HIA – Évaluation de traumatisme crânien
Formulaire 1

HIA1

Nom du joueur		**Numéro du joueur**	
Date de la blessure		**Nom du médecin**	
Équipe		**Adversaire**	
Compétition			
Moment de la blessure	☐ Premier quart ☐ Deuxième quart ☐ Troisième quart ☐ Quatrième quart		

MERCI DE COMPLÉTER LA SECTION 1 OU LA SECTION 2

SECTION 1 – Sortie immédiate et définitive sans retour au jeu - Merci de préciser la(les) raison(s) :			
☐	Crise tonique posturale	☐	Convulsions
☐	Perte de connaissance confirmée	☐	Suspicion de perte de connaissance
☐	Trouble de l'équilibre / ataxie	☐	Désorienté (temps, lieu, personnes)
☐	Clairement sonné	☐	Clairement confus
☐	Changements évidents de comportement	☐	Tout autre signe ou symptôme détecté sur le terrain évoquant une commotion
☐	Signes ophtalmologiques (ex nystagmus spontané)		

Sortie demandée par : ☐ Médecin de l'équipe ☐ Médecin du Match ☐ Kinésithérapeute ☐ Arbitre ☐ Médecin du Tournoi ☐ Après examen vidéo pendant le match

Vidéo disponible? ☐ Oui ☐ Non

SECTION 2 - Évaluation du traumatisme crânien au bord du terrain - Merci de préciser la(les) raison(s)			
☐	Traumatisme crânien sans diagnostic immédiatement apparent	☐	Possibles changements du comportement
☐	Possible confusion	☐	Événement traumatique susceptible d'entraîner une commotion (témoin)
☐	Autre, précisez :		

Évaluation du traumatisme crânien au bord du terrain (Si l'un des tests n'est pas réalisable, merci d'en indiquer la raison)		
RÉPONDEZ À TOUTES LES QUESTIONS – Une seule case cochée dans la colonne 1 : le joueur ne doit pas reprendre le jeu	**1**	**2**
Score de Maddock - Orientation	Incorrect	Correct
Dans quel stade jouons-nous aujourd'hui ?	☐	☐
Dans quelle mi-temps sommes-nous ?	☐	☐
Quelle équipe a marqué en dernier dans ce match ?	☐	☐
Contre quelle équipe avez-vous joué la semaine dernière ?	☐	☐
Votre équipe a-t-elle remporté son dernier match ?	☐	☐

La Section 2 se poursuit au verso

SECTION 2 - Évaluation du traumatisme crânien au bord du terrain - suite

RÉPONDEZ À TOUTES LES QUESTIONS – Une seule case cochée dans la colonne 1 : le joueur ne doit pas reprendre le jeu	**1**	**2**
Mémoire immédiate (ANORMAL = score < 12 ou inférieur au score présaison)	Anormal	Normal
Option 1 : Noix / Tente / Canard / Ceinture / Hippocampe	☐	☐
Option 2 : Nid / Pile / Orange / Baignoire / Hérisson	☐	☐
Option 3 : Rose / Tasse / Coton / Guitare / Libellule	☐	☐
Chiffres à l'envers (ANORMAL = score < 2 ou inférieur au score présaison)	Anormal	Normal
Essai 1 : 4-3-9 / 3-8-1-4 / 6-2-9-7-1 / 7-1-8-4-6-2	☐	☐
Essai 2 (en cas de besoin) : 6-2-9 / 3-2-7-9 / 1-5-2-8-6 / 5-3-9-1-4-8	☐	☐
Marche en tandem (résultat NORMAL est un score ≤ 14 secondes)	Anormal	Normal
Résultats de la Marche en tandem en secondes 1_____ 2_____ 3_____ 4_____	☐	☐
Symptômes	Oui	Non
Avez-vous mal à la tête ?	☐	☐
Avez-vous des vertiges ?	☐	☐
Avez-vous la tête lourde ?	☐	☐
Avez-vous des nausées ou envie de vomir ?	☐	☐
Avez-vous des troubles de la vue ?	☐	☐
Êtes-vous gêné par la lumière ou le bruit ?	☐	☐
Avez-vous la sensation d'être au ralenti ?	☐	☐
Avez-vous l'impression d'être « dans le brouillard » ?	☐	☐
Est-ce que vous sentez bien ?	☐	☐
Mémoire différée (ANORMAL = score < 2 ou inférieur au score présaison)	Anormal	Normal
Tester le rappel des mots utilisés pour la mémoire immédiate	☐	☐
Symptômes cliniques	Oui	Non
Émotivité - tristesse, anxiété, nervosité, irritabilité	☐	☐
Somnolent/difficulté à se concentrer	☐	☐
Le médecin réalisant cette évaluation suspecte une commotion en dépit de tests normaux	☐	☐

Evaluation demandée par	**Evaluation effectuée par**	**Joueur sorti du terrain**
☐ Médecin de l'équipe ☐ Kinésithérapeute ☐ Médecin du Match ☐ Médecin du Tournoi ☐ Arbitre	☐ Médecin de l'équipe ☐ Médecin du Match ☐ Médecin du Tournoi ☐ Assistant du médecin d'équipe	☐ Non ☐ Oui, HIA sur le bord du terrain anormal ☐ Oui, joueur sorti du terrain pour une autre blessure
La vidéo a-t-elle influencé la demande pour l'HIA ? ☐ Oui ☐ Non	Le médecin du match est-il présent lors de l'HIA 1 ? ☐ Oui ☐ Non	La vidéo a-t-elle influencé la décision finale après le HIA 1 ? ☐ Oui ☐ Non

HIA – Évaluation de blessure à la tête – Formulaire 1

HIA1

Notes sur la mise en œuvre

1 Terminer la Section 1 si le joueur est sorti immédiatement et définitivement du champ de jeu.
2 Terminer la Section 2 si le joueur doit subir une HIA sur le bord du terrain.
3 Si les sections de l'HIA sur le bord du terrain ne sont pas entièrement terminées, veuillez en identifier les raisons dans cette section.
4 La Section 2 de l'HIA sur le bord du terrain est conçue pour aider les Médecins d'équipes à évaluer un traumatisme crânien lorsque le diagnostic n'est pas immédiatement apparent.
5 Le joueur ne doit pas reprendre le jeu après une HIA sur le bord du terrain si l'une quelconque réponse est sélectionnée dans la colonne 1.
6 Le jugement clinique d'un médecin prévaut sur tout test neurologique « négatif » sur le bord du terrain.
7 Les décisions de reprise du jeu restent de la responsabilité du médecin.
8 Le médecin d'équipe devrait continuer de surveiller tous les joueurs qui ont eu une HIA négative sur le bord du terrain pendant et après le match pour des symptômes et signes de commotion retardée.

Définitions des critères de sortie immédiate

LA PERTE DE CONNAISSANCE EST SUSPECTÉE dans les cas suivants :

- Hypotonie cervicale observée immédiatement après le choc.
- Le joueur reste au sol sans bouger jusqu'à ce que le premier secouriste arrive près de lui.
- Perte de connaissance signalée par des joueurs de sa propre équipe ou des officiels de match.

PERTURBATION DANS L'ÉQUILIBRE / ATAXIE est identifiée lorsqu'un athlète est incapable de bien se tenir debout sans aide ou de marcher normalement et régulièrement sans soutien dans le contexte d'un possible mécanisme de commotion.

Instructions pour l'outil d'évaluation HIA

MÉMOIRE IMMÉDIATE - Sélectionner l'option 1, 2 ou 3 et tester cette option trois fois.

Instructions

« Je vais tester votre mémoire. Je vais vous lire une liste de mots et, quand j'aurai fini, répétez-moi autant de mots dont vous pouvez vous souvenir, dans n'importe quel ordre. »

Répéter la même procédure en utilisant les mêmes mots trois fois :

« Je vais répéter la même liste encore une fois. Répétez autant de mots dont vous pouvez vous souvenir, dans n'importe quel ordre. »

Effectuer les 3 essais quel que soit le score des deux premiers essais. Lire les mots au rythme d'un par seconde.

Le score maximal est de 15.

CHIFFRES À L'ENVERS - démarrer avec l'option des Chiffres 1 ou 2.

« Je vais vous lire une séquence de chiffres et, quand j'aurai fini, répétez-les moi à l'envers, exactement dans l'ordre inverse de ma lecture. Par ex. si je dis 7-1-9, vous devriez me dire 9-1-7. »

Commencer avec la séries de 3 chiffres pour le test 1. Si les chiffres sont correctement répétés, passer à la série suivante à 4 chiffres. En cas d'erreur, lire le test 2 avec le même nombre de chiffres. Faire sortir du jeu en cas de résultat incorrect pour les deux tests à 3 chiffres. Les chiffres devraient être lus au rythme d'un par seconde. Marquer 1 point pour chaque série correcte, donc le score maximal est de 4 points.

MÉMOIRE DIFFÉRÉE - test de mémoire des mêmes mots utilisés pour tester la mémoire immédiate.

« Donnez-moi autant de mots que possible de la liste que je vous ai lue tout à l'heure, dans n'importe quel ordre. »

MARCHE EN TANDEM

Demander au joueur de se tenir derrière une ligne de départ, pieds joints (ce test devrait être réalisé sans chaussures). Au signal, le joueur doit avancer en marchant aussi rapidement et précisément que possible le long d'une ligne de 38mm de largeur (adhésif de sport) et 3m de long en plaçant à chaque pas le talon au contact de la pointe du pied. Une fois les 3 mètres parcourus, faire demi-tour et retourner au point de départ de la même manière. **Les mains peuvent être placés sur les hanches ou pendantes sur le côté.** Un test effectué en moins de 14 secondes correspond à un résultat normal et aucun autre essai n'est nécessaire. Les joueurs sont autorisés à effectuer 4 essais pour réaliser un chrono de moins de 14 secondes.

Les joueurs échouent à ce test s'ils sortent de la ligne, s'il y a une séparation entre leur talon et les orteils, ou s'ils touchent ou s'agrippent à l'examinateur ou à un objet. Dans ce cas, le temps n'est pas enregistré et il faut refaire le test, le cas échéant.