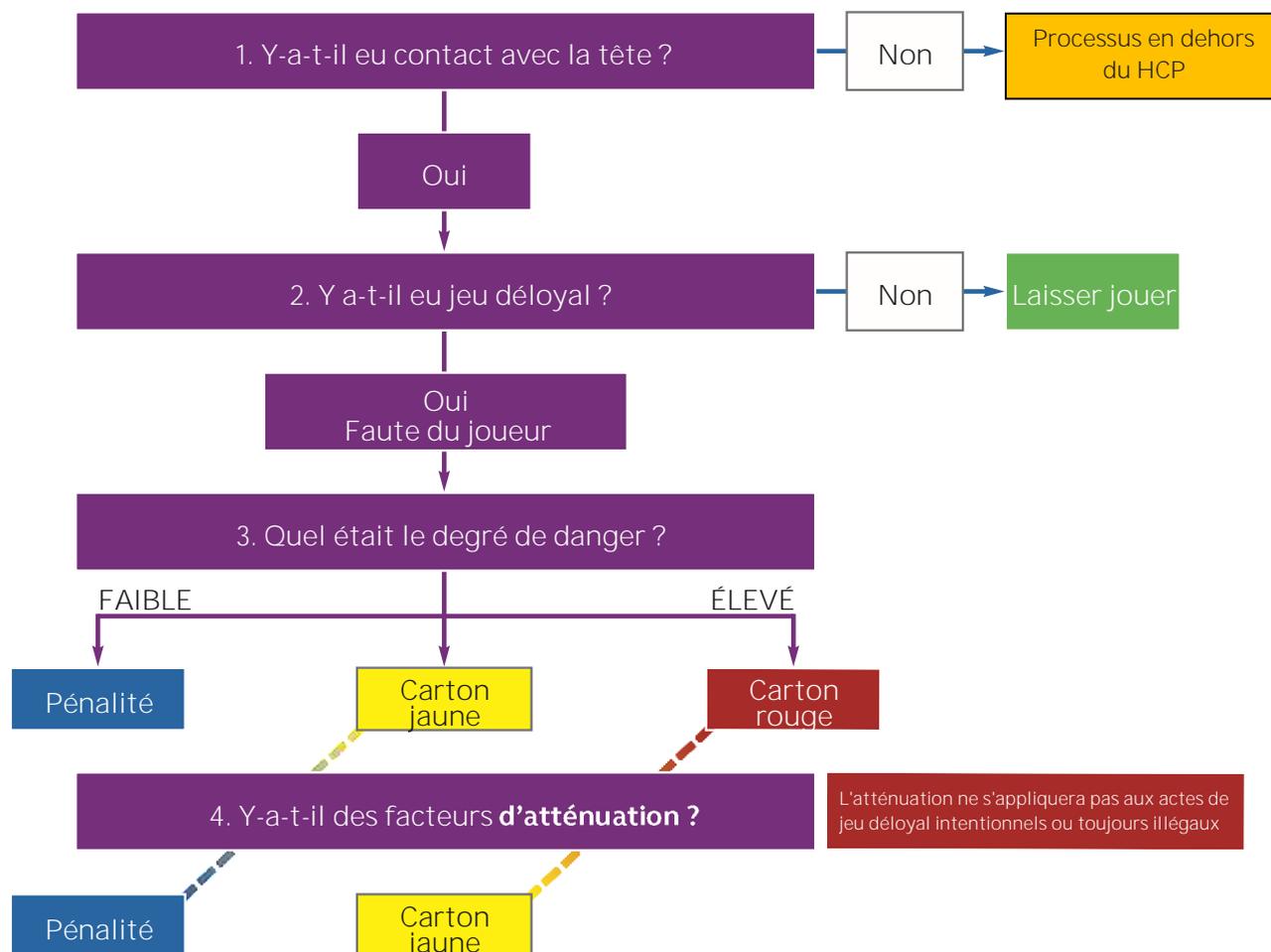


Processus pour Contact avec la tête

En vigueur: 9 mars 2023



Contexte

La santé du joueur sous-tend la décision de World Rugby d'adopter une tolérance zéro pour le jeu déloyal, notamment en cas de contact avec la tête.

L'accent doit être mis sur les actions des personnes impliquées, et non sur la blessure – le besoin d'un HIA ne signifie pas nécessairement qu'il y a eu un contact illégal avec la tête.

Le « pouvoir de choisir » des plaqueurs est crucial, d'autant que 72 % des blessures à la tête se produisent lors d'un plaquage.

Il faut bien comprendre que les plaqueurs restent droits afin de pouvoir « ajuster leur position et réagir » - se baissant rapidement en position basse de plaquage - en utilisant leurs « yeux et leurs pieds » pour agir au moment opportun.

Il est important que les entraîneurs et les joueurs développent continuellement des techniques de plaquage sûres lors des entraînements.

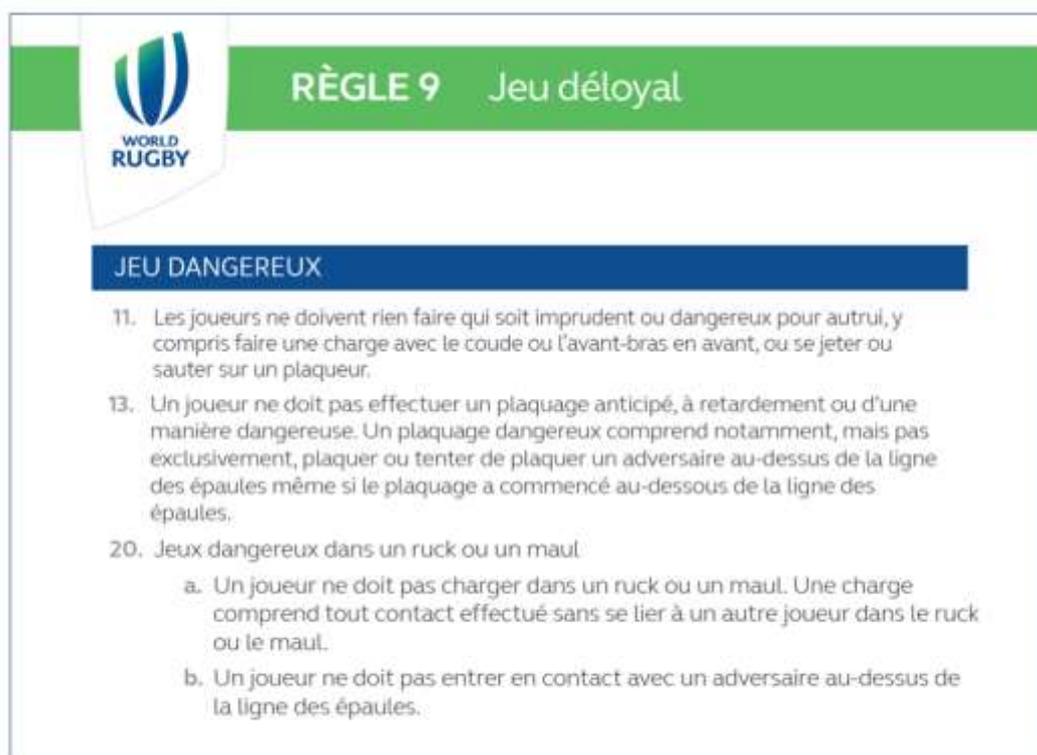
Objectif du Processus pour Contact avec la tête

Le processus est conçu pour protéger la zone de la tête, du cou et de la gorge des joueurs.

Le processus peut être appliqué dans les cas suivants :

- Plaquages hauts
- Charges à l'épaule
- Déblayages dangereux
- Collisions tête-à-tête
- Coude / avant-bras en avant

Le Processus en cas de Contact avec la tête est une Directive d'application de la Règle. En vertu de la Règle 9.11, l'arbitre a toujours le droit d'infliger un carton jaune ou rouge pour tout acte qu'il considère imprudent ou dangereux. Cependant, ce processus a pour but de renforcer la cohérence dans l'application des sanctions en donnant des indications sur la manière dont les officiels de match et le personnel disciplinaire doivent aborder le contact avec la tête.



The infographic is titled 'RÈGLE 9 Jeu déloyal' and is part of the 'WORLD RUGBY' rulebook. It features a green header with the World Rugby logo and the title. Below the header is a blue bar with the text 'JEU DANGEREUX'. The main content is a list of rules:

RÈGLE 9 Jeu déloyal

JEU DANGEREUX

11. Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui, y compris faire une charge avec le coude ou l'avant-bras en avant, ou se jeter ou sauter sur un plaqueur.
13. Un joueur ne doit pas effectuer un plaquage anticipé, à retardement ou d'une manière dangereuse. Un plaquage dangereux comprend notamment, mais pas exclusivement, plaquer ou tenter de plaquer un adversaire au-dessus de la ligne des épaules même si le plaquage a commencé au-dessous de la ligne des épaules.
20. Jeux dangereux dans un ruck ou un maul
 - a. Un joueur ne doit pas charger dans un ruck ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul.
 - b. Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules.

Cela inclut le contact tête avec tête

Questions et considérations autour du processus

1. Y-a-t-il eu contact avec la tête ?

Le contact à la tête comprend la zone cou et gorge

2. Y a-t-il eu jeu déloyal ?

Considérations :

- Intentionnel
- Imprudent
- Évitable - par ex. le défenseur est toujours droit debout

3. Quel était le degré de danger ?

Les considérations incluent :

- Contact direct v contact indirect
- Force élevée v force faible
- Dynamique

4. Y-a-t-il des facteurs d'atténuation ?

Les considérations incluent :

- Champ de vision
- Chute ou mouvement vers le bas soudain et significatif
- Tentative claire de modifier la hauteur
- Niveau de contrôle
- Plaqueur passif

L'atténuation ne s'appliquera pas aux actes de jeu déloyal intentionnels ou toujours illégaux.

Points clés pour les officiels de match

Les officiels de match peuvent souhaiter utiliser la liste non exhaustive de points clés cidessous pour les aider à identifier si un joueur est fautif, le degré de danger en cause et si une atténuation devrait être appliquée.

Laisser jouer

Pas de faute

- Mouvement vers le bas soudain et significatif par le porteur du ballon
- **Le joueur n'avait pas le temps d'ajuster sa position**
- Collision involontaire
- Pas de bras en avant lorsque près du corps

Pénalité

Carton jaune

Faible danger

- Contact indirect
- Faible force
- Vitesse lente
- Pas de tête / épaule / avant-bras en avant / bras en mouvement (manchette)

Carton rouge

Danger élevé

- Contact direct
- Absence de contrôle
 - **Vitesse élevée**
- Dynamique
- Tête / épaule / coude / avant-bras en avant
- Mouvement de manchette du bras
- Acte de jeu déloyal intentionnel ou toujours illégal

Atténuation

- Le porteur de ballon se baisse soudainement ou de façon significative ou change de direction
- Changement tardif dans la dynamique dû à un autre joueur prenant part au contact
- Effort pour entourer / se lier et manque de temps pour ajuster la position
- Plaqueur passif (voir ci-dessous)

Plaqueur passif

- Le plaqueur a les pieds plantés et le corps absorbe/tombe vers l'arrière.
- Aucun mouvement vers l'avant vers le porteur du ballon

Dynamique

- Les pieds peuvent être immobiles ou en mouvement
- Le corps se déplace vers l'avant ou vers le haut avec force par les hanches / jambes / épaules.