KOPKONTAKPROSES

Van krag vanaf 1 November 2026

Oorsig

Spelerswelsyn is die rede vir Wêreldrugby se besluit om geen verdraagsaamheid teenoor vuilspel te toon nie, veral waar kopkontak plaasvind. Die Kopkontakproses (KKP) maak deel uit van die Riglyne vir die Toepassing van die Reëls en is daarop gemik om spelers se kop-, nek- en keelarea te beskerm. Die KKP beoog om konsekwentheid in die toepassing van strafmaatreëls te bevorder deur leiding te gee oor hoe wedstrydbeamptes en dissiplinêre personeel kopkontak moet benader.

Die beoordeling moet op die spelers se handelinge en die aard van die kontak fokus en nie op die uitkoms nie. Die afwesigheid van ’n besering, of die vraag of ’n evaluering van ’n hoofbesering (EHB) nodig is, bepaal nie die mate van gevaar nie.
Die KKP kan op die volgende toegepas word:

- Hoogvatte
- Skouerstormlope
- Gevaarlike skoonmaak
- Kop-teen-kop-botsings
- Leidende elmboog/voorarm

Nieteenstaande die leiding wat die KKP bied, is die skeidsregter ingevolge Reël 9.11 altyd daarop geregtig om ’n rooi of geel kaart toe te ken vir enigiets wat as roekeloos of gevaarlik beskou word.

Prosesvrae en oorwegings

1. Het kopkontak plaasgevind?

Kopkontak sluit die nek- en keelarea in.

2. Was daar enige vuilspel?

Oorwegings sluit in:

- Vermybare kontak teenoor onvermybare kontak
- Regop doodvatter teenoor doodvatter wie se heupe en knieë gebuig is
- Skoonmaker (speler wat opdaag) wat in beheer is en probeer vasgryp/bind, sonder geleentheid om 'n aanpassing te maak

3. Wat was die mate van gevaar?

Oorwegings sluit in:

- Direkte teenoor indirekte kontak
- Groot teenoor geringe krag
- Spoed/mate van beheer

4. Is daar versagtende omstandighede?

Oorwegings sluit in:

- Geen tyd of ruimte om 'n aanpassing te maak nie
- Laat veranderinge in die dinamika

Alle faktore in die speler se handeling en die voorval moet in die geheel beoordeel word

Sleutelwoorde vir wedstrydbeamptes

Wedstrydbeamptes kan die onderstaande nie-omvattende lys sleutelwoorde gebruik om te bepaal of ’n speler fouteer het, wat die mate van gevaar was en of strafversagting toegepas moet word.

SPEEL VOORT – Geen fout nie

- Onvermybare of onwillekeurige botsing
- Doodvatter tree binne die reëls op, maar daar is 'n skielike en beduidende verlaging in die liggaamshoogte van die baldraer
- Skoonmaker (speler wat opdaag) is in beheer en probeer die baldraer vasgryp/aan die baldraer bind, sonder geleentheid om 'n aanpassing te maak
- Baldraer se elmboog/voorarm is naby die liggaam/bal (lei nie tydens kontak nie)

SS – Lae mate van gevaar

GK – Nie ’n hoë mate van gevaar nie

- Indirekte/sekondêre kontak
- Geringe krag
- Lae spoed
- Passiewe doodvatter (regop)

RK – Hoë mate van gevaar

- Direkte kontak
- Groot krag
- Hoë spoed
- Gebrek aan beheer
- Skouerstormloop
- Aktiewe doodvatter (regop)
- ’n Kwesbare speler word geteiken
- Doodvat met ’n swaaiende of stywe arm
- Lei met die kop, elmboog of voorarm lei tydens kontak

STRAFVERSAGTING

- Geen tyd of ruimte om aan te pas nie
- Laat verandering in die dinamika (bv. weens ’n ander speler in die kontakgebied)
- Skielike en beduidende verlaging van liggaamshoogte of rigtingverandering deur die baldraer
- Skoonmaker (speler wat opdaag) is in beheer, met ’n laat kopbeweging deur die teenstander by die afbreekpunt

Strafversagting is nie op altyd-onwettige vuilspelhandelinge van toepassing nie

Algemene definisies

Skouerstormloop

Die arm aan die kant van die skouer waarmee kontak geïnisieer word, is agter die doodvatter se liggaam, langs die sy met die handpalm na agter of met die vuis gebal, of by kontak teen die bors ingetrek in draverbandposisie.

Altyd onwettig

'n Speler wat nie werklik probeer om 'n regmatige rugbyhandeling uit te voer nie. Dit kan handelinge soos 'n skouerstormloop, om met die kop te lei of 'n doodvat met 'n stywe arm insluit.

Vermybaar

Die speler het die geleentheid en die vermoë om die kontak weg van die kop te rig.

Kwesbaar

'n Speler wat nie in 'n posisie is om kontak te voorsien, dit te vermy of hulself daarteen te beskerm nie.

Doodvatdefinisies

Vermybaar – Doodvat

Doodvatters moet probeer om hul liggaamshoogte te verlaag en hul kontak weg van die kop te rig. Hulle kan ingevolge die KKP gestraf word indien hulle regop kontak maak.

Regop

Doodvatters wie se heupe en knieë nie genoegsaam gebuig is nie.

Aktief

Die doodvatter se liggaam beweeg vorentoe, sywaarts of opwaarts en daar word deur die heup/bene/skouers in kontak met die baldraer ingedryf; die voete kan stilstaan of beweeg.

Passief

Die doodvatter se voete is stewig geplant en die doodvatter absorbeer die kontak of val agteroor, sonder om in die baldraer in te beweeg.

Skoonmaakdefinisies

Vermybaar – Skoonmaak

Skoonmakers (spelers wat opdaag) moet hul toetrede beheer en hul kontak weg van die kop rig. Hulle kan ingevolge die KKP gestraf word indien hulle nie in beheer is nie, nie probeer vasgryp/bind nie, of indien daar 'n geleentheid was om hul handeling aan te pas.

Beheer

Hulle bly op hulle voete wanneer hulle opdaag en probeer 'n dryfaksie uitvoer eerder as om van hul voete af in te duik.

Geleentheid om aan te pas

Hulle daag op met genoeg tyd en ruimte om kopkontak te vermy. Wanneer spelers ongeveer gelyktydig opdaag om vir die bal mee te ding, of wanneer die teenstander skielik en beduidend beweeg, is daar geen geleentheid om aan te pas nie.

Dinamies

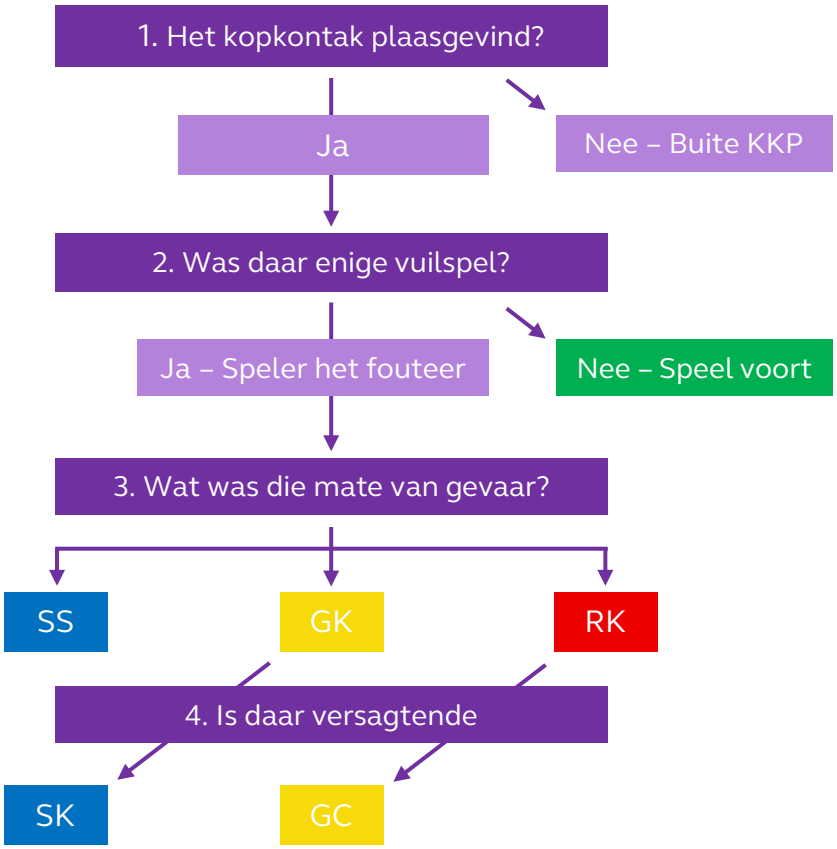
'n Situasie by die afbreekpunt waar spelers beweeg en aktief om die bal meeding.

Staties

'n Situasie by die afbreekpunt waar daar nie beweging is nie.

KOPKONTAKPROSES

Van krag vanaf 1 November 2026



Strafversagting is nie op altyd-onwettige vuilspelhandelinge van toepassing nie

Alle faktore in die speler se handeling en die voorval moet in die geheel beoordeel word

SPEEL VOORT – Geen fout nie

- Onvermybare of onwillekeurige botsing
- Doodvatter tree binne die reëls op, maar daar is 'n skielike en beduidende verlaging in die liggaamshoogte van die baldraer
- Skoonmaker (speler wat opdaag) is in beheer is en probeer die baldraer vasgryp/aan die baldraer bind, sonder geleentheid om aanpassing te maak
- Baldraer se elmboog/voorarm is naby die liggaam/bal (lei nie tydens kontak nie)

SK – Lae mate van gevaar

GK – Nie 'n hoë mate van gevaar nie

- Indirekte/sekondêre kontak
- Geringe krag
- Lae spoed
- Passiewe doodvatter (regop)

RK – Hoë mate van gevaar

- Direkte/primêre kontak
- Groot krag
- Hoë spoed
- Gebrek aan beheer
- Skouerstormloop
- Aktiewe doodvatter (regop)
- 'n Kwesbare speler word geteiken
- Doodvat met 'n swaaiende of stywe arm
- Lei met die kop, elmboog of voorarm tydens kontak

STRAFVERSAGTING

- Geen tyd of ruimte om aan te pas nie
- Laat verandering in die dinamika (bv. weens 'n ander speler in die kontakgebied)
- Skielike en beduidende verlaging van liggaamshoogte of rigtingverandering deur die baldraer
- Skoonmaker (speler wat opdaag) is in beheer, met 'n laat kopbeweging deur die teenstander by die afbreekpunt