

PROCESUL PENTRU CONTACTE LA CAP

Intrat în vigoare: 1 noiembrie 2026

Imagine de ansamblu

Sănătatea și siguranța jucătorilor reprezintă un factor esențial în procesul decizional al World Rugby, care aplică o politică de toleranță zero față de antijoc, în special în situațiile în care au loc contacte la cap. Procesul pentru Contacte la Cap (HCP) este un Guideline de Aplicare a Legilor conceput pentru a proteja zona capului și a gâtului jucătorilor. Menirea HCP este de a contribui la consecvența aplicării sancțiunilor, oferind îndrumări cu privire la modul în care contactul la cap trebuie abordat de către oficialii meciului și personalul disciplinar.

Evaluarea trebuie să se concentreze asupra acțiunilor jucătorilor și asupra naturii contactului, nu asupra consecințelor acestuia. Absența unei vătămări sau necesitatea efectuării unei evaluări HIA nu determină gradul de pericol al contactului.

HCP poate fi aplicat în cazul:

- Placajelor înalte
- Atacurilor cu umărul
- Curățărilor periculoase
- Coliziunilor cap în cap
- Acțiunilor de conducere cu cotul / antebrațul

Fără a neglija îndrumările HCP, conform Legii 9.11, arbitrul are întotdeauna dreptul de a acorda un cartonaș roșu sau galben pentru orice acțiune considerată nesăbuită (reckless) sau periculoasă.

Întrebări și considerații ale procesului

1. Contactul la cap a avut loc?

Contactul la cap include zona gâtului.

2. A existat antijoc?

Considerațiile includ:

- Contact evitabil sau inevitabil
- Placheur în poziție înaltă vs Placheur aplecat de la nivelul taliei și al genunchilor
- Jucătorul care curăță zona (jucătorul care sosește) are control și încearcă să cuprindă adversarul cu brațele sau să se lege de acesta, fără a avea posibilitatea de a-și ajusta acțiunea

3. Care a fost gradul de pericol?

Considerațiile includ:

- Contact direct sau indirect
- Forță ridicată vs forță scăzută
- Nivelul de viteză/control

4. Există factori atenuanți?

Considerațiile includ:

- Nu există timp sau spațiu pentru ajustarea acțiunii
- Schimbare târzie a dinamicii

Termeni-cheie pentru oficialii meciului

Oficialii meciului pot utiliza lista neexhaustivă de mai jos, care conține termeni-cheie, pentru a stabili dacă un jucător este în culpă, care este gradul de pericol al acțiunii și dacă se impune aplicarea unor factori atenuanți.

JOCUL CONTINUĂ – Fără culpă

- Coliziune inevitabilă sau involuntară
- Placheurul acționează legal, purtătorul de balon își reduce brusc și semnificativ înălțimea corpului
- Jucătorul care curăță zona (jucătorul care sosește) are control și încearcă să cuprindă adversarul cu brațele sau să se lege de acesta, fără a avea posibilitatea de a-și ajusta acțiunea
- Cotul sau antebrațul purtătorului de balon este aproape de corp sau de balon (nu conduce în contact)

LP – Pericol scăzut

CG – Fără pericol ridicat

- Contact indirect/secundar
- Forță scăzută
- Viteză scăzută
- Placheur pasiv (în poziție verticală)

CR – Pericol ridicat

- Contact direct
- Forță ridicată
- Viteză ridicată
- Lipsa controlului
- Atac cu umărul
- Placheur activ (în poziție verticală)
- Vizarea unui jucător aflat într-o poziție vulnerabilă
- Placaj prin balansarea brațului sau cu brațul rigid
- Acțiunea de a conduce cu capul, cotul sau antebrațul

FACTORI ATENUANȚI

- Nu există timp sau spațiu pentru ajustarea acțiunii
- Schimbare târzie a dinamicii (de ex. din cauza prezenței unui alt jucător în zona de contact)
- Reducere a înălțimii sau schimbare a direcției de deplasare bruscă și semnificativă din partea purtătorului de balon
- Jucătorul care curăță zona (jucătorul care sosește) are control, însă are loc o mișcare a capului adversarului din breakdown în ultima clipă

Definiții generale

Atac cu umărul

Brațul de pe partea umărului care inițiază contactul este poziționat în spatele corpului placheurului, pe lângă corp, cu palma orientată înapoi sau cu pumnul strâns, ori este retras, ținut îndoit și lipit de corp, în momentul contactului.

Tot timpul ilegal

Un jucător care nu încearcă în mod real să execute o acțiune legală specifică jocului de rugby. Aceasta poate include acțiuni precum atacul cu umărul, acțiunea de conducere cu capul sau placajul cu brațul rigid.

Evitabil

Jucătorul are posibilitatea și mijloacele necesare pentru a viza inițierea contactului în afara zonei capului.

Vulnerabil

Un jucător care nu se află într-o poziție din care să poată anticipa sau evita contactul ori să se protejeze de acesta.

Definiții placaj

Evitabil – Placaj

Placheurii trebuie să încerce să-și coboare înălțimea și să vizeze inițierea contactului în afara zonei capului. Aceștia sunt pasibili de sancționare conform HCP dacă intră în contact cu adversarul în poziție verticală.

Poziție verticală

Placheuri care nu sunt aplecați suficient de la nivelul taliei și al genunchilor.

Activ

Corpul placheurului se deplasează înainte, lateral sau în sus, acesta conducând din șolduri, picioare sau umeri în contactul cu purtătorul de balon. Picioarele pot fi statice sau în mișcare.

Pasiv

Picioarele placheurului sunt plantate pe sol, iar acesta absoarbe sau cade spre înapoi în momentul contactului, fără deplasare înainte înspre purtătorul de balon.

Definiții curățare

Evitabil – Curățare

Jucătorii care curăță zona (jucătorii care sosesc) trebuie să-și controleze intrarea în zona de contact și să vizeze inițierea contactului în afara zonei capului. Aceștia sunt pasibili de sancționare conform HCP dacă nu își controlează acțiunea, nu încearcă să cuprindă adversarul cu brațele sau să se lege de acesta ori dacă au avut posibilitatea de a-și ajusta acțiunea.

Control

Deplasarea pe picioare la sosirea în zona de contact și încercarea de a împinge adversarul, în loc de a plonja asupra acestuia fără a avea picioarele sprijinite pe sol.

Posibilitatea de ajustare a acțiunii

Sosirea cu suficient timp și spațiu pentru a evita contactul cu capul. Atunci când jucătorii sosesc aproape simultan pentru a disputa balonul sau când adversarul efectuează o mișcare bruscă și semnificativă, nu există posibilitatea de ajustare a acțiunii.

Dinamic

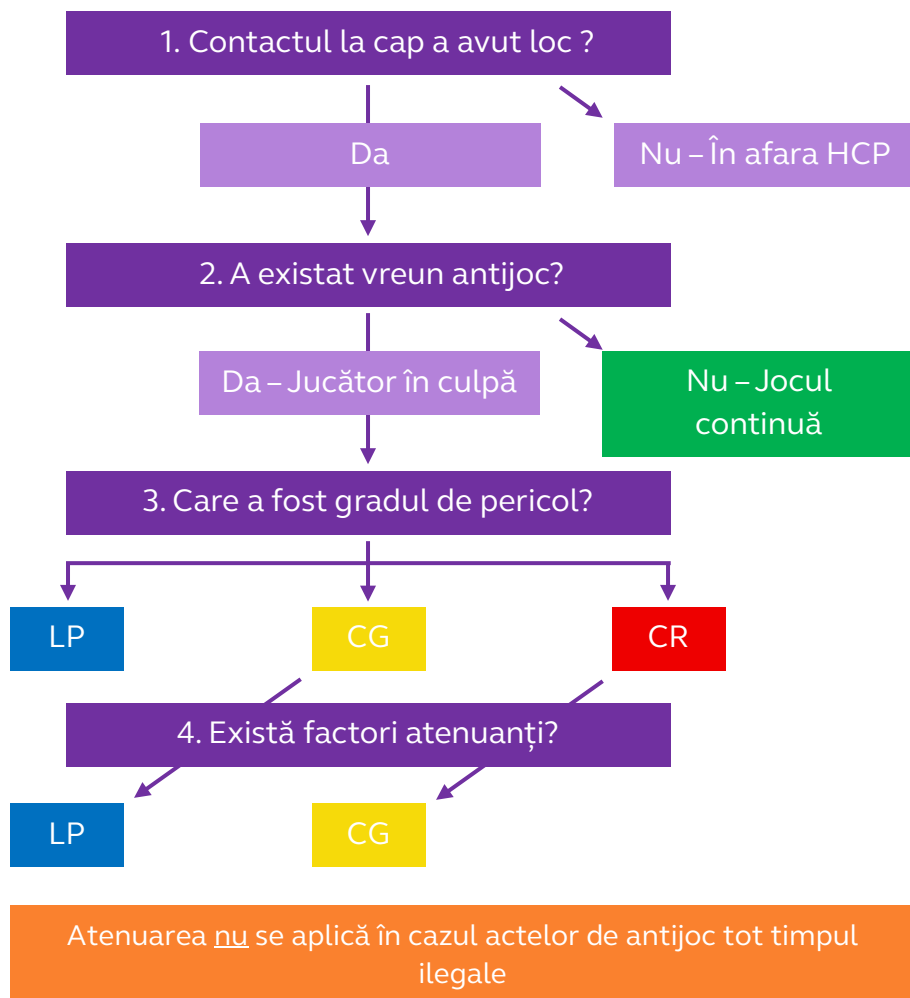
O situație de breakdown în care disputa este în desfășurare, iar jucătorii sunt în mișcare.

Static

O situație de breakdown care este staționară.

PROCESUL PENTRU CONTACTE LA CAP

Intrat în vigoare: 1 noiembrie 2026



Toți factorii prezenți în acțiunea jucătorului și în desfășurarea fazei de joc trebuie evaluați în ansamblu

JOCUL CONTINUĂ – Fără culpă

- Coliziune inevitabilă sau involuntară
- Placheurul acționează legal, purtătorul de balon își reduce brusc și semnificativ înălțimea corpului
- Jucătorul care curăță zona (jucătorul care sosește) are control și încearcă să cuprindă adversarul cu brațele sau să se lege de acesta, fără posibilitatea de a-și ajusta acțiunea
- Cotul sau antebrațul purtătorului de balon este aproape de corp sau de balon (nu conduce în contact)

LP – Pericol scăzut

CG – Fără pericol ridicat

- Contact indirect/secundar
- Forță scăzută
- Viteză scăzută
- Placheur pasiv (în poziție verticală)

CR – Pericol ridicat

- Contact direct/inițial
- Forță ridicată
- Viteză ridicată
- Lipsa controlului
- Atac cu umărul
- Placheur activ (în poziție verticală)
- Vizarea unui jucător într-o poziție vulnerabilă
- Acțiunea de a conduce cu capul, cotul sau antebrațul

FACTORI ATENUANȚI

- Nu există timp sau spațiu pentru ajustarea acțiunii
- Schimbare târzie a dinamicii (de ex. din cauza prezenței unui alt jucător în zona de contact)
- Reducere a înălțimii sau schimbare a direcției de deplasare bruscă și semnificativă din partea purtătorului de balon
- Jucătorul care curăță zona (jucătorul care sosește) are control, însă are loc o mișcare a capului adversarului din breakdown în ultima clipă