

PROCESSUS EN CAS DE CONTACT À LA TÊTE

Effectif : 1^{er} novembre 2026

Contexte

La santé des joueurs est à l'origine de la prise de décision de World Rugby d'être pour une tolérance zéro en ce qui concerne le jeu déloyal, en particulier dans le cadre des contacts à la tête. Le Processus en cas de Contact à la tête (HCP) est une Directive pour l'application des Règles du jeu conçue pour protéger la zone de la tête, du cou et de la gorge des joueurs. L'objectif de ce processus HCP est d'aider à une application cohérente des sanctions en fournissant des indications sur la manière dont un contact à la tête doit être traité par les officiels de match et le personnel disciplinaire.

L'évaluation doit se concentrer sur les actions des joueurs et la nature du contact, et non sur les conséquences. L'absence de blessure, ou la nécessité d'une évaluation HIA, ne détermine pas le degré de danger.

Le HCP peut être appliqué aux actions suivantes :

- Plaquages hauts
- Charges à l'épaule
- Déblayages dangereux
- Collisions tête contre tête
- Contacts avec le coude/avant-bras

Nonobstant les recommandations de ce HCP, en vertu de la Règle 9.11, l'arbitre conserve toujours le droit d'infliger un carton rouge ou jaune pour toute action jugée imprudente ou dangereuse.

Questions et considérations sur le processus

1. Un contact à la tête a-t-il eu lieu ?

Un contact à la tête inclut la zone du cou et de la gorge.

2. Y a-t-il eu acte de jeu déloyal ?

Les facteurs à considérer incluent :

- Contact évitable vs Contact inévitable
- Le plaqueur est droit vs le plaqueur fléchit les hanches et genoux
- Le déblayeur (joueur qui arrive) est en contrôle et tente de plaquer/se lier mais n'a pas l'opportunité d'ajuster sa position

3. Quel était le degré de danger ?

Les facteurs à considérer incluent :

- Contact direct vs contact indirect
- Force élevée vs force faible
- Niveau de vitesse/contrôle

4. Y a-t-il une quelconque atténuation ?

Les facteurs à considérer incluent :

- Pas de temps ni d'espace pour s'adapter
- Derniers changements de dynamique

Tout facteur présent dans l'action du joueur et l'acte doivent être évalués dans leur totalité

Mots déclencheurs pour les officiels de match

Les officiels de match peuvent souhaiter utiliser la liste non exhaustive des mots déclencheurs ci-dessous pour les aider à identifier si un joueur est fautif, le degré de danger impliqué et si une atténuation doit être appliquée.

LAISSER JOUER – Pas de faute

- Collision inévitable ou involontaire
- Plaquage légal avec une baisse soudaine et significative du porteur du ballon
- Le déblayeur (joueur qui arrive) est en contrôle et tente d'utiliser ses bras/se lier mais n'a pas l'opportunité d'ajuster sa position
- Le coude/avant-bras du porteur de balle est proche du corps ou du ballon (sans entrer en contact)

PEN – Danger faible

CJ – Pas très dangereux

- Contact indirect/secondaire
- Force faible
- Vitesse faible
- Plaqueur passif (droit)

CR – Danger élevé

- Contact direct
- Force élevée
- Vitesse élevée
- Manque de contrôle
- Charge à l'épaule
- Plaqueur actif (droit)
- Joueur vulnérable ciblé
- Plaquage avec bras tendu ou manchette
- Charge avec tête, coude ou avant-bras en avant

ATTÉNUATION

- Pas de temps ni d'espace pour s'adapter
- Changement tardif de dynamique (par ex. dû à un autre joueur dans la zone de contact)
- Baisse soudaine et significative ou changement de direction du porteur du ballon
- Le déblayeur (joueur qui arrive) est en contrôle et l'adversaire a eu un mouvement de tête tardif dans la phase post-plaquage

**Les facteurs atténuants ne s'appliquent pas
dans le cadre des actes de jeu déloyal toujours-illicites**

Définitions générales

Charge à l'épaule

Le bras de l'épaule qui initie le contact se trouve derrière le corps du plaqueur, le long de son corps, paume vers l'arrière ou poing fermé, ou replié contre le corps au contact.

Toujours-illicite

Un joueur qui ne tente pas réellement d'exécuter une action de rugby légale. Cela peut inclure des actions telles qu'une charge à l'épaule, charger avec la tête ou un plaquage avec le bras tendu (manchette).

Évitable

Le joueur a l'opportunité et les moyens de cibler le contact de sorte que celui-ci soit loin de la tête.

Vulnérable

Un joueur qui n'est pas en position d'anticiper, d'éviter ou de se protéger lors du contact.

Définitions liées au Plaquage

Évitable – Plaquage

Les plaqueurs doivent essayer de se baisser et de cibler leur zone de contact loin de la tête de l'adversaire. Tout plaqueur droit causant un contact à la tête d'un porteur de ballon est susceptible d'être sanctionné en vertu du HCP.

Droit

Plaqueur qui ne fléchit pas suffisamment les hanches et genoux.

Actif

Le corps du plaqueur avance, latéralement ou vers le haut, les hanches/jambes/épaules en mouvement lors du contact avec le porteur du ballon, les pieds pouvant être immobiles ou en mouvement.

Passif

Le plaqueur a les pieds au sol et absorbe ou tombe en arrière au contact sans aucun mouvement vers le porteur du ballon.

Définitions liées au Déblayage

Évitable – Déblayage

Les déblayeurs (joueurs qui arrivent) doivent contrôler leur entrée en contact et cibler la zone de contact avec un adversaire de sorte qu'elle soit loin de la tête. Ces joueurs sont susceptibles d'être sanctionnés en vertu du HCP s'ils manquent de contrôle, ne tentent pas d'utiliser leurs bras pour plaquer ou de se lier, ou s'il y a une opportunité d'ajuster leur action.

Contrôle

Être sur ses pieds à l'arrivée et tenter de repousser l'adversaire et non pas de plonger.

Opportunité d'ajustement

Arriver avec suffisamment de temps et d'espace pour éviter le contact à la tête. Lorsque les joueurs arrivent en même temps pour lutter pour le ballon, ou lorsque l'adversaire se baisse de manière soudaine et significative, il n'y a aucune opportunité d'ajuster sa position.

Dynamique

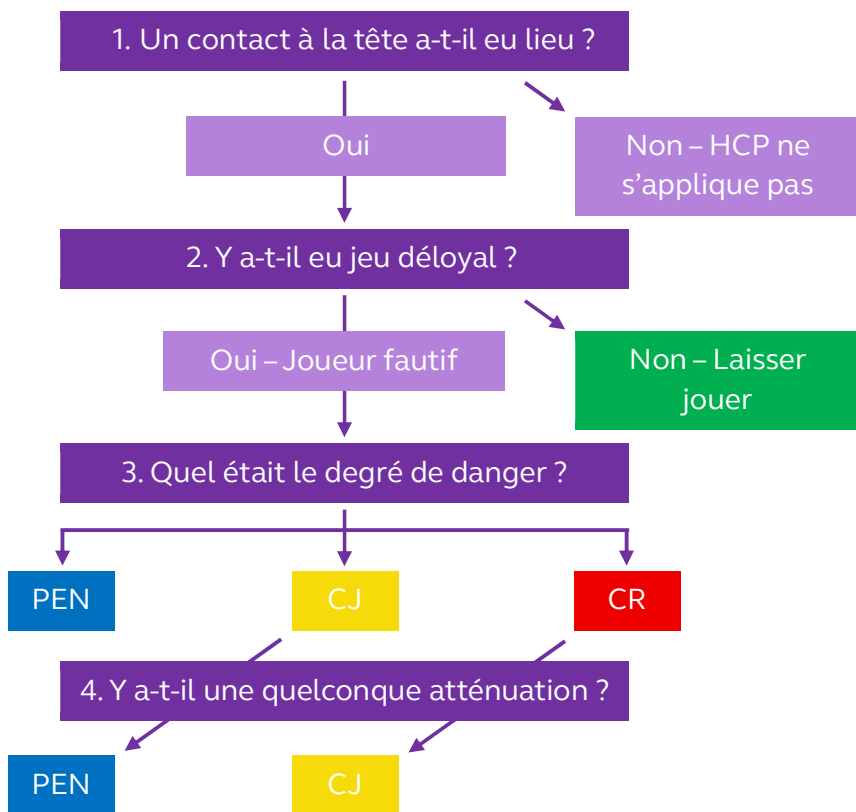
Une situation de phase post-plaquage dans le cadre de laquelle se dispute la lutte pour le ballon avec des joueurs en mouvement.

Statique

Une situation de phase post-plaquage qui est stationnaire.

PROCESSUS EN CAS DE CONTACT À LA TÊTE

Effectif : 1^{er} novembre 2026



Les facteurs atténuants ne s'appliquent pas dans le cadre des actes de jeu déloyal toujours-illicites

Tout facteur présent dans l'action du joueur et l'acte doivent être évalués dans leur totalité

- Collision inévitable ou involontaire
- Plaquage légal avec une baisse soudaine et significative du porteur du ballon
- Le déblayeur (joueur qui arrive) est en contrôle et tente d'utiliser ses bras pour plaquer/se lier mais n'a pas l'opportunité d'ajuster sa position
- Le coude/avant-bras du porteur de balle est proche du corps ou du ballon (sans entrer en contact)

PEN – Danger faible

CJ – Pas très dangereux

- Contact indirect/secondaire
- Force faible
- Vitesse faible
- Plaqueur passif (droit)

CR – Danger élevé

- Contact direct
- Force élevée
- Vitesse élevée
- Manque de contrôle
- Charge à l'épaule
- Plaqueur actif (droit)
- Joueur vulnérable ciblé
- Plaquage avec bras tendu ou manchette
- Charge avec tête, coude ou avant-bras en avant

ATTÉNUATION

- Pas de temps ni d'espace pour s'adapter
- Changement tardif de dynamique (par ex. dû à un autre joueur dans la zone de contact)
- Baisse soudaine et significative ou changement de direction du porteur du ballon
- Le déblayeur (joueur qui arrive) est en contrôle et l'adversaire a eu un mouvement de tête tardif dans la phase post-plaquage