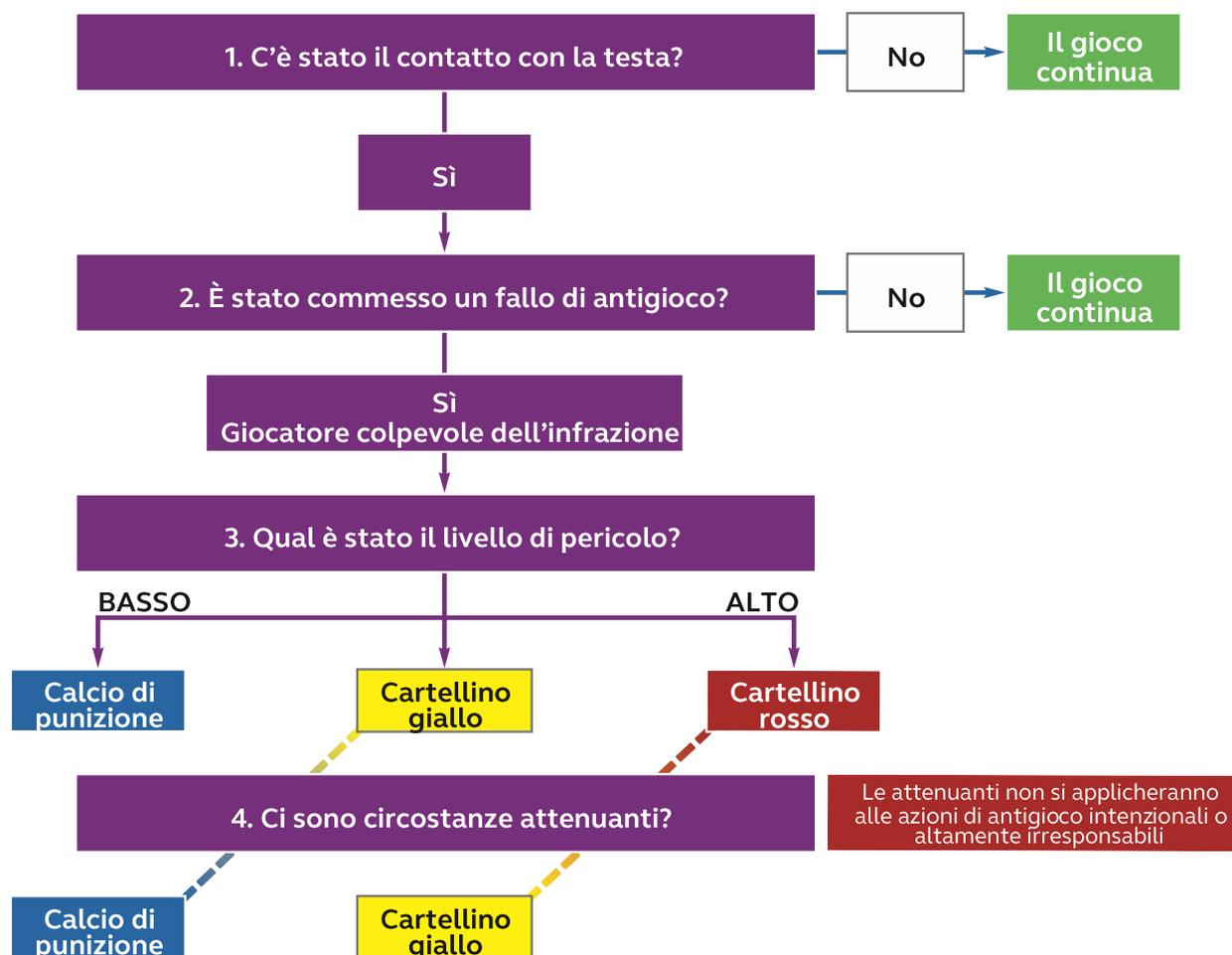


Procedura da applicare in caso di contatto con la testa

dicembre 2021



Contesto

La tutela della sicurezza dei giocatori è alla base di una tolleranza zero dell'antigioco nei meccanismi decisionali di World Rugby, specialmente quando si verifica il contatto con la testa.

L'attenzione deve essere focalizzata sulle azioni delle persone coinvolte, non sull'infortunio – la necessità di ricorrere all'HIA non significa necessariamente che ci sia stato un contatto irregolare con la testa.

Il 'potere di scelta' dei placcatori è cruciale, soprattutto perché il 72% degli infortuni alla testa si verifica durante il placcaggio.

Deve esserci la consapevolezza che i placcatori rimangono in piedi in modo tale da poter 'aggiustare la posizione e reagire' – abbassandosi rapidamente nella posizione di entrata del placcaggio basso – utilizzando 'occhi e piedi' per agire al momento giusto.

È importante che allenatori e giocatori sviluppino continuamente tecniche di placcaggio sicuro in allenamento.

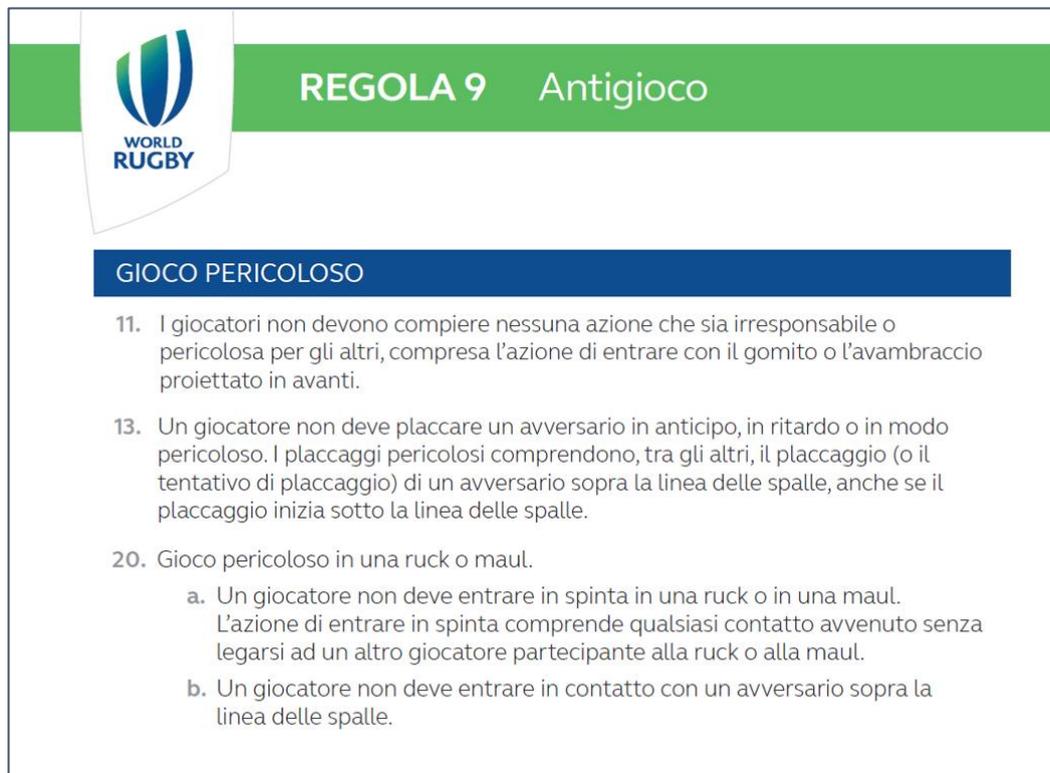
Finalità della Procedura da applicare in caso di contatto con la testa

La procedura è volta a proteggere la zona della testa, del collo e della gola dei giocatori.

La procedura può essere applicata a:

- Placcaggi alti
- Cariche con la spalla
- Pulizia pericolosa
- Collisioni testa contro testa
- Gomito/ avambraccio proiettato in avanti

La Procedura da applicare in caso di contatto con la testa è una Guida all'applicazione del Regolamento. In base alla regola 9.11, l'arbitro ha sempre la facoltà di assegnare un cartellino rosso o giallo per qualsiasi azione ritenuta irresponsabile o pericolosa. Tuttavia, questa procedura è volta a favorire la consistenza nell'applicazione delle sanzioni, offrendo una guida all'approccio che dovrebbero adottare gli ufficiali di gara e il personale disciplinare nei casi di contatto con la testa.



 **REGOLA 9 Antigioco**

GIOCO PERICOLOSO

11. I giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri, compresa l'azione di entrare con il gomito o l'avambraccio proiettato in avanti.
13. Un giocatore non deve placcare un avversario in anticipo, in ritardo o in modo pericoloso. I placcaggi pericolosi comprendono, tra gli altri, il placcaggio (o il tentativo di placcaggio) di un avversario sopra la linea delle spalle, anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle.
20. Gioco pericoloso in una ruck o Maul.
 - a. Un giocatore non deve entrare in spinta in una ruck o in una Maul. L'azione di entrare in spinta comprende qualsiasi contatto avvenuto senza legarsi ad un altro giocatore partecipante alla ruck o alla Maul.
 - b. Un giocatore non deve entrare in contatto con un avversario sopra la linea delle spalle.

Questo comprende il contatto 'testa contro testa'

Domande e considerazioni sulla procedura

1. C'è stato il contatto con la testa?

Il contatto con la testa comprende la zona del collo e della gola

2. È stato commesso un fallo di antiggioco?

Considerazioni:

- Intenzionale
- Irresponsabile
- Evitabile

3. Qual è stato il livello di pericolo?

Le considerazioni comprendono:

- Contatto diretto vs indiretto
- Forza elevata vs forza bassa

4. Ci sono circostanze attenuanti?

Le considerazioni comprendono:

- Visuale
- Abbassamento o spostamento immediato e significativo
- Chiaro tentativo di cambiare l'altezza
- Livello di controllo
- Posizione eretta – passivo vs dinamico

Le circostanze attenuanti non si applicheranno alle azioni di antiggioco intenzionali o altamente irresponsabili

Parole chiave per gli ufficiali di gara

Gli ufficiali di gara potranno usare la lista, non esaustiva, di parole chiave illustrata di seguito, che potrà aiutarli a stabilire se un giocatore sia colpevole di un'infrazione, il livello di pericolo e se debbano essere applicate delle attenuanti.

Il gioco continua

Giocatore non colpevole

- Il portatore di palla abbassa l'altezza improvvisamente e in modo significativo
- Il giocatore non ha avuto tempo di riadattare la propria posizione
- Azione passiva
- Collisione involontaria
- Il braccio non è proiettato in avanti quando è vicino al corpo

Calcio di punizione

Cartellino giallo

Livello di pericolo basso

- Contatto indiretto
- Forza bassa
- Velocità bassa
- Passivo
- Testa/spalla/avambraccio non proiettati in avanti

Cartellino rosso

Livello di pericolo elevato

- Contatto diretto
- Assenza di controllo
- Alta velocità
- Posizione eretta e movimento dinamico
- Testa/spalla/gomito/avambraccio proiettati in avanti
- Oscillazione del braccio
- Nessuna attenuante per le azioni di antiggioco intenzionali o altamente irresponsabili

Circostanze attenuanti

- Abbassamento dell'altezza o cambio di direzione improvviso/significativo del portatore di palla
- Cambio di dinamica all'ultimo momento dovuto alla presenza di un altro giocatore nel contatto
- Sforzo di circondare con le braccia/legarsi al giocatore e mancanza di tempo per correggere la posizione