

# **CURSO INICIO TEMPORADA 2021-22**

## **ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS**

**03 al 05 de SEPTIEMBRE de 2021**

**JUEGO SUCIO**

**PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**



# **INTRODUCCIÓN PAUTAS de APLICACIÓN**

# **PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**

## **Pautas de aplicación de la Regla**

El Comité Ejecutivo de WR acuerda aprobar una pauta para ampliar el Proceso de Contacto en la Cabeza (HCP) para ayudar al proceso de sanción por contacto en cabeza y cuello, subrayando así el compromiso para la prevención de lesiones en la cabeza.

El HCP es una evolución del SISTEMA de TOMA de DECISIONES PARA PLACAJES ALTOS

Las pautas de aplicación de la regla en el proceso de contacto en la cabeza es efectiva desde el 10 de marzo de 2021. La pauta completa está detallada en la web de World Rugby:

<https://www.world.rugby/the-game/laws/guidelines/17>



# OBJETIVOS

# **PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**

**World Rugby avanza en su determinación en la prevención de lesiones en la cabeza ampliando el Proceso de Contacto en la Cabeza.**

**CONSISTENCIA y CREDIBILIDAD**



# **PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**

# PROCESO de CONTACTO en la CABEZA

- El bienestar del jugador lleva a WR a la decisión de tener **TOLERANCIA CERO** con el juego sucio, especialmente cuando ocurre un contacto en la cabeza.
- El foco se debe poner cuando haya este tipo de acciones, no en la lesión. La necesidad de un protocolo de lesión en la cabeza, HIA, no significa que se haya producido un contacto en la cabeza ilegal.



- El “poder de elección” para los placadores es crucial, ya que el 72% de las lesiones en la cabeza se producen en el placaje.



- Debe haber comprensión de que los placadores necesitan permanecer arriba para que esto les permita “ajustar y reaccionar”, bajar rápidamente a una posición de entrada baja en el placaje, usando sus ojos y pies para conseguir un timing correcto.
- Es importante que los entrenadores y los jugadores desarrollen continuamente técnicas seguras de placaje en los entrenamientos.



# **PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**

El proceso está diseñado para proteger la cabeza, zona del cuello y zona de la garganta de los jugadores.

El proceso se puede aplicar a:

- Placajes altos**
- Cargas con el hombro**
- Limpiezas peligrosas**
- Colisiones cabeza con cabeza**
- Codos o antebrazos por delante**

**El HCP es una pauta de aplicación de la Regla. Bajo la Regla 9.11, el árbitro está siempre autorizado para mostrar una tarjeta roja o amarilla en cualquier acción que ellos consideren peligrosa o temeraria. Sin embargo, este proceso tiene como intención aumentar la consistencia en la aplicación de las sanciones proporcionando una pauta de cómo se debe afrontar el contacto en la cabeza por parte de árbitros de partido y personal de disciplina.**



# **PROCESO de CONTACTO en la CABEZA**

## **Regla 9.11**

Los jugadores no deben hacer nada que sea temerario o peligroso para otros.

## **Regla 9.13**

Un jugador no debe efectuar a un oponente un placaje anticipado, tardío o peligroso. El placaje peligroso incluye sin estar limitado a ello, placar o intentar placar a un oponente por encima de la línea de los hombros aun cuando el placaje haya comenzado por debajo de la línea de los hombros.

## **Regla 9.20**

Juego peligroso en el ruck o el maul:

- a. Los jugadores no deben embestir un ruck o maul. Embestir incluye cualquier contacto realizado sin agarrarse a otro jugador en el ruck o maul.
- b. Un jugador no debe hacer contacto con un oponente por encima de la línea de los hombros.

**Incluye cabeza con cabeza**



# PROCESO de CONTACTO en la CABEZA



# PALABRAS de REACCIÓN del ÁRBITRO

Es posible que los árbitros deseen utilizar esta lista no exhaustiva de palabras de reacción para ayudarles a identificar si un jugador es culpable, el grado de peligro y si se puede aplicar algún factor mitigante.

JUEGO

No hay Falta

Repentina y significativa bajada en la altura por parte del portador del balón

El jugador no tiene tiempo de reajustar su posición

Acción pasiva

Colisión involuntaria

No hay brazo por delante al acercarse al cuerpo

PC

TA

Peligro Bajo

Contacto Indirecto

Fuerza baja

Velocidad baja

Pasivo

No hay cabeza por delante ni hombro ni antebrazo

Mitigación

Bajada repentina y/o significativa en la altura acciones de antijuego intencionadas o en el cambio de dirección del portador del balón

Un último cambio en la dinámica debido a la participación de otro jugador en el contacto

Un esfuerzo por rodear o agarrar y no tener tiempo de ajustar

TR

Peligro Alto

Contacto directo

Falta de control

Velocidad alta

Horizontalidad & dinámica

Cabeza, hombro, codo, antebrazo por delante

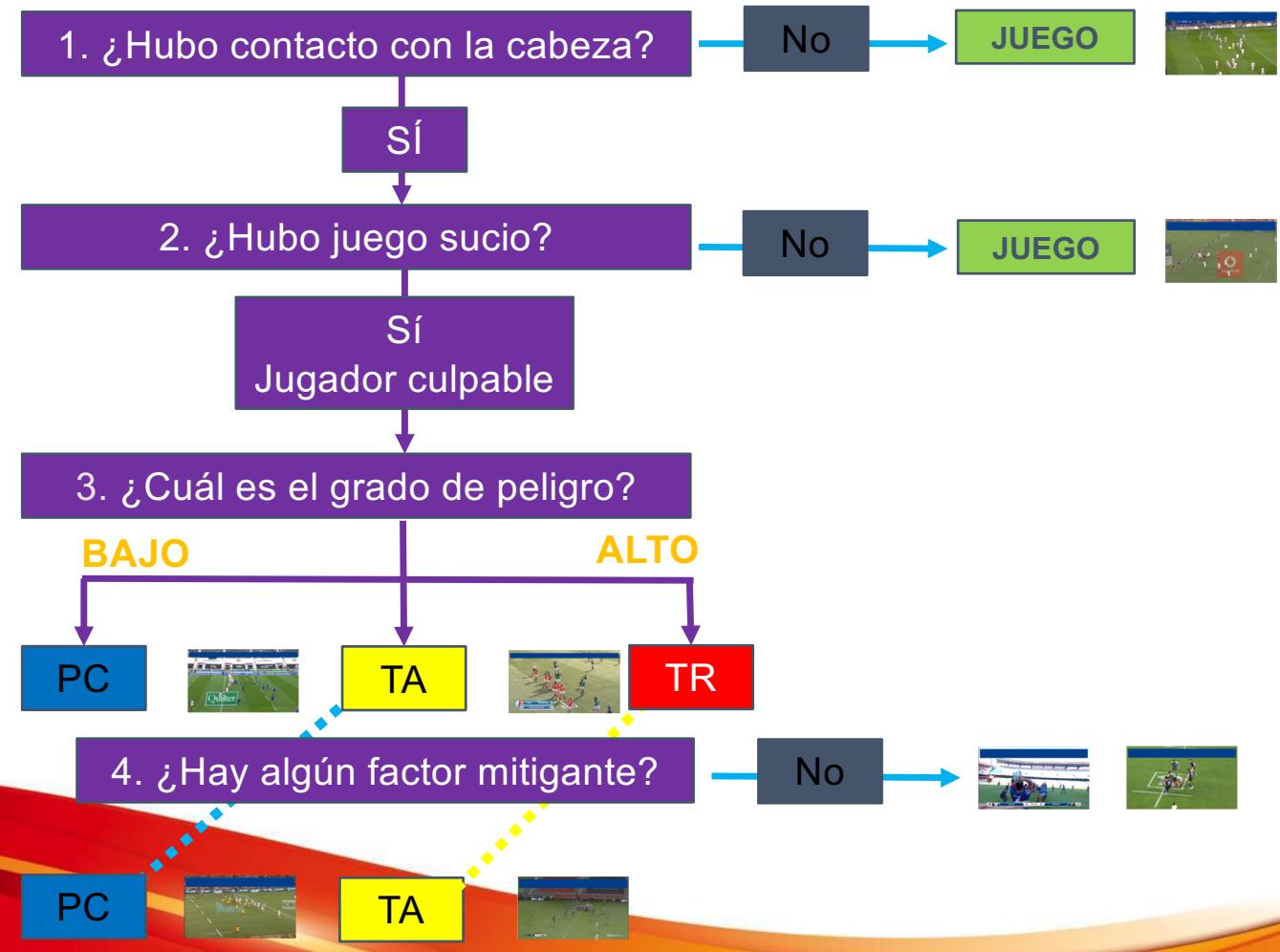
Brazo oscilante

No hay factores mitigantes para

altamente temerarias



# PLACAJE ALTO



# CARGA con EL HOMBRO



# LIMPIEZA con el HOMBRO



# CABEZA con CABEZA



# CODO o ANTEBRAZO por DELANTE



# **COLISIONES en el AIRE**

# **COLISIONES en el AIRE**

**Definición de DESAFÍO LIMPIO:**

**Ambos jugadores están en una posición real para competir por el balón.**



# COLISIONES en el AIRE

¿Es un desafío limpio? ¿Sí o no? Si **SÍ**: juego.

Si **NO**: **¿PC?** **¿TA?** **¿TR?** ¿Cómo decidimos si es un claro juego sucio o no? Este juicio debe estar de acuerdo con la definición.

**Solo PC:** es un desafío limpio con un “**timing**” incorrecto.

**Tarjeta Amarilla:**

- No es un desafío limpio, no hay disputa y el jugador aterriza con la espalda o el costado.
- No es un juego sucio intencionado pero el jugador aterriza en una posición peligrosa.

**Tarjeta Roja:** no es un desafío limpio sin disputa y el jugador aterriza en una posición peligrosa.



# COLISIONES en el AIRE



Kappa



# ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS

CUALQUIER CONSULTA:

[josemanuel.pardal@ferugby.es](mailto:josemanuel.pardal@ferugby.es)

616 602 026



# **ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS**

**¡MUCHAS GRACIAS por  
VUESTRA ATENCIÓN!**

