

PROCESO DE CONTACTO CON LA CABEZA

Vigencia: 1 de noviembre de 2026

Resumen

El bienestar del jugador determina la decisión de World Rugby de tolerancia cero para el juego sucio, especialmente cuando ocurre un contacto con la cabeza. El Proceso de Contacto con la Cabeza (HCP) es un conjunto de Lineamientos de Aplicación de las Leyes diseñado para proteger la zona de la cabeza, cuello y garganta de los jugadores. La intención del HCP es contribuir a la coherencia en la aplicación de sanciones proporcionando a los oficiales de partidos y personal disciplinario orientación sobre cómo deben abordar los contactos con las cabezas.

La evaluación debe enfocarse en las acciones de los jugadores y la naturaleza del contacto y no en el resultado. La ausencia de lesión, o si se requiere una evaluación HIA, no determina el grado de peligro.

El HCP puede aplicarse a:

- Tackles altos
- Cargas con el hombro
- Limpiezas peligrosas
- Choques de cabezas
- Codo o antebrazo colocado delante

Sin perjuicio de las indicaciones del HCP, según la Ley 9.11, el árbitro siempre tiene derecho a mostrar una tarjeta roja o amarilla por cualquier acción considerada temeraria o peligrosa.

Preguntas y consideraciones sobre el Proceso

1. ¿Hubo contacto con la cabeza?

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

2. ¿Hubo juego sucio?

Las consideraciones incluyen:

- Contacto evitable vs Contacto inevitable
- Tackleador erguido vs Tackleador inclinado por las caderas y rodillas
- Limpiador (jugador que llega) tiene el control e intenta envolver/sujetar al oponente sin posibilidad de ajustarse

3. ¿Cuál fue el grado de peligro?

Las consideraciones incluyen:

- Contacto directo vs Contacto indirecto
- Fuerza alta vs Fuerza baja
- Nivel de velocidad/control

4. ¿Hay algún factor mitigante?

Las consideraciones incluyen:

- No hay tiempo ni espacio para ajustarse
- Cambios tardíos en la dinámica

Deben evaluarse en conjunto todos los factores presentes en la acción del jugador y el evento

Disparadores para oficiales de partidos

Los oficiales de partidos pueden querer utilizar la lista no exhaustiva de palabras disparadoras que se incluye a continuación para ayudarles a identificar si un jugador ha cometido una infracción, el grado de peligro que conlleva y si debe aplicarse algún factor mitigante.

SIGUE EL JUEGO: Sin infracción

- Colisión inevitable o involuntaria
- Tackle legal con una baja de altura repentina y significativa del portador de la pelota
- Limpiador (jugador que llega) en control e intenta envolver/sujetar sin oportunidad de ajustarse
- El codo/antebrazo del portador de la pelota está pegado al cuerpo o a la pelota (no buscando el contacto)

Penal: Peligro bajo

Tarjeta Amarilla: No hay peligro alto

- Contacto indirecto/secundario
- Fuerza baja
- Velocidad baja
- Tackleador pasivo (erguido)

Tarjeta Roja: Peligro alto

- Contacto directo
- Fuerza alta
- Velocidad alta
- Falta de control
- Carga con el hombro
- Tackleador activo (erguido)
- Apunta a un jugador vulnerable
- Tackle con balanceo de brazos o con el brazo rígido
- Avanza primero con la cabeza, el codo o el antebrazo

FACTOR MITIGANTE

- No hay tiempo ni espacio para ajustarse
- Cambio tardío en la dinámica (por ej.: por otro jugador en la zona de contacto)
- Baja de altura o cambio de dirección repentina y significativa del portador de la pelota
- Limpiador (jugador que llega) tiene el control, pero el oponente realiza un movimiento tardío de la cabeza en el breakdown

No se aplicará un factor mitigante por acciones de juego sucio que siempre son ilegales

Definiciones generales

Carga con el hombro

El brazo del hombro que inicia el contacto está detrás del cuerpo del tackleador, al costado con la palma hacia atrás o el puño cerrado, o en posición de cabestrillo durante el contacto.

Siempre ilegal

Un jugador que no intenta realmente ejecutar una acción legal de rugby. Esto puede incluir acciones como una carga con el hombro, ir con la cabeza delante o efectuar un tackle con el brazo rígido.

Evitable

El jugador tiene la oportunidad y los medios para dirigir su contacto lejos de la cabeza.

Vulnerable

Un jugador que no está en posición de anticipar, evitar o protegerse del contacto.

Definiciones de tackles

Evitable – Tackle

El tackleador debe intentar reducir su altura y dirigir el contacto lejos de la cabeza. Es pasible de sanción bajo el HCP si entra en contacto erguido.

Erguido

El tackleador que no está suficientemente inclinado con caderas y rodillas.

Activo

El cuerpo del tackleador se mueve hacia delante, lateralmente o hacia arriba, impulsándose con la cadera, las piernas y los hombros para entrar en contacto con el portador de la pelota; los pies pueden estar fijos o en movimiento.

Pasivo

El tackleador tiene los pies en tierra y absorbe o cae hacia atrás en el contacto sin moverse hacia el portador de la pelota.

Definiciones de limpieza

Evitable – Limpieza

El limpiador (jugador que llega) debe controlar su entrada y dirigir su contacto lejos de la cabeza. Es pasible de sanción bajo el HCP si carece de control, no intenta envolver/sujetar o cuando ha tenido una oportunidad de ajustar su acción.

Control

Buscar los pies del oponente al llegar e intentar un movimiento de empuje en lugar de zambullirse.

Oportunidad de ajustarse

Llegar con suficiente tiempo y espacio para evitar el contacto con la cabeza. Cuando hay jugadores llegando en el mismo momento a la disputa por la pelota, o cuando hay un movimiento repentino y significativo del oponente, no hay oportunidad de ajustarse.

Dinámica

Una situación de breakdown en la que la disputa está viva con jugadores en movimiento.

Estática

Una situación de breakdown que está estacionaria.

PROCESO DE CONTACTO CON LA CABEZA

Vigencia: 1 de noviembre de 2026

Deben evaluarse en conjunto todos los factores presentes en la acción del jugador y el evento

SIGUE EL JUEGO: Sin infracción

- Colisión inevitable o involuntaria
- Tackle legal con una baja de altura repentina y significativa del portador de la pelota
- Limpiador (jugador que llega) en control e intenta envolver/sujetar sin oportunidad de ajustarse
- El codo/antebrazo del portador de la pelota está pegado al cuerpo o a la pelota (no buscando el contacto)

Penal: Peligro bajo

TA: No hay peligro alto

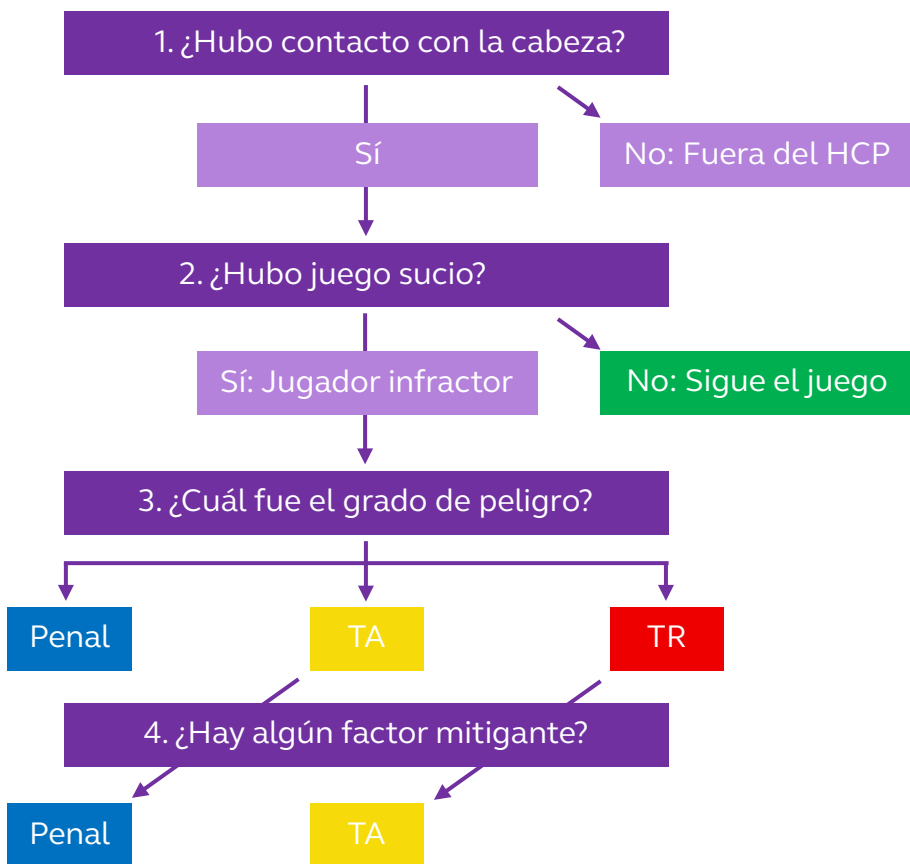
- Contacto indirecto/secundario
- Fuerza baja
- Velocidad baja
- Tackleador pasivo (erguido)

TR: Peligro alto

- Contacto directo/primario
- Fuerza alta
- Velocidad alta
- Falta de control
- Carga con el hombro
- Tackleador activo (erguido)
- Apunta a un jugador vulnerable
- Tackle con balanceo de brazos o con el brazo rígido
- Avanza primero con la cabeza, el codo o el antebrazo

FACTOR MITIGANTE

- No hay tiempo ni espacio para ajustarse
- Cambio tardío en la dinámica (por ej.: por otro jugador en la zona de contacto)
- Baja de altura o cambio de dirección repentina y significativa del portador de la pelota
- Limpiador (jugador que llega) tiene el control, pero el oponente realiza un movimiento tardío de la cabeza en el breakdown



No se aplicará un factor mitigante por acciones de juego sucio que siempre son ilegales