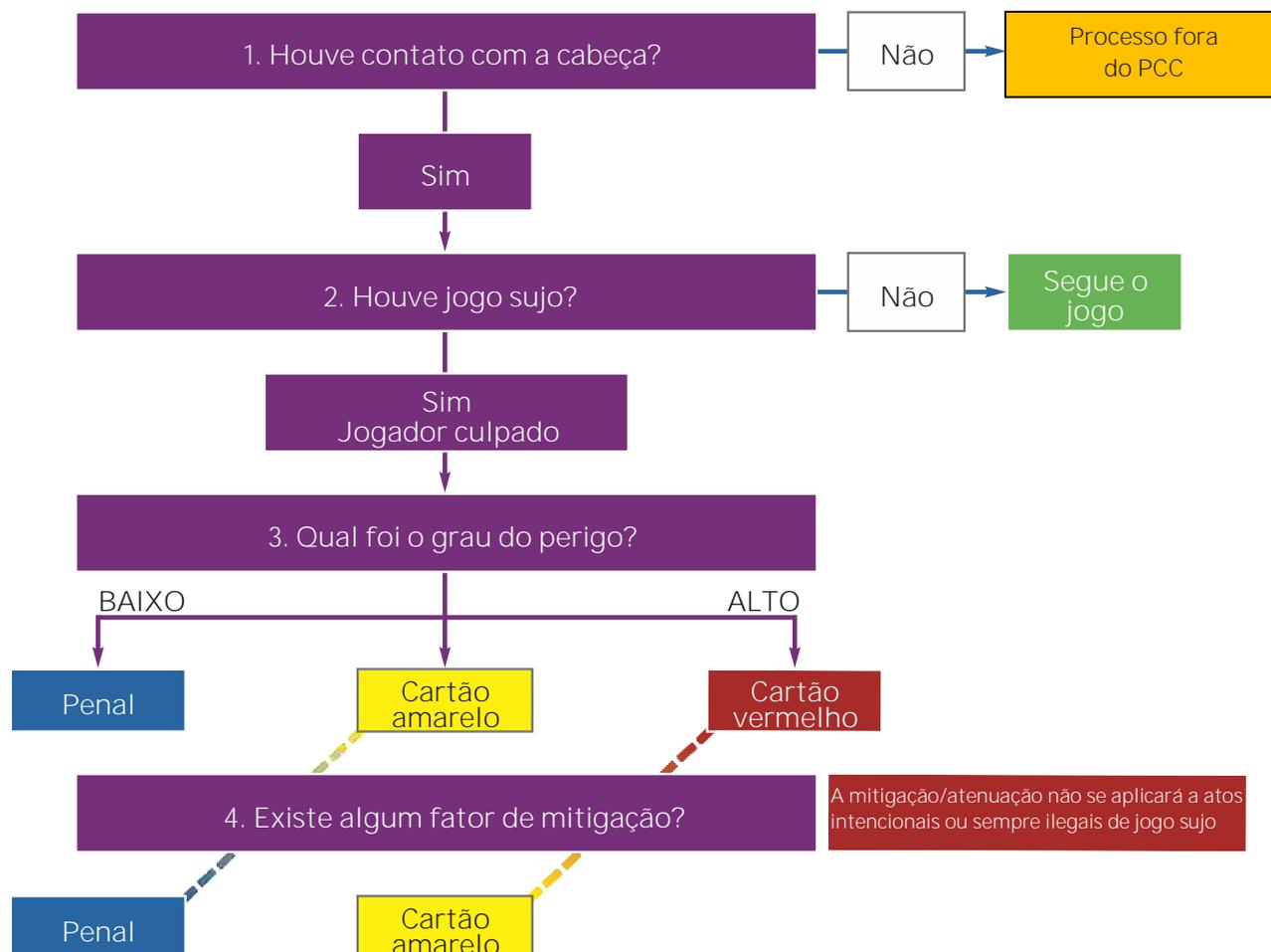


Processo em caso de contato com a cabeça

Em vigor: 9 março de 2023



Contexto

O bem-estar do jogador orienta as decisões da World Rugby para que se tenha tolerância zero em casos de jogo sujo, especialmente quando ocorrer contato com a cabeça.

O foco deve estar nas ações dos jogadores envolvidos, e não na lesão – a necessidade de uma HIA não necessariamente significa que houve contato ilegal com a cabeça.

O “poder de escolha” para tackleadores é crucial, especialmente considerando que 72% das lesões na cabeça ocorrem no tackle.

É necessário haver um entendimento de que tackleadores se mantêm de pé para permitir que “ajustem e reajam” – abaixando-se para uma posição de entrada em tackle baixo – usando seus “olhos e pés” para entrar no tempo certo.

É importante que treinadores e jogadores continuem desenvolvendo técnicas seguras de tackle durante os treinos.

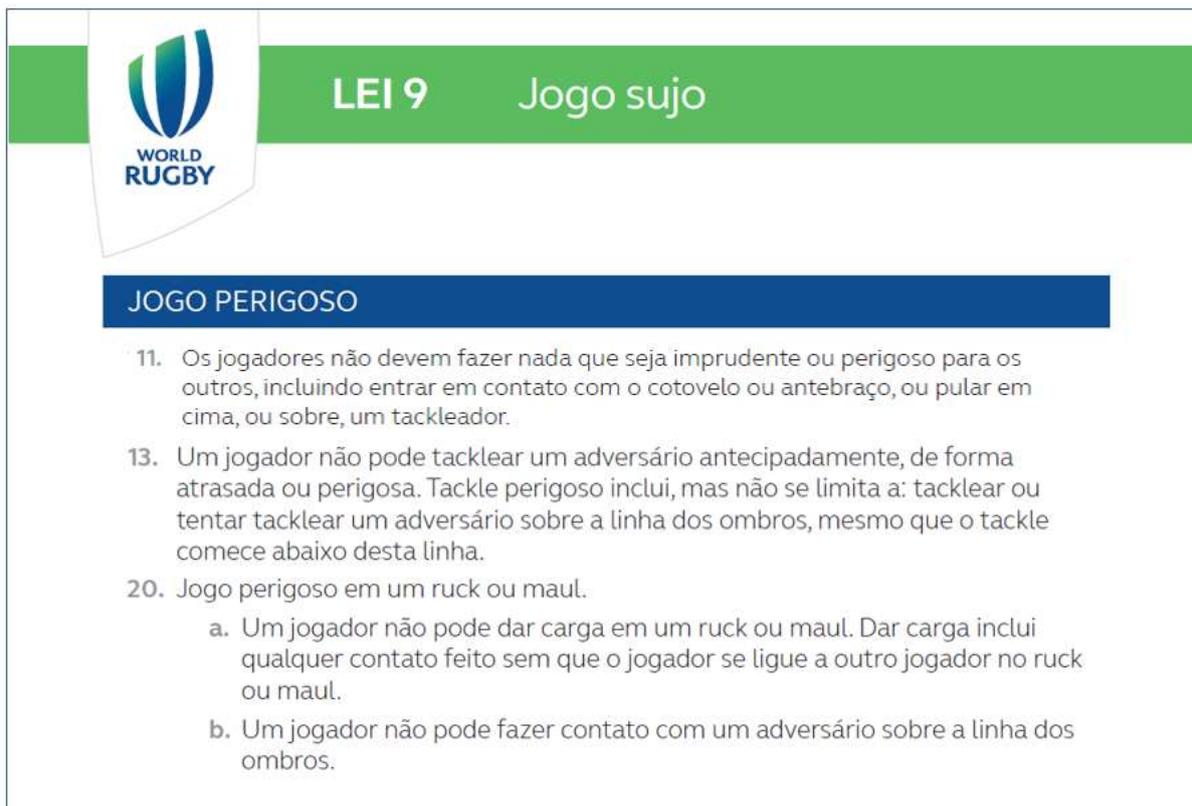
Objetivos do Processo em Caso de Contato com a Cabeça

O processo foi desenhado para proteger a área da cabeça, pescoço e garganta dos jogadores.

O processo pode ser aplicado em caso de:

- Tackle alto
- Cargas com os ombros
- Limpadas perigosas
- Colisões entre cabeças
- Cotovelo / antebraço à frente

O Processo em Caso de Contato com a Cabeça é um Guia para Aplicação da Lei. Sob a lei 9.11, o árbitro sempre pode dar um cartão amarelo ou vermelho para qualquer coisa que considere imprudente ou perigosa. No entanto, este processo tem a intenção de auxiliar de forma consistente a aplicação de sanções, fornecendo orientações sobre como o contato com a cabeça deve ser tratado por oficiais da partida e oficiais de disciplina.



LEI 9 Jogo sujo

JOGO PERIGOSO

11. Os jogadores não devem fazer nada que seja imprudente ou perigoso para os outros, incluindo entrar em contato com o cotovelo ou antebraço, ou pular em cima, ou sobre, um tackleador.
13. Um jogador não pode tacklear um adversário antecipadamente, de forma atrasada ou perigosa. Tackle perigoso inclui, mas não se limita a: tacklear ou tentar tacklear um adversário sobre a linha dos ombros, mesmo que o tackle comece abaixo desta linha.
20. Jogo perigoso em um ruck ou maul.
 - a. Um jogador não pode dar carga em um ruck ou maul. Dar carga inclui qualquer contato feito sem que o jogador se ligue a outro jogador no ruck ou maul.
 - b. Um jogador não pode fazer contato com um adversário sobre a linha dos ombros.

Isso inclui contato entre cabeças

Perguntas e considerações sobre o processo

1. Houve contato com a cabeça?

Contato com a cabeça inclui o pescoço e a área da garganta

2. Houve jogo sujo?

Considerações:

- Intencional
- Imprudente
- Evitável – EX: o defensor está sempre de pé

3. Qual foi o grau do perigo?

Considerações incluem:

- Contato direto vs indireto
- Muita força vs pouca força
- Dinâmico

4. Existe algum fator de mitigação?

Considerações incluem:

- Linha de visão
- Guinada ou movimento brusco e significativo
- Tentativa clara de mudar a altura
- Nível de controle
- Defensor/tackleador passivo

A mitigação/atenuação não se aplicará a atos intencionais ou sempre ilegais de jogo sujo

Palavras gatilho para oficiais de partida

Oficiais de partida podem desejar utilizar a lista de palavras gatilho abaixo, não exaustiva, para ajudar a identificar se um jogador é culpado, o nível do perigo em questão, e se qualquer fator de mitigação deve ser aplicado.

Segue o jogo

Sem culpa

- Guinada brusca e significativa na altura do portador da bola
- O jogador não teve tempo de se reajustar
- Colisão involuntária
- Sem braço à frente quando próximo ao corpo

Penal

Cartão amarelo

Baixo nível de perigo

- Contato indireto
- Baixa força
- Baixa velocidade
- Sem cabeça / ombro / antebraço à frente / braço rígido

Cartão vermelha

Alto nível de perigo

- Contato direto
- Falta de controle
- Alta velocidade
- Dinâmico
- Cabeça / ombro / cotovelo / antebraço à frente
- Braço suspenso
- Ato intencional ou sempre ilegal de jogo sujo

Mitigação

- Guinada brusca / significativa na altura ou mudança de direção do portador da bola
- Uma mudança tardia na dinâmica devido a outro jogador no contato
- Esforço para envolver / engajar sem tempo para se ajustar
- Defensor/tackleador passivo (veja abaixo)

Passivo

- Pés do tackler plantados no chão e corpo absorve o contato/cai para trás
- Movimento zero em direção ao portador da bola

Dinâmico

- Os pés podem estar parados ou em movimento
- O corpo se move para frente ou para cima com força nos quadris, pernas ou ombros