

Protocole Commotion Cérébrale



Document non contractuel



LA COMMOTION CÉRÉBRALE

1. DÉFINITION

2. CONSÉQUENCES

3. DIAGNOSTIC

- SIGNES ÉVIDENTS
- SIGNES ÉVOCATEURS

4. PROTOCOLE COMMOTION EXPÉRIMENTAL

5. CONDUITE À TENIR

6. RETOUR AU JEU





1. Définition de la commotion cérébrale



1. Définition

- Une commotion cérébrale est un trouble soudain et rapidement résolutif du fonctionnement du cerveau, secondaire à un traumatisme crânien ou tout impact sur le corps, transmettant à l'encéphale des contraintes d'inertie importantes.





2. Les conséquences d'une commotion cérébrale



2. Conséquences

- Diminue la performance du joueur en quelques heures.
 - Augmente le risque de nouvelles blessures.
 - Effet cumulatif sur le dysfonctionnement cérébral si répétition dans les 48H, avec conséquences potentiellement graves, voire vitales (syndrome du deuxième impact).
- ❖ ***Un joueur commotionné doit donc quitter immédiatement et définitivement le terrain.***





3. Le diagnostic d'une commotion cérébrale



3. Diagnostic

■ SIGNES ÉVIDENTS

- Le joueur a perdu connaissance.
- Le joueur a convulsé.
- Le joueur a une crise tonique posturale.

⇒ **Le joueur doit quitter immédiatement et définitivement le terrain.
Son remplacement sera définitif.**



3. Diagnostic

■ SIGNES ÉVOCATEURS

- Le joueur a des troubles du comportement.
- Le joueur a des troubles de la mémoire.
- Le joueur a des troubles de l'équilibre.
- Le joueur a des troubles de la vue.
- La joueur se sent dans le brouillard.
- Le joueur est obnubilé.

⇒ **Application du Protocole Commotion expérimental.**





4. Le Protocole Commotion expérimental



4. Le Protocole Commotion

- PRÉSENTATION VIDÉO

<http://youtu.be/sruBhHalJmY>



4. Le Protocole Commotion

■ PRINCIPE

- En cas de suspicion de commotion cérébrale, sortie temporaire du joueur concerné pendant 5 minutes pour évaluation neurologique de son état (Protocole Commotion).

■ QUI DÉCIDE DE L'APPLICATION DU PROTOCOLE COMMOTION ?

- L'arbitre.
- Le médecin d'équipe.



4. Le Protocole Commotion

■ SORTIE TEMPORAIRE DU JOUEUR PENDANT 5 MINUTES

- Le joueur faisant l'objet du Protocole Commotion est remplacé temporairement.
- Il est conduit dans un endroit calme par son médecin.
- Le médecin évalue son état :
 - Score de Maddocks (5 questions),
 - Test du Tandem (test d'équilibre),
 - Questions au joueur.
- Cette évaluation permettra :
 - soit de confirmer la commotion cérébrale : le joueur est remplacé définitivement par le joueur entré temporairement sur le terrain,
 - soit de s'assurer de l'absence de symptômes de commotion cérébrale : le joueur reprend sa place dans le jeu et le joueur entré temporairement sort.



4. Le protocole commotion

■ SITUATION DU JOUEUR REMPLAÇANT TEMPORAIRE

- Le remplaçant provisoire ne peut pas tenter une pénalité ou une transformation.
- Le remplacement devient définitif si le joueur faisant l'objet du protocole commotion ne revient pas en jeu dans les 5 minutes de sa sortie.





5. La conduite à tenir lors d'un diagnostic de commotion



5. Conduite à tenir

- **SORTIE DÉFINITIVE DU TERRAIN**
- **ARRÊT DE TOUTE ACTIVITÉ** sportive, physique, intellectuelle pendant 48h
- **CONSULTATION D'UN EXPERT** (neurochirurgien ou neurologue) dans les 48h

L'expert détermine la gravité de la commotion (classification de CANTU), afin d'arrêter les conditions de retour au jeu.

Commotion = Contusion du cerveau
Traitement = Repos

5. Conduite à tenir

Evaluation des conditions de retour au jeu selon la classification CANTU

■ CANTU 1

- Pas de perte de connaissance
- Amnésie ou symptomatologie < 30 mn
 - Pas de délai, reprise par palier 2 à 3 jours

■ CANTU 2

- Perte de connaissance < 1 mn
- Amnésie ou symptomatologie > 30 mn < 24H
 - Repos 1 semaine
 - Nouvelle consultation spécialisée à J7 ou J8
 - Reprise par palier 2 à 8 jours si neurologue ok

■ CANTU 3

- Perte de connaissance > 1mn
- Amnésie > 24h
- Symptomatologie présente encore à 7 jours
 - Repos 2 semaines
 - Nouvelle consultation spécialisée à 2 semaines
 - Reprise par palier 2, après disparition complète des symptômes





6. Le retour au jeu



6. Retour au jeu

Les 6 paliers

1 - REPOS PHYSIQUE ET INTELLECTUEL COMPLET (48h)

2 - TRAVAIL AÉROBIE DOUX (vélo, piscine, marche)

3 - ENTRAINEMENT PHYSIQUE NORMAL

4 - ENTRAINEMENT RUGBY SANS CONTACT

5 - ENTRAINEMENT AVEC CONTACT (opposition totale)

6 - RETOUR À LA COMPÉTITION

- ❖ 24h, voire 48h par palier, en s'assurant de l'absence de tout symptôme entre chaque palier
- ❖ Au palier 4 réalisé : consultation spécialisée
- ❖ Durée de repos est fonction du stade de la commotion



