1. Si è verificato il contatto con la testa?

Il contatto con la testa comprende anche l'area del collo e della gola.

2. È stato commesso gioco falloso?

Le considerazioni comprendono:

- Contatto evitabile vs Contatto inevitabile
- Placcatore in posizione eretta vs Placcatore piegato in corrispondenza delle anche e ginocchia
- Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) ha il controllo e tenta di avvolgere/legarsi senza la possibilità di correggere la posizione

3. Qual è il livello di pericolosità?

Le considerazioni comprendono:

- Contatto diretto vs indiretto
- Forza elevata vs bassa
- Livello di velocità/controllo

4. Sono presenti fattori attenuanti?

Le considerazioni comprendono:

- Mancanza di tempo o di spazio per adeguare la posizione
- Cambio di dinamica improvviso

Tutti i fattori presenti nell'azione del giocatore e nell'evento devono essere valutati nella loro totalità

Parole chiave per gli ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara potranno scegliere di utilizzare la lista - non esaustiva - di parole chiave riportata di seguito, che potrà aiutarli a identificare se un giocatore è colpevole, il livello di pericolo coinvolto e se è opportuno applicare delle attenuanti.

IL GIOCO CONTINUA – Nessuna colpa

- Collisione inevitabile o involontaria
- Placcatore in posizione regolare con abbassamento improvviso e significativo dell'altezza da parte del portatore di palla
- Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) ha il controllo e tenta di avvolgere/legarsi senza la possibilità di correggere la posizione
- Il gomito/l'avambraccio del portatore di palla è vicino al corpo/alla palla (non posizionato in avanti al momento del contatto)

CP – Basso livello di pericolosità

CG – Livello di pericolosità non elevato

- Contatto indiretto/secondario
- Bassa intensità
- Bassa velocità
- Placcatore passivo (in posizione eretta)

CR – Alto livello di pericolosità

- Contatto diretto
- Forza elevata
- Velocità elevata
- Assenza di controllo
- Carica con la spalla
- Placcatore attivo (in posizione eretta)
- Azione diretta su un giocatore vulnerabile
- Placcaggio con braccio oscillante o teso
- Entrata con testa, gomito o avambraccio posizionato in avanti

FATTORI ATTENUANTI

- Mancanza di tempo o spazio per correggere la posizione
- Cambio di dinamica improvviso (ad es. per la presenza di un altro giocatore nell'area del contatto)
- Abbassamento improvviso e significativo dell'altezza o cambio di direzione da parte del portatore di palla
- Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) ha il controllo e c'è un movimento della testa improvviso da parte dell'avversario nel breakdown

Le attenuanti non si applicheranno alle azioni di gioco falloso che sono sempre irregolari per definizione

Definizioni generali

Caricare con la spalla

Il braccio della spalla che dà inizio al contatto si trova dietro il corpo del placcatore, lungo il fianco con il palmo rivolto all'indietro o con il pugno chiuso, oppure è piegato e tenuto aderente al corpo in una posizione "a fionda" al momento del contatto.

Azione sempre irregolare

Un giocatore che non cerca realmente di eseguire un'azione di rugby permessa dal regolamento. Può comprendere azioni come quella di entrare nel contatto caricando con la spalla o con la testa posizionata davanti, oppure un placcaggio a braccio teso.

Evitabile

Il giocatore ha la possibilità e i mezzi per indirizzare il contatto lontano dalla testa.

Vulnerabile

Un giocatore che non è in una posizione che gli consente di anticipare, evitare o proteggersi dal contatto.

Definizioni relative al placcaggio

Evitabile – Placcaggio

Il placcatore dovrebbe tentare di abbassare la propria altezza e indirizzare il contatto lontano dalla testa. Al placcatore può essere assegnata una sanzione in base alla Procedura HCP se entra a contatto mantenendo una posizione eretta.

Posizione eretta

Si riferisce ai placcatori che non si piegano sufficientemente in corrispondenza di anche e ginocchia.

Attivo

Il corpo del placcatore si muove in avanti, lateralmente o verso l'alto, esercitando una spinta con le anche/gambe/spalle al momento del contatto con il portatore di palla; i piedi possono essere fermi o in movimento.

Passivo

Il placcatore ha i piedi ben piantati a terra e, al momento del contatto, assorbe l'urto o cade all'indietro, senza alcun movimento verso il portatore di palla.

Definizioni relative alla pulizia

Evitabile – Pulizia

Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) dovrebbe controllare la propria entrata e indirizzare il contatto lontano dalla testa. Il giocatore può essere sanzionato ai sensi della Procedura HCP se non mantiene il controllo, se non tenta di avvolgere/legarsi all'avversario, oppure quando ha avuto la possibilità di correggere la propria azione.

Controllo

Avanzare restando in piedi al momento dell'arrivo e tentare di effettuare un'azione in spinta piuttosto che tuffarsi staccando i piedi dal terreno.

Possibilità di correggere la posizione

Arrivare con un tempo e uno spazio sufficienti per evitare il contatto con la testa. Quando i giocatori arrivano quasi contemporaneamente alla contesa della palla o quando si verifica un movimento improvviso e significativo dell'avversario, non c'è la possibilità di adeguare la propria posizione.

Situazione dinamica

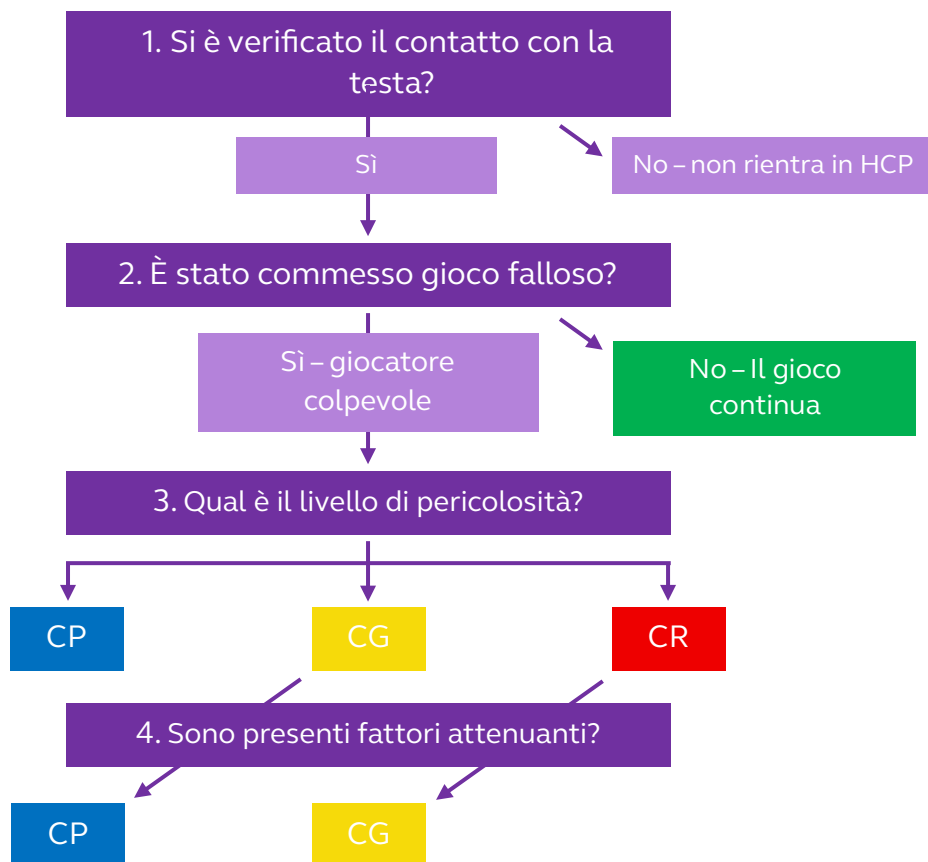
Una situazione del punto d'incontro in cui la contesa della palla è in corso e i giocatori sono in movimento.

Situazione statica

Una situazione del punto d'incontro che è stazionaria.

PROCEDURA DA APPLICARE IN CASO DI CONTATTO CON LA TESTA

In vigore dal 1° novembre 2026



Le attenuanti non si applicheranno alle azioni di gioco falloso che sono sempre irregolari per definizione

Tutti i fattori presenti nell'azione del giocatore e nell'evento devono essere valutati nella loro totalità

IL GIOCO CONTINUA – Nessuna colpa

- Collisione inevitabile o involontaria
- Placcatore in posizione regolare con abbassamento improvviso e significativo dell'altezza da parte del portatore di palla
- Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) ha il controllo e tenta di avvolgere/legarsi senza la possibilità di correggere la posizione
- Il gomito/l'avambraccio del portatore di palla è vicino al corpo/alla palla (non posizionato in avanti al momento del contatto)

CP – Basso livello di pericolosità

CG – Livello di pericolosità non elevato

- Contatto indiretto/secondario
- Bassa intensità
- Bassa velocità
- Placcatore passivo (in posizione eretta)

CR – Alto livello di pericolosità

- Contatto diretto/primo impatto
- Forza elevata
- Velocità elevata
- Assenza di controllo
- Carica con la spalla
- Placcatore attivo (in posizione eretta)
- Azione diretta su un giocatore vulnerabile
- Placcaggio con braccio oscillante o teso
- Entrata con testa, gomito o avambraccio posizionato in avanti

FATTORI ATTENUANTI

- Mancanza di tempo o spazio per correggere la posizione
- Cambio di dinamica improvviso (ad es. per la presenza di un altro giocatore nell'area del contatto)
- Abbassamento improvviso e significativo dell'altezza o cambio di direzione da parte del portatore di palla
- Il giocatore che esegue la pulizia (giocatore in arrivo) ha il controllo e c'è un movimento della testa improvviso da parte dell'avversario nel breakdown