

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

 Kappa





**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

Contacto en la cabeza incluye la zona del cuello y la garganta

- Consideraciones:
- Intencionado
 - Temerario
 - Evitable

- Las consideraciones incluyen:
- Contacto Directo v. Indirecto
 - Fuerza Alta v. Fuerza Baja

- Las consideraciones incluyen :
- Línea de vista
 - Movimiento repentino o bajada significativa
 - Intento claro de cambiar la altura
 - Nivel de control
 - Verticalidad - Pasiva v. Dynamic

1. ¿Hubo un contacto en la cabeza?

No

JUEGO

Sí

2. ¿Hubo juego sucio?

No

JUEGO

Sí

Jugador culpable

3. ¿Cuál es el grado de peligro?

BAJO

ALTO

PC

TA

TR

4. ¿Hay algún factor mitigante?

PC

TA

No hay mitigación para actos de juego sucio intencionados o altamente temerarios

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

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 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

TA

TR

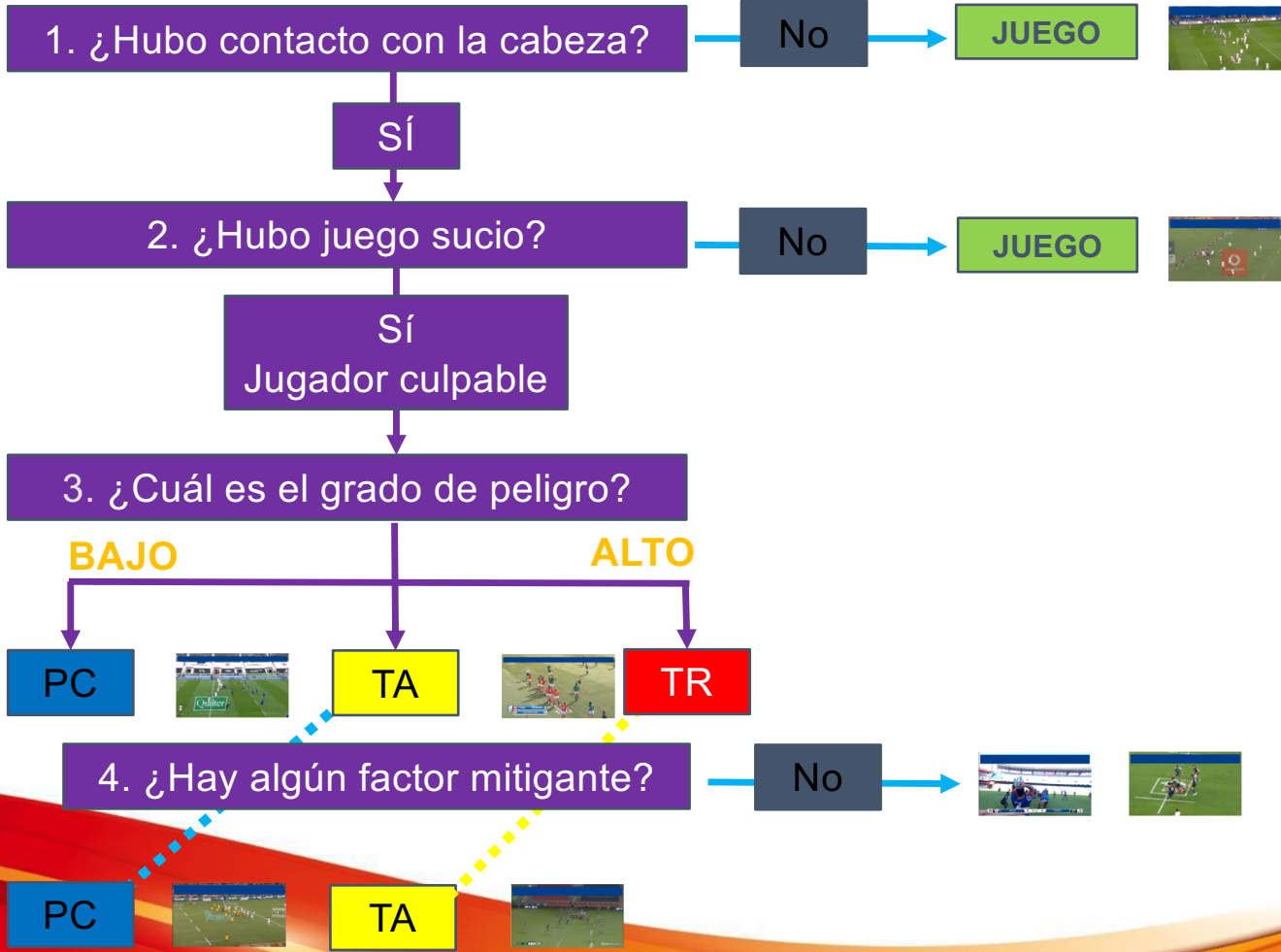
Peligro Alto

Contacto directo
Falta de control
Velocidad alta
Horizontalidad & dinámica
Cabeza, hombro, codo, antebrazo por delante
Brazo oscilante
No hay factores mitigantes para acciones de antijuego intencionadas o altamente temerarias

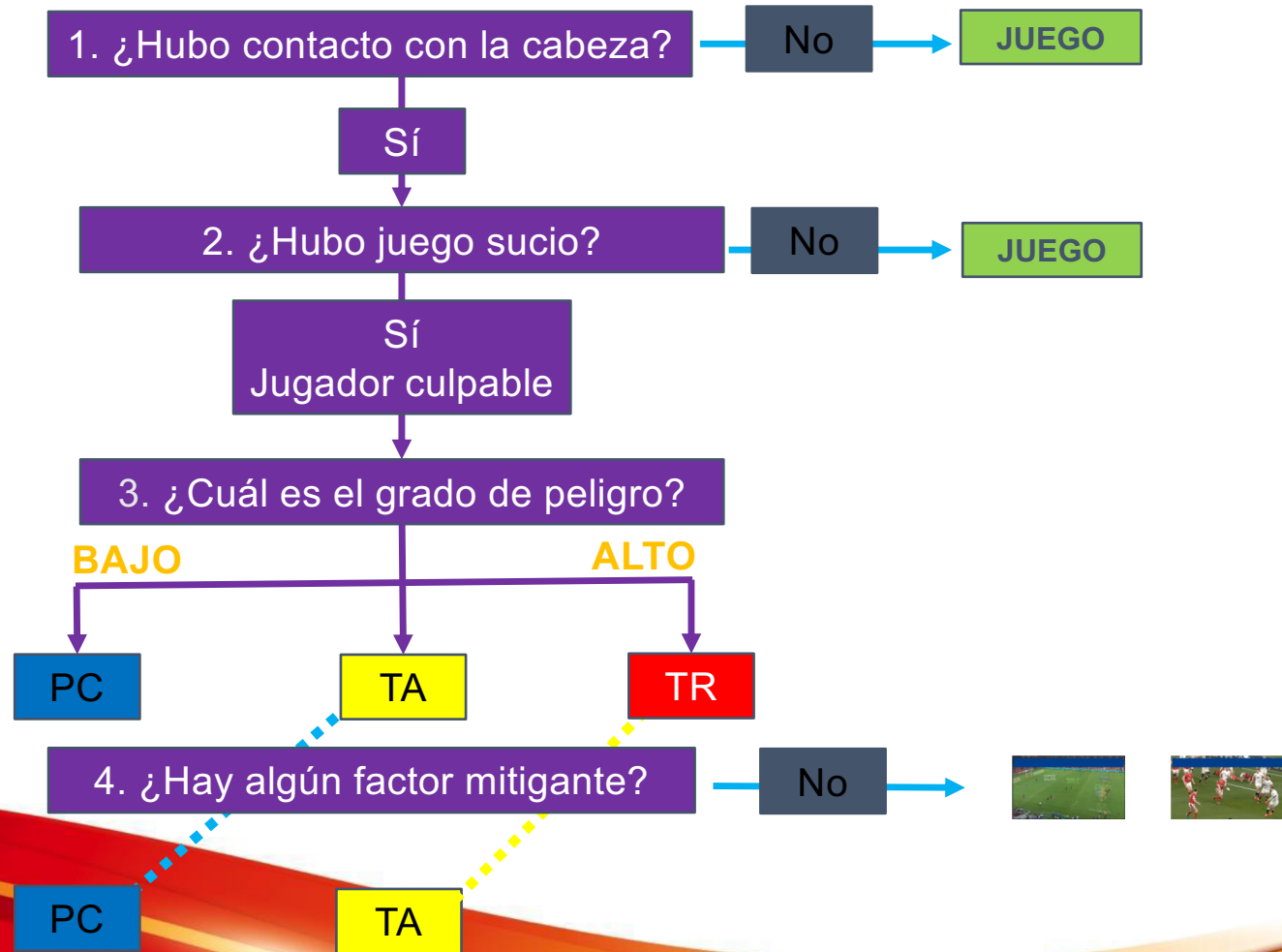
 Kappa



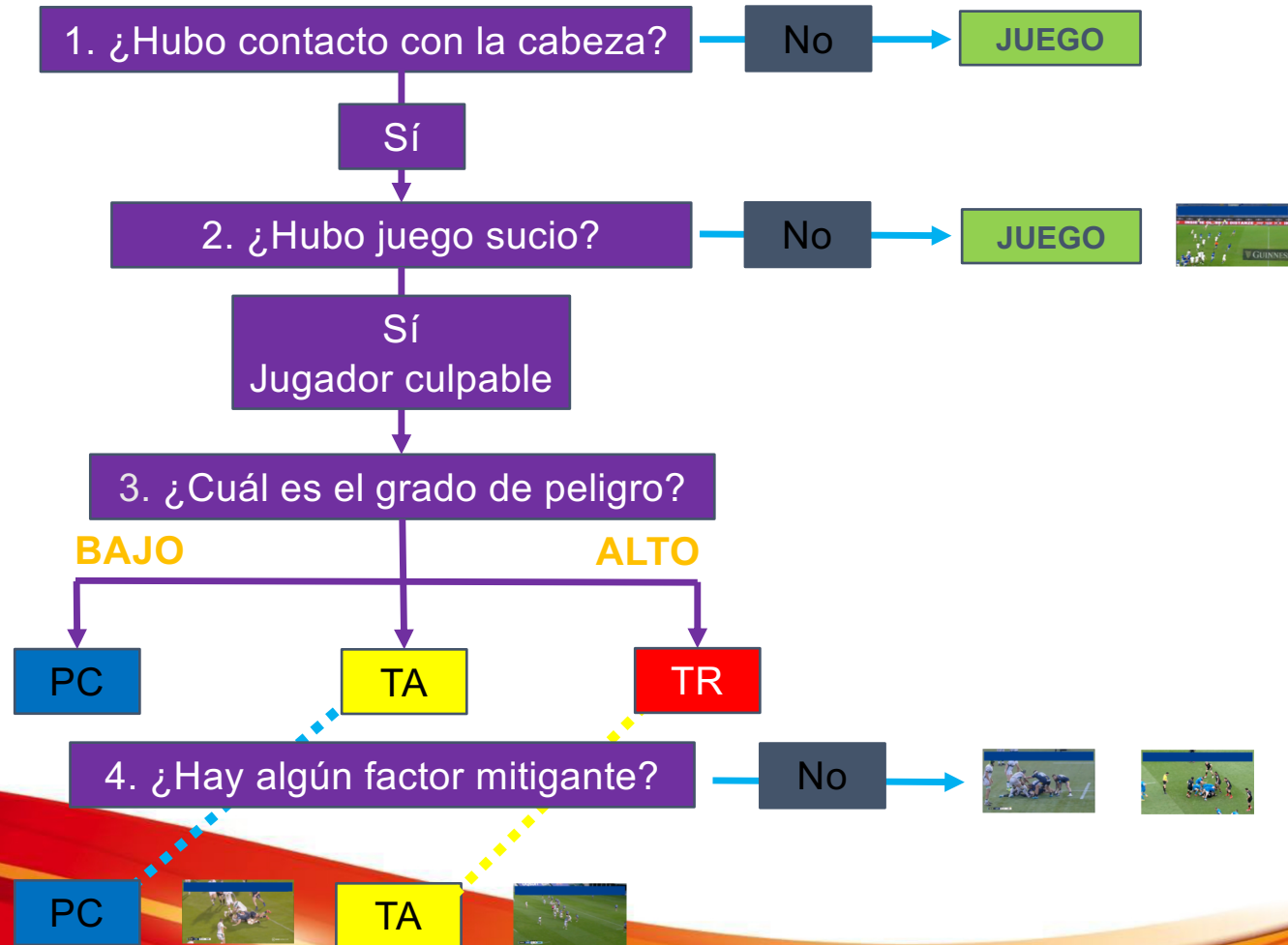
PLACAJE ALTO



CARGA 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



ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS

CUALQUIER CONSULTA:

josemanuel.pardal@ferugby.es

616 602 026

 Kappa



ESCUELA NACIONAL de ÁRBITROS

¡MUCHAS GRACIAS por
VUESTRA ATENCIÓN!