

ROLLER DERBY

Regole di gioco

**Regolamento del Flat Track Roller Derby
(adattato dal regolamento WFTDA)**

© 2020 Women's Flat Track Roller Derby Association (WFTDA)



Contenuti

| | |
|--|----|
| Riassunto..... | 4 |
| Parametri di Gioco e Sicurezza..... | 5 |
| 1.1 Tempi..... | 5 |
| 1.2. Squadre | 5 |
| 1.3. Timeout..... | 5 |
| 1.3.1. Team Timeout..... | 6 |
| 1.3.2. Official Review (Revisione Ufficiale) | 6 |
| 1.3.3. Official Timeout..... | 6 |
| 1.4. Informazioni sul gioco..... | 6 |
| 1.5. Vincitore | 6 |
| 1.5.1. Overtime..... | 7 |
| Gioco | 8 |
| 2.1. Il Track..... | 8 |
| 2.2. Posizioni | 8 |
| 2.2.1. Jammer..... | 9 |
| 2.2.2. Lead Jammer | 9 |
| 2.2.3. Pivot Blocker | 10 |
| 2.2.4. Passaggio della stella | 10 |
| 2.2.5. Le Blocker | 10 |
| 2.3 Engagement Zone e Pack..... | 11 |
| 2.4. Blocchi e Assist..... | 11 |
| 2.4.1 Target Zone..... | 12 |
| 2.4.2 Blocking Zone..... | 12 |
| 2.5. Passaggi | 13 |
| Punteggio..... | 14 |
| 3.1. Guadagnare punti..... | 14 |
| 3.2. Passaggi con punti | 14 |
| 3.3. Evitare di subire punti..... | 14 |
| 3.4 Jammer in penalità..... | 15 |
| 3.5. Errori nel punteggio e nel riportare il punteggio | 15 |
| Penalità | 16 |
| 4.1 Penalità di Contatto..... | 16 |
| 4.1.1 Impatto con una Zona Target Irregolare..... | 16 |
| 4.1.2 Impatto con una Zona di Blocco Irregolare..... | 17 |
| 4.1.3 Altri tipi di contatto irregolare..... | 17 |
| 4.1.4 Multiplayer block..... | 18 |
| 4.2 Penalità legate alla Struttura di Gioco | 18 |

| | |
|--|----|
| 4.2.1 Posizione irregolare..... | 19 |
| 4.2.2 Guadagnare posizione | 19 |
| 4.2.3 Alterazione dello Svolgimento del Gioco..... | 19 |
| 4.2.4 Altre procedure irregolari | 20 |
| 4.3 Penalità per condotta antisportiva (Misconduct)..... | 20 |
| 4.4 Scontare una penalità | 20 |
| 4.4.1 Scontare una penalità – Blocker..... | 21 |
| 4.4.2 Scontare una penalità – Jammer | 21 |
| 4.5 Foul Out ed Espulsioni | 21 |
| Arbitraggio..... | 23 |
| 5.1 Staff..... | 23 |
| 5.1.1 Riconoscimento..... | 23 |
| 5.1.2 Riconoscimento..... | 23 |
| 5.2 Responsabilità..... | 23 |
| 5.3 Comunicazione tra Pattinatrici e Official | 24 |
| 5.4 Assegnare una penalità | 24 |
| Allegati..... | 26 |
| Glossario..... | 27 |
| Casebook..... | 31 |
| 2. Il Gioco..... | 31 |
| 2.2. Posizioni..... | 31 |
| 2.3 Engagement Zone e Pack..... | 37 |
| 2.5. Passaggi..... | 40 |
| 3 Segnare Punti..... | 40 |
| 3.1. Guadagnare punti | 40 |
| 3.2. Passaggi con punti | 41 |
| 3.3. Evitare di subire punti | 42 |
| 3.4 Jammer in penalità..... | 44 |
| 4 Penalità..... | 45 |
| 4.1 Penalità di Contatto | 45 |
| 4.2 Penalità legate alla Struttura di Gioco..... | 52 |
| 4.3 Penalità per condotta antisportiva (Misconduct)..... | 62 |
| 4.4 Scontare una penalità | 65 |
| 4.5 Foul Out ed Espulsioni | 68 |
| 5 Arbitraggio | 69 |
| 5.4 Assegnare una penalità..... | 69 |

Il Flat Track Roller Derby si gioca su una pista ovale e piana. Le partite si dividono in due tempi da 30 minuti, che a loro volta si suddividono in azioni brevi chiamate "Jam" della durata di massimo due minuti. La pausa tra i Jam è di 30 secondi.

Durante i Jam ogni squadra schiera un massimo di 5 Skater, di cui quattro Blocker (l'insieme di Blocker forma il Pack) e una chiamata Jammer. Ogni Jammer indossa sul casco una cover con una stella.

Le due Jammer iniziano ogni Jam dietro al Pack, e segnano un punto per ogni Blocker avversaria che sorpassano, ad ogni giro. Siccome partono da dietro al Pack, prima devono attraversarlo e percorrere tutto il Track per poter cominciare a segnare punti sulle Blocker avversarie

Il Roller Derby è uno sport di contatto, ma non si può fare contatto con le avversarie usando testa, gomiti, avambracci, mani, ginocchia, parte inferiore delle gambe e piedi. Non si può fare contatto su testa, schiena, ginocchia, parte inferiore delle gambe e piedi delle avversarie.

Azioni di gioco pericolose o irregolari possono venire penalizzate con una penalità, che verrà scontata sedendosi nel Penalty Box per 30 secondi del Jam.

Vince la squadra che totalizza il maggior numero di punti alla fine della partita.

Un tipico Jam si svolge più o meno così:

1. Le Blocker si schierano dietro alla Pivot Line e davanti alla Jammer Line
2. Le Jammer si schierano dietro alla Jammer line.
3. Al fischio di inizio del Jam le Blocker cominciano a pattinare in avanti e a contendersi la posizione superiore. Le Jammer avanzano e provano a passare attraverso al Pack. Ogni Blocker prova allo stesso tempo a impedire alla Jammer avversaria di passare e ad aiutare la propria Jammer. La prima Jammer che esce dal Pack viene dichiarata Lead Jammer, perciò potrà decidere quando far concludere il Jam.
4. La Jammer percorre velocemente il Track per raggiungere la posizione in cui potrà cominciare a fare punti.
5. La stessa Jammer comincia il suo secondo passaggio attraverso al Pack e la Jammer avversaria riesce a uscire dal Pack per la prima volta.
6. Quando la seconda Jammer esce dal Pack e fa il giro del Track, raggiungendo il punto in cui può fare punti, la prima Jammer termina il Jam.
7. La prima Jammer ha guadagnato punti (fino a quattro) e ha impedito l'avversaria di segnare punti, lasciandola a zero. Allo stesso tempo, la Jammer avversaria (riuscendo a raggiungere una posizione in cui avrebbe potuto segnare punti) ha costretto la prima Jammer a "chiudere" il Jam con meno punti di quanti ne avrebbe potuti segnare in passaggi successivi.

1.1 Tempi

Una partita (Bout) ha una durata di 60 minuti di gioco, divisa in due tempi (Period) da 30 minuti con una pausa tra uno e l'altro. I Period sono suddivisi in *Jam* che sono l'unità base di gioco nel Roller Derby.

Ogni Jam può durare fino a un massimo di due minuti, il Jam può essere chiamato prima dei due minuti per questioni tattiche come descritto sotto. Ogni Jam inizia con un fischio corto e termina alla fine della serie di quattro fischi corti. Tra un Jam e l'altro devono trascorrere almeno 30 secondi, non possono passare più di 30 secondi a meno che sia stato chiamato un Timeout.

I Period iniziano col fischio d'inizio del Jam (Jam-Starting Whistle) del primo Jam per quel Period. Il Period Clock non si ferma tra un Jam e l'altro a meno che sia stato chiamato un Timeout. Se il Period Clock raggiunge 0:00 prima dell'inizio del Jam successivo, il Period finisce in quel momento; altrimenti, il Period finisce alla conclusione del Jam finale di quel Period.

Se un Jam viene concluso per decisioni arbitrali (vedi [sezione 5.2](#)) o se si verifica un errore dei arbitraggio che potrebbe potenzialmente influenzare il risultato (in termini di vittoria/sconfitta) del gioco e il Period Clock segna meno di 30 secondi alla fine dell'incontro (incluso il caso in cui il Period Clock segni 0), l'Head Referee può decidere, a sua discrezione, di giocare un ulteriore Jam. Tale Jam avrà la stessa struttura del Jam appena terminato (che sia Overtime o meno; vedi [sezione 1.5.1](#)) e sarà considerato parte dello stesso Period.

1.2. Squadre

Una squadra è composta da Skater che devono essere identificate da un numero di Roster personale e unico. Ogni squadra deve indossare una maglia con lo stesso colore base, i colori base delle squadre che giocano dovranno essere in forte contrasto. I numeri devono essere visibili sulla schiena e sulla parte alta del braccio di ogni Skater. Ogni squadra deve avere delle Helmet Cover per identificare chiaramente la loro Jammer e la loro Pivot. Le Helmet Cover da Jammer e da Pivot devono potersi differenziare facilmente.

Le Skater devono indossare pattini stile "quad" e protezioni durante il gioco. Non sono permessi pattini in-linea. Le protezioni non si possono rimuovere durante il gioco e non devono impedire o interferire con la sicurezza o gioco di altri pattinatori, staff di supporto o arbitri.

Se una Skater subisce un infortunio durante il gioco, potrà rientrare a meno che non risulti visibilmente ferita o sanguini. Una Skater il cui infortunio influenza il gioco (esempi: ha fatto chiamare la fine del Jam, ha fatto fermare il Period Clock, è stata sostituita all'interno del Penalty Box da una compagna) deve saltare i 3 Jam successivi (anche se a cavallo dei due Period). Se l'infortunio di una Skater altera il gioco più di una volta per Period, la Skater può essere esonerata dal gioco per il resto del Period. L'Head Referee può anche decretare la sconfitta a tavolino della squadra che rimane con 5 (o meno) Skater che possono giocare o che rifiuta di schierare le Skater sul Track.

1.3. Timeout

Le squadre e gli arbitri possono fermare il Period Clock chiamando un Timeout. I Timeout possono essere richiesti soltanto tra un Jam e l'altro, mentre gli arbitri devono attendere la fine del Jam per poter chiamare un Official Timeout. L'inizio del Timeout è segnato da quattro fischi brevi e la fine da un fischio lungo continuo, dopo di che, al più presto possibile, se è rimasto ancora tempo sul Period Clock inizierà un altro Jam. Possono passare massimo 30 secondi dall'inizio del Jam successivo. Il Period Clock ripartirà col fischio di inizio Jam.

Ci sono tre tipi di Timeout.

1.3.1. Team Timeout

Ogni squadra può usufruire di 3 timeout nel corso di una partita I team timeout possono essere chiamati soltanto dalla capitana o dall'alternate, la Capitana o Alternate a cui è stata assegnata una penalità non può chiamare il Team Timeout. Ogni Team Timeout dura 60 secondi.

1.3.2. Official Review (Revisione Ufficiale)

Ogni squadra inizia ciascun Period con un'Official Review che può utilizzare in quel Period. L'Official Review è una richiesta formale del Capitano o dell'Alternate di una squadra affinché gli arbitri riconsiderino una loro decisione. Le uniche decisioni arbitrali che possono essere riviste con Official Review sono quelle prese durante il Jam precedente o nel tempo di schieramento squadre precedente quel Jam. L'Head Referee discuterà quindi la richiesta con gli altri arbitri ed elaborerà le informazioni raccolte per prendere la decisione in proposito, così come quelle ad esso connesse. L'Head Referee comunicherà la decisione presa e le eventuali variazioni ad essa seguenti ai rappresentanti delle due squadre. La decisione è definitiva e non più soggetta a revisione.

Se l'Head Referee decreta che è stato commesso un errore arbitrale ("Officiating Error") in relazione all'obiezione avanzata, il Team che ha richiesto la revisione avrà la possibilità di richiedere un'altra Official Review nello stesso Period; il mantenimento dell'Official Review in questo modo può avvenire solo una volta per Period.

Una squadra può decidere di usare la sua Official Review come un Team Timeout. In questo caso non ci sarà l'opportunità di conservare la revisione. Le Official Review inutilizzate o mantenute non possono essere conservate per il Period successivo.

1.3.3. Official Timeout

Gli arbitri possono chiamare un Timeout per garantire che il gioco si svolga in modo fluido e corretto. Nel caso in cui dovessero rimanere 30 secondi o meno sul Period Clock al termine di un Jam, il fatto che gli arbitri chiamino un Timeout, non implicherà automaticamente che si giochi un Jam ulteriore, come succede in caso di Team Timeout o Official Review. Invece, gli arbitri devono decidere se c'è motivo di dare inizio ad un ulteriore Jam per quel Period. Se decidono che non sussistono motivi di giocare un ulteriore Jam, entrambe le squadre devono avere la possibilità di chiamare un Team Timeout o un'Official Review (se ne hanno ancora a disposizione). In caso non usufruiscano di questa opportunità, il Period terminerà.

1.4. Informazioni sul gioco

Le informazioni fondamentali riguardanti il gioco devono essere esposte in modo ben visibile a squadre, arbitri e spettatori. Le informazioni di gioco esposte sono considerate ufficiali, come minimo devono comprendere:

- Il Period Clock
- Il Jam Clock
- Il punteggio ufficiale

Errori nel tempo o punteggio devono essere aggiornati il più rapidamente possibile. Se un errore persistesse per un periodo prolungato di tempo, dovrebbe essere corretto solo se la correzione ha un impatto minimo sul gioco.

1.5. Vincitore

Vince la squadra che totalizza il maggior numero di punti alla fine della partita.

1.5.1. Overtime

Se la partita finisce con un pareggio il secondo Period verrà allungato di almeno un Jam aggiuntivo. L'Overtime Jam è uguale agli altri Jam con due eccezioni:

- Assenza della Lead Jammer
- Entrambe le Jammer inizieranno a segnare punti dal già dal passaggio iniziale attraverso il Pack (ciascuna Jammer si trova nella condizione di doppiare le Blocker avversarie al primo passaggio a punti su tali Blocker). Verranno giocati ulteriori Jam finché la situazione di pareggio non si sbloccherà.

2.1. Il Track

Il Track deve essere conforme alle dimensioni standard delle WFTDA Track Specifications. Il Track deve essere piano pulito e adatto al pattinaggio a rotelle. Il Track deve essere delimitato da un bordo che faccia contrasto con il pavimento. Il bordo conta come parte del Track (il bordo è “In Bound”) e la sua larghezza non può variare attorno al Track. Il bordo del Track, la Pivot Line e la Jammer Line possono essere di qualsiasi colore e disegno purché delimitino chiaramente il limite del Track.

Vicino al Track deve essere designata un'area per ogni squadra (Team Bench Area) e per il Penalty Box. Anche in questo caso il bordo deve essere di colore contrastante e conta come parte dell'area relativa. Per esempio il bordo del Penalty Box conta come parte del Penalty Box. Solo le Skater che stanno attivamente scontando una penalità possono entrare l'area del Penalty Box.

2.2. Posizioni

Per ciascun Jam ogni squadra deve schierare una Jammer e al massimo quattro Blocker. Una di queste Blocker può essere designata come Pivot Blocker. Qualsiasi Skater che non si trovi completamente all'interno del Track al fischio d'inizio non può prendere parte a quel Jam e non conta, quindi, ai fini del numero di giocatrici massimo. Le Skater in penalità (già sedute o che si stanno avviando al Penalty Box) contano come schierate. Le squadre devono poter schierare almeno una Blocker che non sta scontando una penalità. Le giocatrici non possono cambiare ruolo durante il Jam, ad eccezione dei casi di Star Pass (vedi in seguito).

Quando inizia un Jam, la Jammer deve toccare o essere dietro la Jammer Line. Le Blocker devono essere tutte dietro la Pivot Line, davanti alla Jammer Line, e nessuna Blocker può toccare la Pivot Line, a parte la Pivot. Se una delle Pivot si schiera prima dell'inizio del Jam e tocca la Pivot Line, tutte le altre Blocker devono posizionarsi dietro i fianchi della Pivot.

Qualsiasi Skater completamente sul Track ma posizionata in modo parzialmente irregolare (per esempio, una Jammer che sta toccando oltre la Jammer Line) deve cedere il vantaggio a tutte le altre Skater nelle immediate vicinanze. Qualsiasi Skater posizionata in modo totalmente irregolare è immediatamente penalizzata. Le Blocker obbligate a cedere il vantaggio non verranno considerate parte del Jam fino a quando non lo avranno fatto. Qualsiasi Jammer obbligata a cedere il vantaggio non potrà validamente superare le Blocker fino a quando non lo avrà fatto.

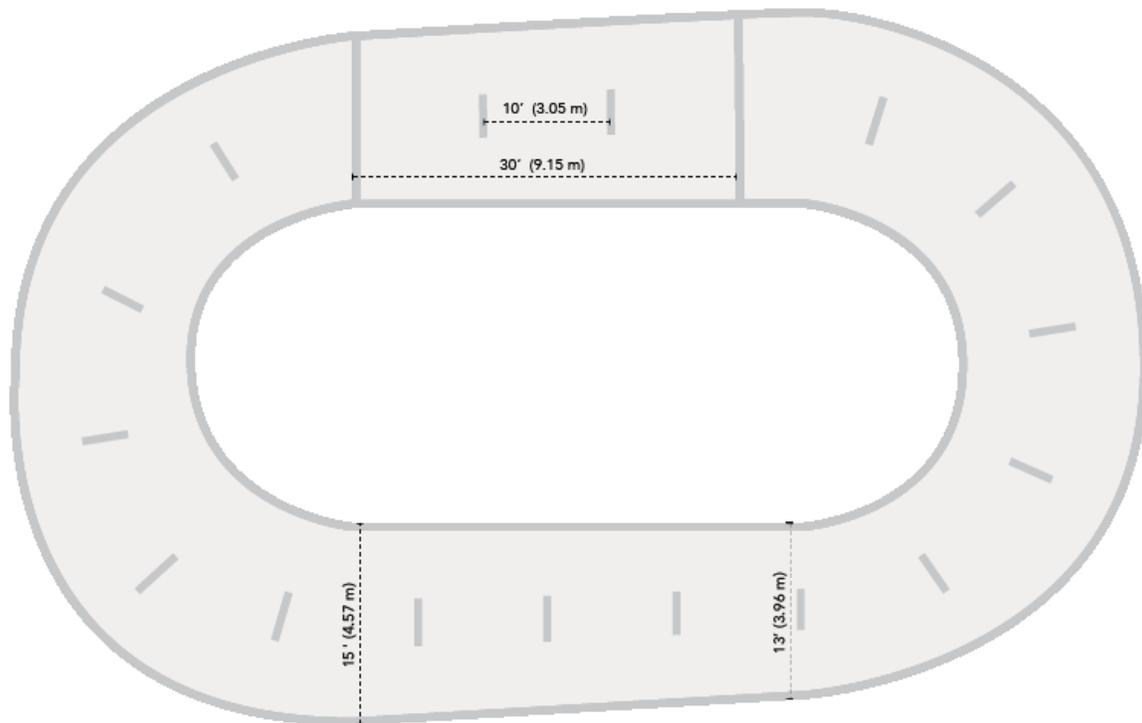


Fig. 2.1: Il Track (Track Layout and Design © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usato qua con il loro permesso)

2.2.1. Jammer

La Jammer si identifica come la Skater che indossa visibilmente la Helmet Cover da Jammer (la Stella) all'inizio del Jam. Se la Skater designata come Jammer sta scontando una penalità, nessuna compagna di squadra potrà prendere il suo posto e indossare la Stella o partire dietro la Jammer Line. Se la Jammer non è in penalità all'inizio del Jam e una squadra non schiera nessuna Skater con la Stella, questa squadra avrà omesso volontariamente di schierare una giocatrice e riceverà una penalità. A meno che non stia scontando una penalità, la Jammer deve iniziare il Jam in corrispondenza o dietro la Jammer Line. Le Jammer possono essere ferme o in movimento ma non possono prendere velocità pattinando in senso antiorario al fischio di inizio Jam.

La Stella può essere indossata solo dalla Jammer che la porta sul proprio casco o tenuta in mano dalla Jammer o dalla Pivot della stessa squadra. Nessun'altra Skater può avere il controllo della Stella e Jammer e Pivot non possono nasconderla (esempi includono metterla in tasca o nasconderla sotto la divisa).

La Jammer è l'unica Skater in grado di segnare punti per la propria squadra (vedi [sezione 3](#)).

Le Jammer possono anche uscire in modo regolare e rimanere al di fuori dall'Engagement Zone.

2.2.2. Lead Jammer

La Lead Jammer è la prima Jammer a superare la Blocker in gioco più avanti sul track dopo aver superato tutte le altre Blocker in gioco, escluse quelle davanti l'Engagement Zone (vedi [sezione 2.5](#)).

Quando la Jammer diventa Lead Jammer viene segnalato da due fischi brevi. Una Jammer non può diventare Lead Jammer di un Jam se commette una penalità durante il Jam, se esce dalla parte anteriore dell'Engagement Zone senza aver conquistato la Lead, se rimuove la Helmet Cover o se questa viene rimossa da una compagna

di squadra. Se entrambe le Jammer hanno i requisiti per ottenere la Lead allo stesso momento (per esempio se la Blocker più avanzata va out of play), la Jammer in posizione più avanzata in quel momento verrà dichiarata Lead. Solo le Skater che iniziano il Jam come Jammer possono ottenere la Lead (quindi una Pivot che riceve la Stella non può diventare Lead).

La Lead Jammer perderà lo status di Lead Jammer se commette una penalità, rimuove intenzionalmente la Stella (dopo averla indossata), o se la Stella viene intenzionalmente rimossa dal suo casco da una compagna di squadra.

La Lead Jammer è l'unica Skater che può far terminare un Jam prima che siano trascorsi i due minuti. La Lead Jammer fa concludere il Jam portando ripetutamente le mani ai fianchi.

2.2.3. Pivot Blocker

La Pivot è una Blocker e si riconosce perché è l'unica Skater che indossa la Cover da Pivot (la Striscia) al fischio d'inizio del Jam. La Pivot che indossa l'Helmet Cover con la striscia visibile ha diverse abilità aggiuntive che le altre Blocker non hanno:

- La Pivot può diventare la Jammer della propria squadra (vedi [sezione 2.2.4](#))
- La Pivot può maneggiare la Stella (raccolgerla, spostarla, ecc.) anche se non è la Jammer; per esempio può raccogliere l'Helmet Cover e restituirla alla Jammer.
- La Pivot può iniziare un Jam toccando la Pivot Line

Se ha indosso l'Helmet Cover ma la striscia non è visibile, non può usufruire di queste abilità aggiuntive.

2.2.4. Passaggio della stella

La Jammer di una squadra può cambiare il proprio ruolo passando la Stella alla Pivot della propria squadra effettuando un passaggio della stella regolare. Questo si verifica quando la Jammer passa la Stella nelle mani della Pivot quando entrambe si trovano in piedi, all'interno del Track (In Bound) e in posizione regolare di gioco (In Play), e se nessuna delle due Skater si sta avviando o è in coda per entrare nel Penalty Box. Dopo aver lasciato la Stella nelle mani della Pivot, la posizione di Jammer viene trasferita alla Pivot. La nuova Jammer "eredita" dalla precedente i punti segnati, i passaggi e il numero Skater superate. La Jammer diventerà una Blocker (non Pivot).

Se la Stella viene passata in modo irregolare, lo scambio di ruoli non avviene. Ciò include:

- Passare la Stella ad una Skater che non sia la Pivot
- Passare la Stella alla Pivot mentre una delle due Skater è a terra, out of bounds, out of play, o diretta verso Penalty Box
- Passare la Stella alla Pivot mentre la Pivot è in coda per il Penalty Box (anche se la Pivot non vi è ancora diretta)
- Passare la Stella a una Pivot che non indossa la Striscia

Se la Pivot riceve la Stella in maniera irregolare o in qualsiasi altro modo (per esempio raccogliendo da terra la Stella), riceverà un avvertimento (Warning) del mancato passaggio di ruoli. Di conseguenza, la Pivot non potrà indossare la Stella, ma potrà tenerla in mano, rimetterla a terra o restituirla alla Jammer. Solo Jammer e Pivot possono raccogliere o tenere la Stella.

La Skater responsabile di un passaggio della Stella irregolare (o di aver raccolto la Stella in maniera irregolare) che ha impatto sul gioco riceverà una penalità.

2.2.5. Le Blocker

Tutte le altre Skater sono considerate Blocker. Le Blocker che non sono Pivot non possono indossare alcuna Helmet Cover o avere simboli sul casco che potrebbero essere confusi con la Striscia e la Stella.

2.3 Engagement Zone e Pack

Il Pack è il gruppo più numeroso di Blocker di entrambe le squadre in piedi, In Bound e in prossimità le une delle altre. Se nessun gruppo di Blocker sul Track risponde a queste caratteristiche si avrà la situazione di No Pack, anche se ci sono più gruppi delle stesse dimensioni. Essere in prossimità significa trovarsi a una distanza di non più di 10 ft (3,05m), in avanti o indietro, dai fianchi della Skater più vicina che faccia parte del pack. Quando una Skater riceve una penalità non viene più considerata presente sul Track ai fini della definizione del Pack e delle posizioni relative.

È responsabilità delle Blocker mantenere il Pack e distruggerlo intenzionalmente è irregolare. Non è consentito pattinare in senso orario quando il Pack avanza in senso antiorario o è fermo, provocandone la distruzione. Tutte le Blocker di entrambe le squadre devono attivarsi per riformare il Pack. Le Skater nella parte posteriore dovranno pattinare o fare passi in avanti in senso antiorario. Le Skater alla testa del Pack dovranno rallentare frenare o fermarsi completamente. Nel caso in cui un'azione immediata non sia sufficiente a ricreare il Pack bisognerà compiere uno sforzo maggiore. Se una Blocker si trova nel gruppo posteriore dovrà accelerare (fino a scattare se necessario) in avanti finché non riformerà il Pack (avanzare lentamente o a piccoli passi che consentono di portarsi avanti in maniera limitata non sono azioni sufficienti), ma dovrà anche fare in modo di rallentare per evitare contatti pericolosi in concomitanza con il riformarsi del Pack. Se una Blocker è troppo avanti dovrà compiere una frenata decisa, fino a fermarsi (avanzare per inerzia non sarà sufficiente), ma non le sarà richiesto di pattinare in senso orario per riunirsi al Pack.

Qualsiasi blocco su o da parte di Blocker durante una situazione di No Pack che ha impatto sul gioco è soggetto a penalità.

L'Engagement Zone (zona d'ingaggio) è l'area in cui è consentito alle Blocker di bloccare o di essere bloccate. L'Engagement Zone si estende per 20 ft (6.10m) oltre la Skater più avanzata e dietro la Skater più arretrata. Ogni Blocker al di fuori dell'Engagement Zone è considerata Out of Play (fuori gioco) e non può bloccare o essere bloccata. Le Blocker Out of Play ricevono un avvertimento e riceveranno una penalità se non si attiveranno immediatamente per tornare all'interno dell'Engagement Zone. Le Blocker più avanzate dovranno tornare nell'Engagement Zone pattinando in senso orario se il Pack è fermo o sta avanzando in senso orario. Alle Blocker che subiscono un blocco irregolare quando si trovano Out of Play è consentito contro-bloccare.

Le distanze che determinano il Pack e l'Engagement Zone sono misurate dalla minor distanza, parallela al margine interno del Track, tra i fianchi delle pattinatrici.

2.4. Blocchi e Assist

Si definisce "blocco" ogni forma di contatto fisico fatto su un'avversaria e ogni movimento o posizionamento del corpo volto a limitare la velocità e il movimento di tale avversaria durante un Jam, indipendentemente dal fatto che ci sia o meno contatto. Si definisce contro-blocco qualsiasi movimento di opposizione a un blocco. Il contro-blocco viene considerato come un blocco. Le azioni appena descritte sono da considerarsi blocchi anche se accidentali. Il contatto con le compagne di squadra non è considerato blocco anche se porta uno svantaggio a chi lo ha iniziato o alla squadra.

Ogni contatto tra avversarie ha un'iniziatrice, è però possibile che due Skater inizino contemporaneamente un blocco l'una contro l'altra.

Le Skater non possono bloccare o dare aiuto (assist) quando sono fuori dal Track, non si trovano in posizione di gioco regolare, sono a terra, ferme o se stanno pattinando in senso orario. Le Skater, inoltre, non possono iniziare un blocco su un'avversaria che si trovi a terra, Out of Play o completamente fuori dal Track. È però possibile iniziare un blocco (o un assist) su una Skater che si trovi a cavallo della linea, ferma o in movimento in ogni direzione (anche in senso orario). Le Skater non possono aiutare una compagna di squadra che si trova Out of Play o completamente Out of Bounds; possono, invece, aiutare una compagna a terra a rimettersi in piedi.

2.4.1 Target Zone

È consentito iniziare un blocco contro il petto, il davanti e i lati del torso, le braccia, le mani, i fianchi e la parte davanti delle gambe al di sopra di metà coscia.

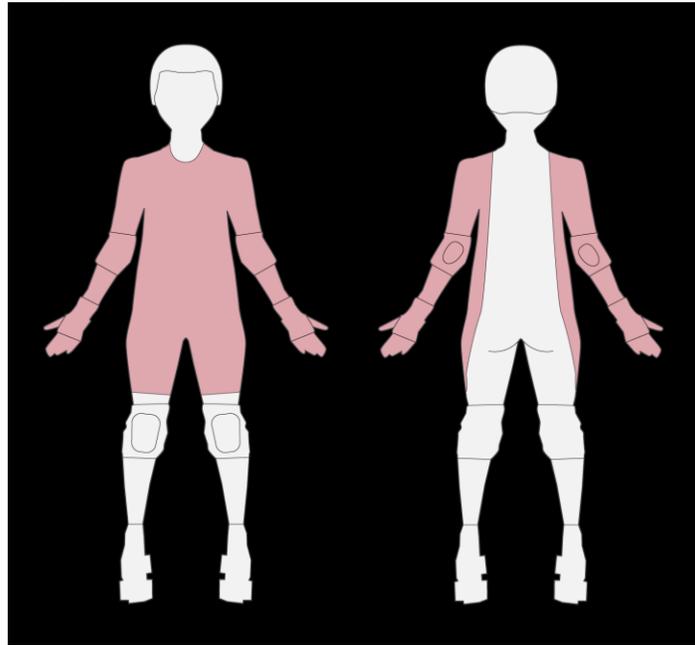


Fig. 2.2: Target Zone consentitei

2.4.2 Blocking Zone

È consentito iniziare un blocco usando il torso, le braccia al di sopra del gomito, le gambe al di sopra di metà coscia

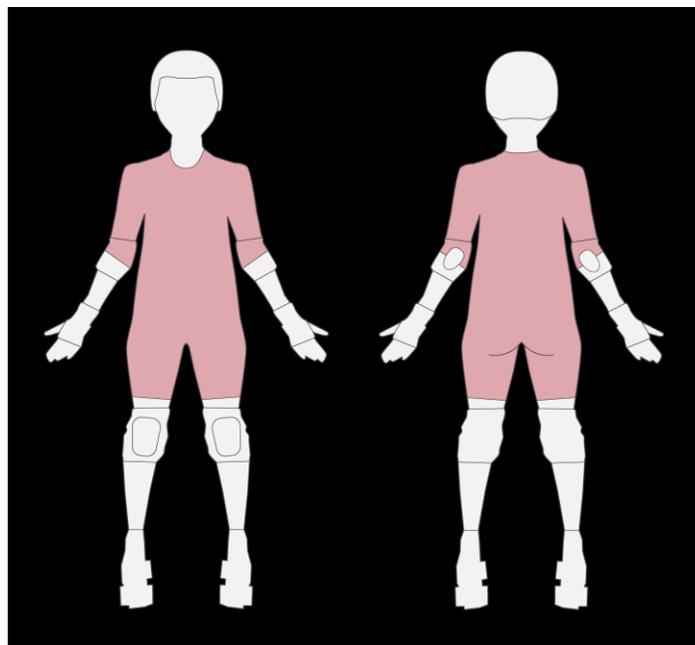


Fig. 2.3: Blocking Zone consentite

2.5. Passaggi

Le Skater migliorano la propria posizione rispetto alle altre Skater sorpassandole in senso antiorario.

Superare una Skater significa muoversi in modo tale che la massa centrale (misurata a partire dai fianchi) di una Skater si sposti da dietro la massa centrale di un'altra Skater a davanti.

Il passaggio della Jammer viene considerato regolare solo se avviene mentre ha indosso la Stella in modo visibile sul proprio casco. Tutti i passaggi "guadagnati" contano come passaggi. I passaggi contano come guadagnati solo se:

- la Jammer è in piedi e In-Bound durante il passaggio, oppure
- un'altra Skater pattina dietro la Jammer In-Bound, cedendola propria posizione

Nel momento in cui la Jammer ottiene un passaggio su una Blocker avversaria, ottiene anche un passaggio su ogni avversaria che non si trova sul Track – ovvero che non è parte attiva del gioco per qualche ragione – e che ha smesso di essere parte attiva del gioco prima che la Jammer completasse lo Scoring Pass. Questo comprende Skater che:

- si stanno avviando o stanno scontando una penalità nel Penalty Box
- hanno lasciato il Track per infortunio
- hanno lasciato il Track temporaneamente per sistemare protezioni o pattini
- non fanno parte del Jam (perché la squadra non ha mandato in campo il numero massimo di pattinatrici)
- ritornano in gioco dietro la Jammer

Una Skater che passa qualcuno mentre sta saltando, è considerata In Bound se è dentro al Track quando stacca e se è dentro al primo contatto con il Track all'atterraggio. Una Skater che passa qualcuno mentre sta saltando è da considerarsi in piedi se la Skater è in piedi quando stacca e se il primo contatto all'atterraggio è con i pattini nel Track.

3.1. Guadagnare punti

Una Jammer segna un punto ogni volta che doppia un'avversaria. Una Jammer doppia un'avversaria se la supera due volte di fila (senza che l'avversaria abbia a sua volta superato la Jammer), ma segna un punto solo se il secondo passaggio è stato guadagnato (vedi [sezione 2.5](#)). Se un'avversaria è stata doppiata ma il punto non è segnato (poiché il passaggio di punti non è stato regolare), la Jammer può cedere la propria posizione all'avversaria, per poi superarla nuovamente, per ottenere il punto su tale avversaria.

È possibile segnare punti solo sulle Blocker. Tutte le Blocker si considerano parte dello stesso giro, comprese le Jammer che hanno passato la Stella.

3.2. Passaggi con punti

I punti sono raggruppati in base ai passaggi attraverso il Pack. Un passaggio attraverso il Pack termina, e il seguente inizia, quando la Jammer esce dalla parte anteriore dell'Engagement Zone (o, in una situazione di No Pack, quando la Jammer si trova a più di 6 metri /20 feet rispetto alla Blocker in-bound più avanzata del Pack precedentemente definito). Una volta che un passaggio attraverso il pack è terminato, il punteggio della Jammer per quel passaggio non può essere modificato rallentando per ri-superare avversarie che non sono state superate durante tale passaggio.

Se una Jammer entra nell'Engagement Zone dalla parte **anteriore** ritorna al suo giro precedente, fino a che non esce nuovamente dalla parte anteriore dell'engagement zone. Tuttavia, una Jammer non può tornare indietro per più di un passaggio. Ogni volta che una Jammer esce dalla parte anteriore dell'Engagement Zone ritorna al suo ultimo passaggio valido. Se una Jammer resta indietro durante il suo passaggio iniziale attraverso il pack, i passaggi sulle Blocker non contano ai fini del punteggio o del passaggio con punti, fino a che non completa il suo passaggio iniziale attraverso il pack.

Quando viene chiamata la fine di un Jam, a qualsiasi passaggio siano le Jammer, questo sarà considerato terminato con la fine del Jam.

3.3. Evitare di subire punti

Le Blocker possono evitare che la Jammer avversaria segni punti su di loro solo rimanendo davanti ad essa, oppure assicurandosi che, una volta superate, il passaggio non valga effettivamente come punto. Se una Jammer completa un passaggio attraverso il Pack ma non ha modo di riuscire a guadagnare un passaggio su un'avversaria, è stabilito che la Jammer guadagni un passaggio su tale avversaria. Ciò include, ma non si limita a:

- Avversarie che si trovano oltre l'Engagement Zone quando la Jammer ha ultimato il suo passaggio attraverso il Pack uscendo dalla parte anteriore dell'Engagement Zone
- Avversarie che si trovano oltre l'Engagement Zone alla fine del Jam, quando la Jammer si trova davanti alla Blocker più arretrata del Pack durante un passaggio a punti.
- Qualsiasi punto *“fuori dal track”* (vedi [sezione 2.5](#)) che la Jammer non riesca a guadagnare perché ha completato il suo passaggio attraverso il pack senza avere l'opportunità di superare **nessuna** Blocker avversaria (cosa che le permetterebbe di guadagnare dei punti sulle avversarie fuori dal track)
- Un'avversaria che si trova out of play dietro il pack, se una Jammer rientra nel track dal Penalty Box, davanti a tale Blocker.

Se una Jammer si rende incapace di guadagnare punti – per esempio, commettendo una penalità oppure togliendosi la Stella – ogni punto fuori dal Track che avrebbe guadagnato mentre era impossibilitata a farlo,

lo guadagna nel momento in cui la Jammer torna in grado di segnare nuovamente dei punti. Se l'azione di un'avversaria impedisce alla Jammer di segnare punti – per esempio una Jammer bloccata fuori dal track – la Jammer continua a segnare punti non sul track, come sempre.

3.4 Jammer in penalità

Quando una Skater riceve una penalità si considera come giocatrice non presente sul Track (anche se si trova fisicamente sul Track). Allo stesso modo, una Jammer in penalità non può guadagnare passaggi su nessun'altra avversaria finché non sconta interamente la sua penalità. All'uscita dal Penalty Box, la Jammer rientra allo stesso passaggio attraverso il pack che aveva lasciato, con gli stessi punti segnati (o in procinto di essere segnati) sulle medesime Blocker.

3.5. Errori nel punteggio e nel riportare il punteggio

Il punteggio ufficiale è quello che è riportato (sul tabellone) e che è visibile alle squadre, agli Official e agli spettatori. Se un punto è assegnato (o negato) per errore, o se un* Jammer Ref ha riportato un punteggio in maniera errata, il punteggio può essere corretto non oltre la fine del Jam successivo a quello in cui si è verificato l'errore. Se il Period Clock segna meno di due minuti dalla fine del gioco, le correzioni del punteggio vanno effettuate entro l'inizio (e non la fine) del Jam successivo a quello in cui si è verificato l'errore.

Tuttavia, i punti assegnati (o negati) correttamente, in base alle informazioni disponibili in quel momento, non potranno essere tolti o assegnati in seguito. Per esempio, una Jammer che esce dall'Engagement Zone a cui sono assegnati 4 punti, ha guadagnato quei punti, anche se in seguito a una Review si stabilisca che abbia commesso una penalità due passaggi prima (in questo modo non sarebbe stata in grado di segnare quei punti).

Vedi Punti assegnati per errore e Punti negati per errore

Quando una Skater infrange una regola o commette un fallo può esserle assegnata una penalità come punizione o perdita del vantaggio. Le penalità si possono assegnare sia alle Skater in quanto giocatrici sia in relazione alla posizione che hanno in quel momento.

Gli Official segnalano e fanno applicare le penalità e gli avvertimenti nel momento in cui li notano durante il gioco. Non si assegnano penalità per azioni che non hanno impatto o hanno un impatto minimo sul gioco o sulle giocatrici.

I tipi di penalità che seguono sono descritti in dettaglio nelle sezioni qui sotto e nel Casebook del Regolamento. Tali sezioni riportano esempi specifici che devono essere seguiti.

Azioni irregolari che non rientrano perfettamente in una delle categorie seguenti dovranno essere sanzionate utilizzando le descrizioni e gli esempi come guida.

Se l'azione irregolare di una Skater fa sì che l'avversaria compia a sua volta un'azione inevitabilmente irregolare l'avversaria non riceverà una penalità per l'azione irregolare che non ha potuto evitare. La prima Skater verrà penalizzata se l'azione irregolare iniziale ha avuto un sufficiente impatto sul gioco.

4.1 Penalità di Contatto

Conquistare la posizione dell'avversaria o fare in modo che questa perda la sua posizione rispetto ad una compagna a seguito di un'azione irregolare è sempre considerato un impatto sufficiente sul gioco.

I passaggi di Stella possono essere intercettati e bloccati solo con azioni regolari. Qualsiasi contatto irregolare volto ad impedire un Passaggio della Stella sarà sanzionato.

4.1.1 Impatto con una Zona Target Irregolare

Entrare in contatto con una zona irregolare deve essere sanzionato in base all'impatto che l'azione ha sul ricevente dell'impatto. (vedi sezione 2.4.1). Le Target Zone irregolari comprendono:

- La parte posteriore del corpo, incluse le natiche e la parte posteriore della coscia
- La testa, fino alla clavicola
- Al di sotto di metà coscia

Per questioni di sicurezza, qualsiasi impatto violento su schiena o collo che avrebbe potuto essere evitato sarà sanzionato indipendentemente dal suo impatto sul gioco.

Se una Skater espone una target zone irregolare ad un'avversaria in maniera improvvisa, senza che quest'ultima abbia ragionevolmente possibilità di evitarla, verrà considerata come la Skater che ha dato inizio all'azione con quella target zone.

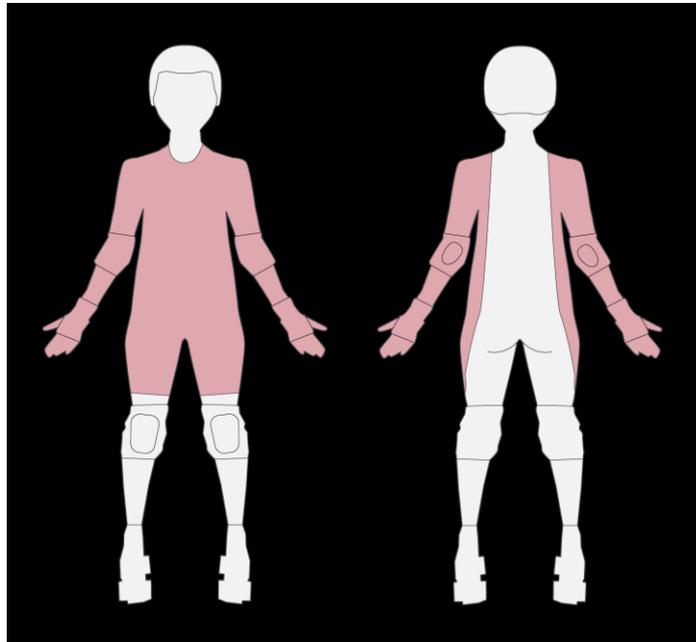


Fig. 4.1: Target Zone regolari

4.1.2 Impatto con una Zona di Blocco Irregolare

Eseguire un blocco con una zona irregolare deve essere sanzionato in base all'impatto che l'azione ha sull'obiettivo (vedi [Sezione 2.4.2](#)).

Utilizzare una zona irregolare per eseguire un blocco viene considerato come sufficiente impatto sul gioco tale da giustificare una penalità se il contatto provoca una perdita di equilibrio o variazione di traiettoria o velocità significative (per esempio, ostacolando in maniera significativa).

Le Blocking Zone irregolaricomprendono:

- La testa, fino alla clavicola
- L'avambraccio, dalla punta del gomito fino alla punta delle dita
- Le gambe, da metà coscia in giù, fino alle ruote dei pattini

Per questioni di sicurezza, qualsiasi impatto violento iniziato con testa o collo, nonché l'utilizzo intenzionale di testa e collo per effettuare un blocco posizionale, o colpo violento e intenzionale con il gomito o con le ginocchia sarà sanzionato indipendentemente dal suo impatto sul gioco.

Bloccare con l'avambraccio è consentito se esso è attaccato al petto di chi inizia l'azione.

4.1.3 Altri tipi di contatto irregolare

Un blocco è consentito quando la Skater si muove in senso antiorario, si trova in play, in piedi e all'interno del Track durante il Jam e utilizza zone di contatto consentite. Altri tipi di contatto possono essere pericolosi perché inaspettati.

Di conseguenza, a una Skater non è consentito iniziare un blocco mentre si trova a terra, fuori dal Track, Out of Play, da ferma o se pattina in senso antiorario. Nello stesso modo, una Skater non può iniziare un blocco su avversarie che si trovano a terra, completamente Fuori dal Track

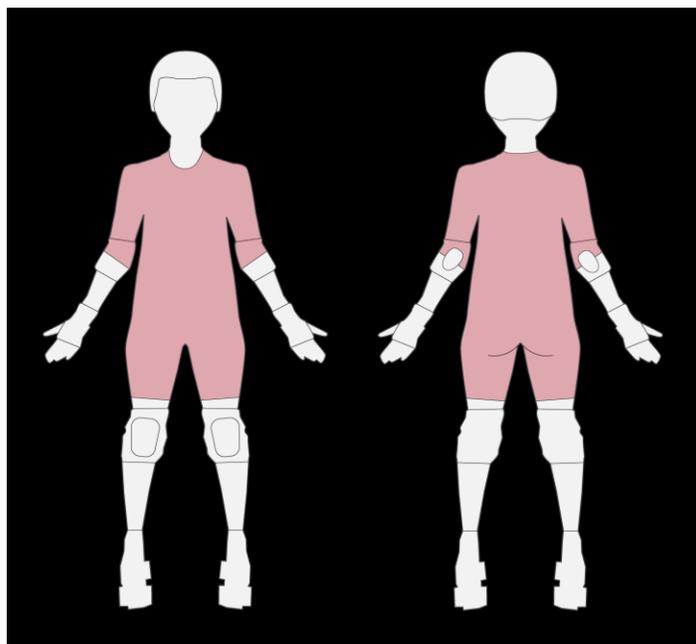


Fig. 4.2: Blocking Zone regolari

o out of play. Le Skater possono iniziare un blocco se l'avversaria pattina a cavallo della linea del track, se è ferma o se sta pattinando in senso antiorario.

Gli assist verso le proprie compagne di squadra seguono le stesse regole dei blocchi, a eccezione di quando si aiuta una compagna di squadra a rialzarsi da terra.

4.1.4 Multiplayer block

Le Skater non possono formare un muro tenendo o afferrando una compagna di squadra o, comunque, unendosi attraverso un legame impenetrabile. Una simile azione prevede l'applicazione di una penalità se l'avversaria tenta di passare attraverso le due blocker ma viene bloccata da una formazione irregolare.

4.2 Penalità legate alla Struttura di Gioco

In caso di violazione delle regole base del gioco che porti vantaggio a una delle due squadre la persona o la squadra che viola la regola riceverà una penalità.

Si considera che una squadra si è avvantaggiata se a seguito dell'azione irregolare:

- Un'avversaria diventa (o rimane) impossibilitata a bloccare;
- guadagna posizione o fa sì che una compagna di squadra guadagni posizione;
- altera lo svolgimento del gioco.

4.2.1 Posizione irregolare

Poiché in caso di mancata definizione del Pack le Blocker non possono bloccare, se l'azione irregolare di una Skater distrugge il Pack o ne impedisce o ritarda la riformazione, questa Skater verrà penalizzata.

Non è consentito tenere o mantenere una posizione in cui non si può essere bloccati. Le Skater non possono uscire intenzionalmente dal Track, così come le Blocker non possono uscire intenzionalmente dall'Engagement Zone. Sebbene esistano molte situazioni di gioco regolari che possono portare una Skater a tenere una posizione irregolare (ad esempio finire Out of Bounds o Out of Play), queste verranno punite solo se adottate intenzionalmente. Alle Jammer e alle Pivot è consentito uscire da Track per recuperare una Helmet Cover caduta fuori dal Track. Se la Skater si trova in una posizione irregolare deve immediatamente fare in modo di riacquistare una posizione regolare.

Se una Skater crede erroneamente di essere in una posizione regolare (sebbene non lo sia) o ha ragione di pensare che non possa riacquistarla in maniera regolare, i Ref dovranno darle un avvertimento prima di infliggere una penalità per non essere tornata a una posizione regolare.

Se una Skater non è posizionata in modo corretto all'inizio del Jam dovrà immediatamente cedere la posizione a tutte le Skater in sua prossimità. Se non dovesse cedere la posizione anche a seguito di un avvertimento, verrà sanzionata per aver mantenuto una posizione irregolare intenzionalmente.

4.2.2 Guadagnare posizione

Una Skater non può utilizzare la zona esterna al Track per migliorare la sua posizione su qualcuno che si trova in piedi e nel track. Questa azione viene definita come "Cut Track". Le Skater che si trovano fuori dal Track devono rientrare dietro a tutte le Skater in piedi e nel Track posizionate davanti a loro al momento dell'uscita dal Track. Se una Skater è a terra, la sua posizione non conta finché non torna in piedi. Quando è presente un Pack, le Skater Out of Bounds possono rientrare davanti a chi si trova Out of Play. Se il Pack non c'è, le Skater Out of Bounds possono rientrare davanti a qualsiasi giocatrice chi si trova a più di 6,10 metri (20 feet) dall'ultimo Pack esistente.

Le Skater che lasciano il Track intenzionalmente, ma in maniera regolamentare (per esempio per andare al Penalty Box o per sistemare le protezioni) dovranno rientrare sul Track dietro a tutte le Blocker in posizione regolare di gioco. Se il Pack non c'è, dovranno rientrare dietro a tutte le Blocker a più di 6,10 metri dall'ultimo Pack esistente. Chi rientra dal Penalty Box dovrà farlo senza migliorare la propria posizione.

Se una Skater finisce fuori dal Track a seguito del blocco di un'avversaria, dovrà rientrare in gioco dietro a quell'avversaria, anche se si fosse trovata davanti all'avversaria prima di essere bloccata. L'avversaria perde questo vantaggio se cade, finisce a sua volta fuori dal Track o Out of Play prima che la Skater che bloccato rientri sul Track. Qualsiasi Skater diversa da chi ha iniziato il contatto può ristabilire la propria posizione di vantaggio se si trova in piedi, nel Track e in play prima che l'avversaria rientri in gioco. Chi rientra in maniera irregolare può cedere immediatamente il vantaggio tornando completamente fuori dal Track. Il Cut Track su una singola compagna di squadra non viene considerato un evento con un impatto tale da assegnare una penalità.

4.2.3 Alterazione dello Svolgimento del Gioco

Le squadre e gli Official dovrebbero sempre agire al fine di far scorrere il tempo sul cronometro del periodo in linea con le regole del gioco, e di far cominciare e terminare i Jam come specificato nel regolamento. Qualsiasi azione che interferisca con il gioco in maniera inopportuna che causi lo stop del Period Clock, impedisca l'inizio di un Jam o ne anticipi la fine – verrà penalizzata. Esempi di azioni inopportune includono ma non si limitano a:

- non schierare all'inizio di un Jam le Skater in coda per il Penalty Box;
- nessuna Blocker di una squadra schierata all'inizio di un Jam;
- posizione scorretta di tutte le Blocker di una squadra all'inizio di un Jam;
- Jammer di una delle due squadre non schierata;

- troppe Skater di una squadra schierate all'inizio di un Jam che crea un vantaggio non sanabile dall'uscita della/e giocatrici in più;
- richiesta (e concessione) di un team timeout a una squadra che non ne ha più a disposizione;
- concessione di un team timeout o un'Official Review a una squadra che ne fa richiesta tramite qualcuno che non sia né la Capitana né l'Alternate;

Skater e Official devono collaborare per garantire che il gioco si svolga nel rispetto delle regole.

4.2.4 Altre procedure irregolari

Le Skater che infrangono le regole vengono penalizzate se la loro azione ha un impatto significativo sul gioco. Alcuni esempi sono riportati sul Casebook; in ogni caso, Skater e Official devono collaborare per garantire che le regole vengano rispettate il più rapidamente possibile e che qualsiasi azione irregolare o potenzialmente tale venga corretta prima di avere un impatto che giustifichi la penalità. In qualsiasi caso, una violazione tecnica che avvantaggi una delle due squadre verrà punita con una penalità.

4.3 Penalità per condotta antisportiva (Misconduct)

Chiunque partecipi ad una partita di Roller Derby deve essere rispettoso degli altri, inclusi (ma non limitati a) pattinatrici, staff della squadra, Official, mascottes, organizzatori dell'evento e spettatori. Qualsiasi comportamento antisportivo tenuto da una Skater o un membro dello staff di squadra sarà punito.

Un comportamento definito Misconduct può assumere varie forme e non deve essere necessariamente intenzionale per essere considerato antisportivo. Esempi includono (ma non si limitano a):

- ingannare o ignorare gli Official;
- dare inizio ad azioni non regolamentari e pericolose che possano causare un danno serio a sé stessi o ad altri;
- contatti irrispettosi con gli Official o iniziare un contatto violento anche quando questo sia evitabile o involontario;
- tenere comportamenti offensivi verso un'altra persona;
- non rispettare le disposizioni del Governing Body relative a Skater, staff della squadra e l'area di gioco durante l'incontro.

Qualsiasi azione che pregiudichi lo sport o mostri mancanza di rispetto nei confronti della disciplina sportiva, il suo svolgimento e chi lavora per permetterlo, verrà ugualmente penalizzata.

4.4 Scontare una penalità

Non appena l'Official ha terminato di chiamare la penalità identificandola con terminologia e gesto corrispondente, la Skater penalizzata deve uscire immediatamente dal track. Il tempo della penalità inizia quando la Skater si siede in un qualunque posto del Penalty Box. Ogni penalità prevede un tempo di 30 secondi, di cui gli ultimi 10 da scontare in piedi.

- Se la Skater si alza troppo presto il tempo verrà fermato finché non tornerà seduta.
- Se una Skater assume una posizione tale per cui Official, Skater e pubblico non possono vedere chiaramente che sta scontando gli ultimi 10 secondi in piedi, il tempo verrà stoppato finché non sarà in piedi.

Se una Skater si siede al Penalty Box tra due Jam, il tempo comincerà all'inizio del Jam successivo alla chiamata.

Se una Skater riceve una penalità ma non può scontarla – per esempio a causa di un infortunio o di un problema dell'attrezzatura – questa verrà sostituita da una compagna che andrà a sedere al Penalty Box al termine del Jam. In questo caso, la Skater che non ha potuto scontare la sua penalità non potrà essere schierata per i tre Jam successivi.

Una Skater seduta al Penalty Box può rimuovere in paradenti, ma nessun'altra protezione. Prima di rientrare in gioco dovrà aver rimesso il paradenti.

Nessuno può entrare nel Penalty Box, ad eccezione degli Official e delle Skater che stanno servendo una penalità.

4.4.1 Scontare una penalità – Blocker

Non ci possono essere più di due Blocker sedute contemporaneamente al Penalty Box. Se una terza Blocker riceve una penalità mentre le altre due sono ancora sedute, la terza Blocker sarà messa in coda e le verrà detto di rientrare sul Track. Se una Blocker è in piedi nel Penalty Box, una terza Blocker può sedersi.

Una Blocker in coda può tornare al Penalty Box quando si libera un posto, a meno che questo crei una distruzione del Pack. Una Blocker dovrà tornare immediatamente sul Track se così le viene detto dagli Official. Quando una Blocker in coda ritorna sul Track verrà trattata come una qualsiasi Blocker non in penalità.

4.4.2 Scontare una penalità – Jammer

Una Jammer potrebbe veder ridotto il proprio tempo di penalità nel caso in cui l'altra Jammer dovesse ricevere una penalità. In questo caso, entrambe le Jammer sconteranno il minor tempo possibile nel Penalty Box a patto che:

1. Le due Jammer scontino esattamente lo stesso tempo di penalità, per ciascuna penalità;
2. Quando punto 1 lo permette, ci deve essere almeno una Jammer che non stia scontando una penalità.

Le Jammer che vengono fatte uscire dal Penalty Box a causa dell'arrivo dell'altra Jammer devono essere rilasciate dal Penalty Box non appena l'altra Jammer si siede. Se una Jammer arriva alla fine del Jam, l'altra verrà fatta uscire all'inizio del Jam successivo. Se le Jammer si siedono in contemporanea verranno entrambe fatte uscire immediatamente dopo essersi sedute. Se le Jammer si siedono in contemporanea al termine di un Jam verranno entrambe fatte uscire immediatamente all'inizio di quello successivo.

Se una Jammer viene penalizzata quando la Jammer avversaria non è presente sul Track (per esempio se è uscita a causa di un problema con le protezioni o i pattini), il Jam terminerà non appena la Jammer si è seduta. Così si fa in modo che almeno una delle due Jammer non stia scontando una penalità.

4.5 Foul Out ed Espulsioni

Quando una Skater raggiunge le 7 penalità non potrà più rientrare in gioco (condizione di Foul Out). Sono incluse le penalità ricevute ad una Skater per conto di qualcun altro (ad esempio quelle date al Capitano o a una Blocker per conto dell'intera squadra).

L'espulsione è volta a sanzionare una Skater o un membro dello staff di una squadra che ha compiuto un'azione talmente pericolosa o antisportiva da causare il suo allontanamento dal gioco. Qualsiasi atto negligente, intenzionale o sconsiderato potrebbe causare espulsione indipendentemente dal suo impatto. La penalità assegnata ad una Skater espulsa sarà scontata da un sostituto. Se ad essere espulsa non è una Skater, la penalità verrà scontata dalla Capitana appena possibile (in qualità di Blocker), senza che venga registrata come sua penalità.

Nel caso in cui una Skater debba essere allontanata dal gioco (per Foul Out o espulsione), la penalità dovrà essere scontata il prima possibile. Per la Skater in Foul Out il tempo della penalità inizia quando la Skater stessa (o una sostituta) si siede nel Penalty Box oppure quando il Foul Out viene confermato dagli Official durante il Jam.

Se la Skater viene allontanata nel corso del Jam, il tempo della penalità inizierà a scorrere come se la giocatrice fosse seduta al Penalty Box, anche se non è fisicamente presente. Se il Jam termina prima dello scadere del tempo previsto per la penalità, il team deve avere la possibilità di sostituire la Skater con un'altra per scontare i secondi di penalità rimasti, quest'ultima acquisirà il ruolo della Skater uscita. Non si possono effettuare sostituzioni durante il Jam in cui la Skater viene allontanata dal gioco.

L'Head Ref è l'unico tra gli Official a poter decretare l'espulsione di Skater, manager, coach o altri membri dello staff. Gli altri Official possono solo suggerire la necessità di un'espulsione all'Head Ref.

5.1 Staff

Per ogni partita deve essere presente un numero sufficiente di Official sui pattini (Referees) affinché sia assicurato il controllo delle seguenti informazioni in tempo reale:

- Definizione del pack e dell'engagement zone;
- Quali Blocker si trovano out of play;
- Chi sono le Jammer;
- Quale delle due Jammer è Lead Jammer;
- Quanti punti ha segnato ogni Jammer. Uno dei Ref è designato come Head Referee

5.1.1 Riconoscimento

I Referee sono responsabili dell'assegnazione e di far scontare le penalità, devono avere i pattini ai piedi e indossare un'uniforme che li identifichi chiaramente come arbitri. I Referee devono essere distinguibili gli uni dagli altri; per esempio, mostrando un nome o un numero sulla loro divisa.

5.1.2 Riconoscimento

Per ogni partita è necessaria la presenza di un numero di Official sufficiente affinché si possa tenere traccia del gioco, così che le regole vengano applicate in tempo reale. Il numero e la posizione degli Official può variare in base alle tecnologie a disposizione e ad eventuali limitazioni della pista, ma è indispensabile rendere disponibili le seguenti informazioni se richiesto:

- Il punteggio ufficiale;
- Il Jam Time ufficiale;
- Il Period Time ufficiale
- Quali skater hanno ricevuto quante e quali penalità, e quali sono già state scontate;
- Quali skater non possono più pattinare (a causa di un'espulsione, perché finite in Foul Out o perché infortunate durante un Jam, conclusosi proprio a causa dell'infortunio occorso).
- Quanto tempo una skater è stata seduta per ogni penalità

Un Official può avere più compiti, se questo non pregiudica l'accuratezza delle informazioni sopra elencate.

5.2 Responsabilità

Ciascun Official è responsabile della sicurezza e del buon andamento del gioco, assicurando l'applicazione del regolamento. Ciò include, ma non si limita a:

- Assicurare che ciascuna squadra abbia un numero accettabile di Sater sul Tack;
- Assicurare che ciascuna squadra abbia un numero accettabile di Skater posizionate sul Tack;
- Assicurare che il gioco si svolga in modo regolare;
- Cronometrare i Jam, i Period, le penalità, e il tempo tra un Jam e l'altro (inclusi Timeout e Reiew);
- Segnalare l'inizio e la fine dei Jam;
- Segnalare chi è la Lead Jammer;
- Segnalare quanti punti segna ogni Jammer a ogni passaggio attraverso il Pack;
- Informare le Skater e lo staff della squadra dello stato del gioco quando richiesto (al meglio delle proprie possibilità, considerati i vincoli dati dal ruolo);
- Chiamare gli Official Timeout quando è necessario più tempo. Ciò può includere la necessità di assicurare:
 - la corretta registrazione delle informazioni di gioco;
 - la sicurezza del gioco;
 - il soccorso delle Skater infortunate;
 - informare le squadre di possibili problemi.

Gli Official possono interrompere un Jam a loro discrezione. Le ragioni dell'interruzione possono includere, ma non si limitano a: infortunio, problemi tecnici, interferenze nel Jam da parte di spettatori o altre Skater, azioni di gioco pericolose o irregolari non risolvibili con assegnazione di una penalità.

5.3 Comunicazione tra Pattinatrici e Official

Tutte le interazioni tra Skater, staff e Official devono essere rispettose.

Gli Official devono fornire ogni informazione necessaria alle Skater per sapere se si trovano o meno in posizione regolare di gioco, inclusa la posizione del Pack. Le Skater che ritengono, ragionevolmente, di essere In Play non devono ricevere penalità per infrazione tecnica legata alla posizione di Out of Play, a meno che non abbiano ricevuto un avvertimento (ad esempio: mancato rientro in play, mancata ricostruzione del Pack o non cedere la posizione in caso di falsa partenza).

Se un Official dà un'informazione scorretta a una Skater, questa non potrà essere penalizzata per le azioni compiute in relazione all'informazione ricevuta. Per esempio, se un Penalty Box Official fa uscire una Skater dal Penalty Box in anticipo, la Skater non potrà ricevere una penalità una volta uscita. Allo stesso modo, se una Jammer chiama la fine del Jam quando il suo Jammer Referee la sta indicando come Lead Jammer, la Jammer non riceverà una penalità per chiamata irregolare del Jam se in effetti non era Lead Jammer. L'assenza di informazioni (per esempio: non dare un avvertimento) non si considera informazione errata.

L'Head Referee può decidere, a sua discrezione, di limitare la comunicazione tra Skater e Official.

5.4 Assegnare una penalità

Tutti i Referees presenti possono assegnare una penalità alle Skaters per aver compiuto un'azione irregolare che influisce sul gioco. Gli NSO (Non Skating Official) possono assegnare penalità legate alla loro posizione durante il gioco, a meno che l'Head Referee non lo proibisca esplicitamente. Gli Official prenderanno le loro decisioni in base alle linee guida elencate nel Casebook. Dovranno farlo nel più breve tempo possibile e con un volume di voce sufficiente a farsi sentire dalla Skater che riceve la penalità e dagli Official interessati, sempre tenendo in considerazione le limitazioni del luogo in cui ci si trova. Finché non si verifica tutto questo, a nessuno è richiesto di comportarsi come se una Skater fosse stata mandata in penalità.

Non si possono chiamare penalità a meno che gli arbitri non siano sicuri che la penalità sia giustificata. Se gli Official non riescono a raggiungere una decisione comune se un'azione meriti o meno una penalità, la decisione finale spetterà all'Head Referee.

Se una delle due squadre può schierare una sola Blocker e questa commette una penalità, la Blocker non potrà essere mandata al Penalty Box finché un'altra Blocker della stessa squadra non si sia riunita al pack.

Se viene assegnata una penalità, ma non si è certi di chi l'abbia commessa, l'Official dovrà assegnarla alla Blocker più vicina, se l'azione viene compiuta a Jam in corso, o alla capitana se l'azione è commessa tra un Jam e l'altro. Se l'Official non è certo di quale delle due squadre sia responsabile dell'azione irregolare non dovrà assegnare nessuna penalità. Se lo staff di una squadra commette un'azione irregolare, la penalità verrà assegnata alla capitana della squadra. Se la capitana riceve una penalità che si assegna di default alla capitana, sconterà la penalità nel Jam successivo come Blocker.

[Allegato A: Track Design and Specifications \(PDF download\)](#)

Alcuni termini o concetti contenuti in questo documento hanno un significato specifico o tecnico: la sezione che segue ne riporta le definizioni. Qualsiasi termine utilizzato nel regolamento che non trova una corrispondenza nel glossario va inteso con il suo significato ordinario. Nel caso di termini il cui significato ordinario possa essere interpretato ragionevolmente in più modi tali da avere un impatto reale sul gioco saranno gli Officials della partita a definire il significato ufficiale per quella stessa partita.

Ahead (avanzato) Un elemento (una Skater, una line, il Pack) si definisce “avanzato” rispetto ad un altro in relazione al Track se la distanza che li separa è minore in senso antiorario rispetto a quello orario.

Apex jump (salto dell'apex) Il tentativo di ridurre la distanza sulla curva del Track, saltando oltre i confini del tracciato e atterrando di nuovo all'interno del Track.

Assist Agire fisicamente su una compagna. Esempi comuni sono le spinte e le fruste.

Behind (arretrato) Un elemento (una Skater, una line, il Pack) si definisce “arretrato” rispetto ad un altro in relazione al Track se la distanza che li separa è minore in senso orario rispetto a quello antiorario.

Blocker Giocatrici posizionali che formano il pack. Si possono schierare un massimo di 4 Blocker per Jam. In ogni Jam una Blocker può essere una Blocker Pivot.

Blocking Zone Aree del corpo che possono essere utilizzate per colpire un'avversaria quando si esegue un blocco.

Capitana La pattinatrice scelta per parlare a nome della squadra, identificata con una “C” visibile su una parte visibile del corpo o un indumento. Se non c'è una capitana designata o se ha lasciato il gioco, la squadra può sceglierne un'altra, informando l'Head Ref, o dovrà sceglierne un'altra, se necessario (per esempio, in caso di penalità che la Capitana deve scontare).

Counter-Block Qualsiasi movimento verso un blocco in arrivo da parte di un'avversaria, volto a contrastare tale blocco. Il contro-blocco viene considerato come un blocco ed è soggetto alle medesime regole (salvo quando diversamente specificato).

Designated Alternate La Capitana sceglie un'ulteriore persona per fare le sue veci. Tale persona è la designated alternate (vice capitano), identificata con una “A”. Può essere designata vice una compagna di squadra, una coach o una manager. Una squadra può avere soltanto una vice capitana. Se non c'è una vice capitana designata o se ha lasciato il gioco, la Capitana può sceglierne un'altra, informando l'Head Ref.

A terra Una Skater viene considerata a terra quando il suo corpo o la sua attrezzatura (oltre ai pattini) toccano il pavimento. Una Skater che tocca a terra soltanto con una mano (oltre ai pattini) non viene considerata a terra. Una volta a terra, una Skater viene considerata a terra finché non si rialza in piedi e pattina o muove dei passi.

Engagement zone La zona in cui le pattinatrici sono in play (in posizione regolare di gioco) e possono regolarmente entrare a contatto con altre giocatrici. L'Engagement Zone si estende da 6,10 metri (20 piedi) dietro la pattinatrice più arretrata del pack fino a 6,10 metri davanti alla pattinatrice più avanzata del pack, all'interno dei confini del Track.

Engaging (iniziare un contatto) Qualsiasi tipo di interazione con un'altra pattinatrice in pista durante un Jam (vedi anche Assist e Blocking – [sezione 2.4](#)).

Established Position (posizione) È il punto in cui si trova fisicamente una data pattinatrice, un'area del Track dove tale pattinatrice ha stabilito la propria presenza. Esempi: in piedi, In Bounds, a terra, In Play e Out of Play.

Uscire dal track (contesto di penalità) Uscire dal Track dall'esterno del tracciato per andare al Penalty Box

Espulsione Decisione dell'Head Referee di escludere una pattinatrice dal resto della partita a causa di un'azione irregolare grave, ad esempio violenza fisica o qualsiasi azione che gli arbitri ritengano costituisca un'eccessiva minaccia fisica agli altri.

Falling Small Cadere con braccia e gambe in controllo, raccolte sotto al proprio corpo e senza sbracciare.

Forceful contact (contatto violento) Contatto improvviso (come un colpo) caratterizzato da una forza/energia tali da causare un potenziale danno a chi lo subisce o da avere un impatto significativo sulla sua posizione, equilibrio, velocità, traiettoria (indipendentemente dalla potenzialità del danno)

Foul Out Esclusione di una pattinatrice dal resto della partita a causa dell'eccessivo numero di penalità scontate nella Penalty Box.

Governing body L'organizzazione responsabile di ufficializzare una partita. Se si tratta di una partita non ufficiale è l'organismo responsabile di definire le condizioni del gioco, questo sarà l'organizzatore del torneo, la lega locale o altre persone che possano coprire questo ruolo.

Afferrare Tenersi fisicamente a qualcosa afferrandola, ad esempio, afferrare la divisa o l'Helmet Cover di una compagna di squadra o tenersi per mano. Il braccio della pattinatrice che afferra, dalla mano alla spalla (non inclusa) viene considerato parte della presa. Una compagna di squadra non si considera parte della presa, a meno che non stia afferrando anche lei.

Head Referee Uno tra gli Official deve essere designato Head Referee: L'Head Referee è la massima autorità nel corso di una partita.

Fianchi La parte sporgente laterale della zona pelvica, dalla vita alla coscia. Il punto centrale di quest'area determina un sorpasso, indipendentemente dalla direzione in cui la pattinatrice si trova.

Illegal Procedure (azione irregolare) Infrazione tecnica (senza contatto tra le giocatrici) che viola le regole.

Immediatamente La prima occasione regolare in cui una pattinatrice può portare a termine un'azione.

Di ostacolo azioni che limitano la velocità e/o la traiettoria dell'avversaria in qualunque direzione sul Track.

Impenetrabile Una pattinatrice o un gruppo di pattinatrici vengono considerate come ostacolo impenetrabile da una certa direzione nel momento in cui l'avversaria, per poter superare la pattinatrice o il gruppo, dovrebbe fisicamente rompere i loro arti. Le parti del corpo che dovrebbero essere fisicamente rotte per poter compiere il sorpasso costituiscono le parti "impenetrabili". Per esempio, se due compagne di squadra stanno pattinando in senso antiorario con le rispettive braccia dietro la schiena della compagna, le braccia costituiscono un Wall impenetrabile, tale per cui l'avversaria dovrebbe spezzare le loro braccia per poter passare.

In Bounds (dentro al Track) Una pattinatrice è In Bounds se tutti i punti in cui tocca per terra si trovano tra le linee che delimitano il Track. Una volta che la pattinatrice tocca al là dei confini del tracciato non rientra in bounds fino a quando non torna a toccare entro o a cavallo della linea del Track. Una Skater che tocca il terreno al di fuori dei confini del track con un solo braccio o una sola mano è ancora considerata in bounds (vedi anche out of bounds e straddling).

In play (in posizione di gioco regolare) Una Blocker è In Play quando si trova entro i confini del Track e in posizione eretta in piedi, all'interno dell'Engagement Zone. Le Jammer in piedi e in bounds sono sempre in play.

In posizione Una pattinatrice che si trova sul Track, In Bounds e nella zona corretta in base al ruolo che ricopre, al momento del fischio di inizio Jam.

In coda Una pattinatrice con una penalità pendente, rimandata sul Track perché il Penalty Box è pieno o perché ha ricevuto la penalità quando era l'unica Blocker della sua squadra sul Track.

Initiator (iniziatrice di un blocco/assist) La Skater responsabile di un contatto verso un'avversaria (iniziatrice del blocco) o una compagna (iniziatrice dell'assist). Una pattinatrice può anche aiutarsi usando il corpo di una compagna, iniziando di fatto l'assist per se stessa, o effettuare un contro-blocco in risposta al

blocco dell'avversaria. chiunque inizi un blocco o un assist è sempre responsabile della regolarità del contatto.

Insubordination Rifiuto di eseguire gli ordini di un arbitro, volontariamente o per distrazione. Comportamento scorretto o improprio dovuto ad un'intenzionale infrazione delle regole

Jam l'unità di base del gioco all'interno della partita. Un Jam può durare al massimo 2 minuti

Jammer La persona che segna i punti per la propria squadra.

Lap/lapping (doppiare) Una Skater doppia l'avversaria se la supera due volte di fila senza che quest'ultima l'abbia superata nel frattempo. Se una Jammer supera un'avversaria per la seconda volta, ma il secondo passaggio non è stato guadagnato, la Jammer l'avrà comunque doppiata, e potrà guadagnare un nuovo passaggio per segnare il punto perso.

Lead Jammer La Lead Jammer è la prima delle due Jammer a stabilire la posizione di vantaggio rispetto alla Blocker più avanzata In Play, dopo aver guadagnato un passaggio su tutte le altre Blocker, a esclusione di quelle più avanzate rispetto all'Engagement Zone.

Linking (legarsi) Agganciare le braccia incrociandole con quelle della compagna all'altezza del gomito Sono considerate parte del "legame" le braccia di entrambe le giocatrici, fino alla spalla (esclusa).

No Impact Un'irregolarità con un effetto limitato sulla sicurezza o sul gioco, che non implica l'assegnazione di una penalità per chi la commette.

No Pack Situazione in cui nessun Pack può essere definito. Questa situazione si verifica quando nessun gruppo di Blocker (di entrambe le squadre) si trova entro 3,5 metri (10 piedi) di distanza l'uno dall'altro o quando due o più gruppi di Blocker dello stesso numero si trova a più di 3,05 metri (10 piedi) di distanza l'una dall'altra

Punto Not-On-The-Track (NOTT) Punto assegnato in relazione ad un'avversaria che non si trova sul Track (per esempio chi si trova al Penalty Box), che la Jammer guadagna immediatamente dopo aver segnato il primo punto su una qualsiasi Blocker avversaria in ogni passaggio attraverso il Pack.

Out of Bounds (fuori dal Track) Una pattinatrice è Out of Bound quando una qualsiasi parte del suo corpo o della sua attrezzatura che si trova in contatto con il terreno è al di fuori del Track Toccare al di fuori del track con un solo braccio o una sola mano non provoca la situazione di Out of Bounds (vedi anche *in bounds*, Straddling)

Out of Play Una Blocker che si trova dentro al Track ma al di fuori dell'Engagement Zone. In una situazione di No Pack, tutte le Blockers si trovano Out of Play. Le Jammers si trovano Out of Play quando sono Out of Bounds.

Pack Il più gruppo di Blockers più numeroso dentro al Track che pattinano in prossimità le une delle altre (entro 3,05 metri [10 piedi]), che contiene componenti di entrambe le squadre. Le Jammer non fanno parte del pack.

Pack skater Qualsiasi Blocker che fa parte di un pack regolarmente definito.

Passaggio

Earned pass (passaggio guadagnato) Vedi sezione 2.5.

Passare la Stella

Passaggio della Stella L'azione di trasferire lo status di Jammer, compiuta dalla Jammer che cede la sua Helmet Cover (la stella) alla Pivot.

Penalità Un'infrazione delle regole di gioco per cui la giocatrice che la commette deve scontare 30 secondi nel Penalty Box. Termine usato anche per la punizione impartita per aver compiuto l'infrazione.

Pivot Blocker Comunemente indicata come Pivot. Una Blocker con ulteriori capacità e responsabilità, indicate nella [Sezione 2.2.3.](#)

Punti attribuiti per sbaglio Punti che non sono stati regolarmente conquistati dalla Jammer e che vengono riconosciuti erroneamente a lei e alla sua squadra da un Official a causa di un malfunzionamento delle apparecchiature.

Punti negati per sbaglio Come per i Punti attribuiti per sbaglio questi punti sono stati conquistati in maniera regolamentare da una Jammer, ma non sono stati conteggiati all'interno del punteggio ufficiale totale a causa di ritardo, errore da parte di un Official, o malfunzionamento delle apparecchiature.

Positional Blocking Blocco che avviene senza nessun contatto tra le pattinatrici, quando ci si posiziona di fronte all'avversaria impedendone il movimento sul Track. Può anche non essere intenzionale.

Protezioni Le Skater devono indossare casco, paradenti, polsiere, gomitiere e ginocchiere, a condizione che forniscano effettiva protezione e la Skater sia fisicamente in grado di indossarle. La Skater non può essere penalizzata se il suo equipaggiamento non fornisce ulteriore protezione.

Re-pass L'atto di sorpassare un'avversaria che è già stata sorpassata nel corso dello stesso giro. Rileva soprattutto per la Jammer che si viene a trovare davanti ad un'avversaria senza "guadagnare" il sorpasso. In questo caso, la Jammer non segnerà nessun punto su quell'avversaria, ma potrà ri-sorpassarla, guadagnando un secondo passaggio, così da poter anche segnare il punto.

Posizione relativa La posizione che una pattinatrice occupa - quando si trova in piedi In Bounds - in relazione a quella delle altre pattinatrici coinvolte nell'azione. La posizione relativa si considera persa o migliorata se essa cambia in modo da dare un vantaggio o uno svantaggio (es. una giocatrice che passa un'avversaria, che viene fatta cadere, mandata Out of Bounds o Out of Play). La posizione relativa è considerata esclusivamente in senso antiorario. **Roster** La lista di pattinatrici per una determinata squadra, e dei relativi numeri identificativi, che possono partecipare di diritto al Bout.

Seduta La pattinatrice il cui sedere è totalmente contatto con il sedile della sedia/panchina all'interno del Penalty Box.

Skating – Direzione della pattinata La direzione della pattinata di una Skater (per esempio in senso antiorario, laterale o in senso orario) si valuta in relazione al movimento dei pattini rispetto ad una linea perpendicolare al confine interno del Track. Se i pattini si muovono nella direzione opposta, la direzione della pattinata si determina in base alle anche.

In piedi Una pattinatrice che sta in posizione eretta sui propri pattini, non a terra, e in grado di mostrare chiaramente agli Official, alle altre Skater e al pubblico di non essere seduta.

Ferma Una pattinatrice che non si muove in nessuna direzione con i pattini.

Straddling (a cavallo della linea) Una pattinatrice si trova a cavallo della linea se tocca allo stesso tempo sia l'interno del Track, che il lato esterno. Toccare al di fuori dei confini del Track con un solo braccio o una sola mano non fa sì che la Skater si consideri a cavallo della linea. Una Skater in questa condizione si considera Out of Bounds, salvi i casi in cui ciò non è previsto (vedi In Bounds).

Sostituzione Sostituire una pattinatrice sul Track o all'interno del Penalty Box con un'altra.

La Stella La Helmet Cover della Jammer, su cui si trovano due stelle, una su ogni lato.

La Striscia La Helmet Cover della Pivot, contrassegnata da una lunga striscia nel centro.

Target Zone Zone del corpo di una avversaria che la pattinatrice può toccare in fase di bloccaggio;

Passaggio attraverso il Pack Le Jammer effettuano i passaggi attraverso il Pack. Ogni passaggio presenta la possibilità di segnare punti sulle avversarie (vedi sezione 3)

In piedi Qualsiasi pattinatrice che non si trova a terra.

Warning (Avvertimento) Avvertimento verbale formale dell'arbitro riguardo ad un'irregolarità di gioco, che permette alla Skater di intraprendere azioni correttive.

1 Parametri di Gioco e Sicurezza

Nessuno Scenario per la [Sezione 1](#)

2. Il Gioco

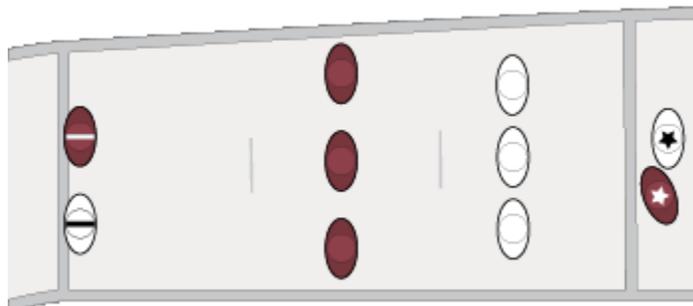
2.1. Il Track

Nessuno Scenario per la [Sezione 2.1](#)

2.2. Posizioni

Quando inizia un Jam, la Jammer deve toccare o essere dietro la Jammer Line. Le Blocker devono essere tutte dietro la Pivot Line, davanti alla Jammer Line, e nessuna Blocker può toccare la Pivot Line, a parte la Pivot. Se una delle Pivot si schiera prima dell'inizio del Jam e tocca la Pivot Line, tutte le altre Blocker devono posizionarsi dietro i fianchi della Pivot.

— Fonte: [Sezione 2.2](#)



Scenario C2.2.A

Non appena parte il fischio di inizio Jam, il pattino sinistro della Jammer Rossa supera la Jammer Line.

Risultato: Alla Jammer Rossa riceve un avvertimento per False Start e dovrà cedere la propria posizione a tutte le pattinatrici che si trovino nelle sue immediate vicinanze. Se non lo farà, riceverà una penalità.

Spiegazione: La Jammer Rossa è partita parzialmente fuori posizione, con un pattino oltre la Jammer Line.

Promemoria: Fin quando non viene assegnato un avvertimento la Jammer non può essere penalizzata per non aver ceduto la posizione (Failure to Yield).

Scenario C2.2.B

Non appena parte il fischio di inizio Jam, la Pivot Bianca si trova interamente oltre la Pivot Line.

Risultato: La Pivot Bianca riceve immediatamente una penalità per Illegal Positioning.

Spiegazione: La Pivot Bianca si trova completamente fuori posizione, avendo entrambi i pattini oltre la Pivot Line. Viene immediatamente penalizzata, senza essere prima avvertita e avere la possibilità di cedere la propria posizione, perché questa è una violazione flagrante delle regole delle posizioni di partenza.

Scenario C2.2.C

Non appena parte il fischio di inizio Jam, una Blocker Bianca si trova Out of Bounds nell'area interna al Track.

Risultato: alla Blocker Bianca viene detto di ritornare in panchina e che non potrà partecipare al Jam in corso.

Spiegazione: se la Blocker Bianca non si trova sul Track al momento di inizio del Jam non può partecipare al Jam.

Promemoria: Anche se la Blocker Bianca fosse stata a cavallo della linea interna che delimita il Track, sarebbe comunque stata considerata Out of Bounds, quindi non sul Track, e quindi non ammessa nel Jam.

Scenario C2.2.D

Tutte le Blocker Bianche (inclusa la Pivot) si allineano regolarmente tra i Jam sulla Pivot Line, non toccandola. La Pivot Rossa si posiziona dietro di loro. Immediatamente prima del fischio di inizio Jam, la Pivot Rossa raggiunge la Pivot Line con un pattino.

Risultato: Le Blocker Bianche che non siano Pivot riceveranno un avvertimento per False Start, e dovranno cedere la propria posizione a tutte le pattinatrici nelle loro vicinanze; chi non dovesse farlo, riceverebbe una penalità.

Spiegazione: La Pivot Rossa si posiziona sulla Pivot Line prima dell'inizio del Jam, quindi le Blocker Bianche devono iniziare il Jam dietro ai fianchi della Pivot Rossa. Dato che tutte le Blocker Bianche (tranne la Pivot) cominciano il Jam davanti alla Pivot Rossa, sono in parte posizionate in maniera irregolare, perciò devono tutte cedere la propria posizione eccetto la Pivot Bianca.

Scenario C2.2.E

Nel tentativo di raggiungere il Track prima che un Jam inizi, una Blocker Rossa salta da una posizione Out of Bounds. Mentre questa è in aria, parte il fischio di inizio Jam. La Blocker Rossa atterra In Bounds e in piedi dopo l'inizio del Jam.

Risultato: La Blocker Rossa ha cercato di raggiungere il Track da una posizione Out of Bounds ed era ancora in aria al fischio di inizio Jam. Dovrebbe quindi esserle detto di tornare in panchina e non partecipare al Jam.

Spiegazione: Mentre è in aria, una pattinatrice mantiene tutti gli attributi della sua precedente posizione. La Blocker Rossa si trovava Out of Bounds prima del salto. Pertanto, rimane Out of Bounds durante il salto. La Blocker Rossa non si trovava sul Track al fischio di inizio Jam.

Scenario C2.2.F

La Pivot Bianca è seduta nel Penalty Box. Tra due Jam, 3 Blocker Bianche – di cui una Pivot – si allineano sul Track.

Risultato: Se il Jam inizia con due pattinatrici che indossano la Helmet Cover della Pivot, gli Official devono richiedere alla Blocker Bianca sul Track di rimuovere la Cover.

Spiegazione: La Pattinatrice seduta nel Penalty Box viene considerata come la Pivot di quella squadra per quel Jam. Siccome la squadra Bianca ha schierato il corretto numero di Blocker sul Track, non c'è ragione di rimandare la Pivot di troppo in panchina.

Promemoria: Se la Blocker Bianca si rifiutasse di rimuovere la Cover, dovrebbe ricevere una penalità.

Il rifiuto di obbedire ad un ordine di un Official che riguardi una situazione di gioco irregolare viene visto come insubordinazione.

Promemoria: Se la Blocker Bianca usufruisse di uno dei privilegi dati dall'essere Pivot prima di aver rimosso la Cover, la Blocker Bianca deve essere penalizzata anche senza ricevere avvertimenti, poiché la sua Cover irregolare ha avuto impatto sul gioco.

Scenario C2.2.G

Non appena parte il fischio di inizio Jam, il pattino sinistro della Pivot Rossa scivola indietro superando la Jammer Line. Alla Pivot rossa viene dato un avvertimento di False start. La Pivot rossa si sgancia dal gioco, fermandosi per cercare di concedere il vantaggio alle giocatrici che si trovano nelle sue vicinanze. Nessun'altra giocatrice trae vantaggio dall'azione della Pivot Rossa.

Risultato: La Pivot Rossa non deve più concedere il vantaggio e può continuare a giocare.

Spiegazione: La Pivot rossa ha tentato sinceramente di cedere il vantaggio, dando tempo alle altre giocatrici nelle vicinanze di prendere vantaggio. Anche se questa opportunità non viene sfruttata, è sufficiente per sollevare la Pivot Rossa dall'obbligo di cedere il vantaggio.

2.2.1. Jammer

La Jammer si riconosce come la Skater che visibilmente indossa la Helmet Cover da Jammer (la Stella) all'inizio del Jam.

- Fonte: [Sezione 2.2.1](#)

Scenario C2.2.1.A

Pattinatrici Bianche e Rosse si scambiano ripetutamente la posizione nell'intervallo tra due Jam, nel tentativo di guadagnare posizione le une sulle altre. Al fischio d'inizio, Rosso 34 si trova interamente dietro la Jammer Line ma non è in possesso della cover da Jammer. Rosso 27 invece è posizionata interamente davanti la Jammer Line e ha la cover da Jammer sul casco.

Risultato: Rosso 27 è la Jammer.

Spiegazione: Rosso 27 ha la stella. La stella definisce chi è la Jammer. Entrambe le pattinatrici dovrebbero ricevere una penalità per aver iniziato il Jam completamente fuori dalla loro posizione.

Promemoria: Una volta iniziato il Jam, la Jammer Ref dovrebbe comunicare a Rosso 27 che è lei la Jammer per quel Jam. Mentre le regole sono flessibili per le pattinatrici che dimentichino la cover, la posizione di partenza non dovrebbe mai avere la precedenza su chi indossa le cover. In questo caso, entrambe la Jammer (Rosso 27) e la Blocker (Rosso 34) si sono posizionate in modo irregolare.

Promemoria: Tenere a mente la seguente gerarchia per le Jammer:

- 1 La Jammer per il Jam successivo è – La Jammer del Jam precedente che si trova nel Penalty Box
- 2 Se nessuno soddisfa il punto 1 la Jammer è la pattinatrice che si trova in possesso della cover da Jammer ed è allineata nella posizione di partenza della Jammer.
- 3 Se nessuno soddisfa il punto 2 la Jammer è la pattinatrice visibilmente in possesso della Cover da Jammer allineata fuori posizione.
- 4 se nessuno soddisfa il punto 3 non c'è nessuna Jammer per quella squadra in quel Jam. Il Jam non può cominciare

Scenario C2.2.1.B

Prima del fischio di inizio Jam, la Jammer Rossa pattina all'indietro. Poi si ferma improvvisamente e scatta rapidamente in avanti al fischio di inizio Jam.

Risultato: Se la Jammer Rossa si stava muovendo in senso orario o era ferma al momento del fischio di inizio Jam, tutto regolare. Se la Jammer Rossa ha invertito la direzione e stava guadagnando velocità prima del fischio di inizio Jam, tale azione dovrebbe essere penalizzata come False Start.

Spiegazione: Una Jammer non può guadagnare velocità in senso antiorario al fischio di inizio

2.2.2. Lead Jammer

Una Jammer non può diventare Lead Jammer di un Jam se commette una penalità durante il Jam, se esce dalla parte anteriore dell'Engagement Zone senza aver conquistato la Lead, se rimuove la Helmet Cover o se questa viene rimossa da una compagna di squadra.

— Fonte: [Sezione 2.2.2](#)

Scenario C2.2.2.A

La Jammer Rossa inizia il Jam con la cover al rovescio. Le stelle non sono visibili in netto contrasto. La Jammer rimuove la cover, la capovolge e la indossa nuovamente sul casco. In seguito sorpassa in maniera regolare tutte le pattinatrici in gioco, inclusa la Blocker più avanzata.

Risultato: La Jammer Rossa viene dichiarata Lead Jammer.

Spiegazione: Poiché la Jammer Rossa non aveva la possibilità di diventare Lead Jammer prima di aver rimosso la cover dal casco, questa non può aver perso tale possibilità rimuovendola.

Promemoria: Se la Jammer Rossa avesse rimosso la Cover con le stelle ben visibili, a quel punto avrebbe perso la possibilità di diventare Lead Jammer

Scenario C2.2.2.B

La Jammer Rossa esce dall'Engagement Zone ma non guadagna la Lead. La Jammer Bianca finisce a terra ma non Out of Bounds. Mentre la Jammer Bianca è a terra, tutte le Blocker avversarie – inclusa quella più avanzata – pattinano in senso orario dietro di lei. La Jammer Bianca si alza.

Risultato: La Jammer Bianca viene dichiarata Lead Jammer non appena si alza.

Spiegazione: Pattinando in senso orario dietro la Jammer Bianca, le Blocker Rosse cedono la propria posizione. In tal modo, la Jammer Bianca ha guadagnato quei sorpassi che contano ai fini della Lead.

Scenario C2.2.2.C

La Jammer Bianca completa il primo sorpasso del Pack, mentre la Jammer Rossa rimane bloccata in fondo. Dopo numerosi blocchi e cambi di posizione, la Jammer Bianca riesce a superare tutte le Blocker, ma nessuna di loro è mai la Blocker più avanzata del Pack quando la Jammer Bianca la sorpassa.

Risultato: La Jammer Ref non deve dichiarare Lead Jammer la Jammer Bianca (non ancora).

Spiegazione: La Jammer Bianca ha superato tutte le Blocker, ma non ha mai guadagnato una posizione superiore sulla Blocker più avanzata del Pack. La Lead viene guadagnata quando la Jammer abbia superato tutte le Blocker in gioco e abbia stabilito una posizione di superiorità sulla Blocker più avanzata e In Play.

Scenario C2.2.2.D

La Jammer Rossa supera tutte le Blocker nel primo sorpasso del Pack, ad eccezione di una Blocker Bianca. La Jammer Rossa spinge regolarmente questa Blocker Bianca in avanti fino al termine della Engagement Zone, fino a portarla Out of Play.

Risultato: La Jammer Rossa viene dichiarata Lead Jammer non appena la Blocker Bianca esce dall'Engagement Zone.

Spiegazione: La Jammer Rossa è tenuta a superare soltanto le Blocker In Play per diventare Lead Jammer.

Scenario C2.2.2.E

La Jammer Bianca e la Jammer Rossa hanno entrambe superato tutte le Blocker tranne la Pivot Bianca. La Jammer Rossa è davanti alla Jammer Bianca, e spinge regolarmente la Pivot Bianca in avanti, al di fuori dell'Engagement Zone.

Risultato: La Jammer Rossa viene dichiarata Lead Jammer.

Spiegazione: Al momento in cui la Pivot Bianca è andata Out of Play, entrambe le Jammer avevano superato tutte le Blocker In Play. La Jammer Rossa era quella più avanzata e per questa ragione viene dichiarata Lead Jammer.

Scenario C2.2.2.F

La Jammer Rossa supera tutte le Blocker durante il suo primo passaggio attraverso il Pack, eccetto la Pivot Bianca. A causa di situazioni di gioco non collegate a questa, gli arbitri dichiarano una situazione di No Pack. La Jammer Rossa rimane dietro la Pivot Bianca.

Risultato: La Jammer Ref non deve dichiarare Lead Jammer la Jammer Rossa (non ancora).

Spiegazione: Nonostante la Pivot Bianca sia ora Out of Play, le situazioni di No Pack sono diverse da quelle di Out of Play per quanto riguarda i passaggi e il guadagnare lo status di Lead Jammer. Durante una situazione di No Pack, una Jammer deve comunque guadagnare il passaggio e non può guadagnare la sua posizione in maniera irregolare sulle altre Skater, mentre la Jammer è in un a posizione Out of Bounds.

Promemoria: Visto che la Pivot Bianca è in quel momento la Blocker più avanzata, la Jammer Rossa potrebbe guadagnare il suo status di Lead Jammer superando la Pivot Bianca.

Promemoria: Se il Pack si fosse riformato e la Pivot Bianca si trovasse davanti all'Engagement Zone, a quel punto la Jammer Rossa avrebbe tutti i requisiti per guadagnare lo status di Lead Jammer.

2.2.3. Pivot Blocker

Nessuno scenario per la [Sezione 2.2.3](#)

2.2.4. Passaggio della stella

La Jammer di una squadra può cambiare il proprio ruolo passando la Stella alla Pivot della propria squadra effettuando un passaggio della stella regolare. Questo richiede che la Jammer passi in mano la Stella alla propria Pivot mentre entrambe siano in piedi, In Bounds e In Play e solo nel caso in cui nessuna delle due si stia avviando (o sia in coda per) il Penalty Box.

— Fonte: [Sezione 2.2.4](#)

Scenario C2.2.4.A

La Jammer Bianca rimuove la propria cover e la passa direttamente a una Blocker Bianca che non è la Pivot. La Jammer Bianca rilascia la cover. La Blocker Bianca la fa cadere immediatamente.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Dal momento che la Jammer Bianca può passare la cover soltanto alla sua Pivot, siccome la Blocker bianca ha immediatamente lasciato cadere la Stella, l'azione non ha avuto impatto sul gioco.

Promemoria: Se la Blocker Bianca non lasciasse subito il controllo della Stella, la Jammer Bianca dovrebbe ricevere una penalità.

Promemoria: Se la Jammer Bianca sta tenendo la cover in mano e la Blocker Bianca gliela strappa dalle mani, è la Blocker Bianca l'iniziatrice del Passaggio della Stella ed è lei a dover essere penalizzata.

Scenario C2.2.4.B

La Jammer Bianca rimuove la cover dal proprio casco e la passa alla Pivot Bianca. Prima che la Jammer affidi al Cover nella mano della Pivot Bianca, quest'ultima viene spinta Out of Bounds. La Jammer Bianca a quel punto rilascia la cover alla Pivot che si trova fuori dal Track.

Risultato: Il passaggio non è stato completato con successo. Entrambe le skater mantengono le proprie posizioni. Nessuna penalità viene assegnata questa volta, ma la Pivot Bianca viene avvisata che non è diventata Jammer.

Spiegazione: Sebbene la Jammer Bianca abbia tentato di passare la Cover alla Pivot mentre era ancora in gioco, il passaggio della stella ha un solo momento cruciale: quello del rilascio della Stella. Dal momento che le posizioni delle Skater non sono influenzate dall'azione, e alla Pivot è consentito maneggiare la Cover, non c'è impatto sul gioco.

Promemoria: Se, dopo essere stata informata di non essere Jammer, la Pivot indossa la cover (o non la toglie), dovrebbe ricevere una penalità.

Scenario C2.2.4.C

La cover della Pivot cade a terra come risultato del normale svolgimento del gioco. La Jammer Bianca rimuove la propria Cover e la passa alla Pivot, rilasciandola.

Risultato: Il passaggio non è stato completato con successo. Entrambe le skater mantengono le proprie posizioni. Nessuna penalità viene assegnata, questa volta, ma viene indicato alla Pivot di abbandonare la cover.

Spiegazione: Una Pivot che non stia visibilmente indossando la propria Cover non può usufruire dei privilegi da Pivot, e non può dunque ricevere la Cover dalla Jammer o anche recuperarla dopo uno Star Pass incompleto. Siccome la cover della Pivot è stata rimossa a causa del gioco (e non perché la Pivot l'ha rimossa intenzionalmente), la Pivot viene avvisata di non essere più Pivot e le viene permesso di abbandonare il controllo della Stella.

Promemoria: Dopo che la Pivot Bianca è consapevole di non indossare la cover, deve immediatamente abbandonare il controllo della Stella.

Scenario C2.2.4.D

Rosso 21 è la Jammer. Rimuove la propria Cover e la tira a Rosso 45, la Pivot. Rosso 45 (ancora pivot) prende la cover e la ripassa a Rosso 21 (ancora Jammer). Entrambe le pattinatrici hanno presa sulla cover, e Rosso 21 la rilascia. Rosso 45 mantiene il controllo della Stella e la indossa sul proprio casco.

Risultato: Rosso 45 è la nuova Jammer.

Spiegazione: Tirare la cover è un passaggio della stella incompleto, ma non irregolare. Un passaggio di stella non può essere completato con successo attraverso un lancio della cover. Afferrare la Stella (mentre è in aria) è equivalente a recuperarla da terra; la Pivot non è tenuta ad aspettare che cada a terra. Una volta che la Jammer Rossa afferra la Cover, ristabilisce il proprio controllo sulla Stella a prescindere dalla presa della Pivot. In seguito completano il passaggio della stella regolarmente.

Scenario C2.2.4.E

Mentre si muove all'interno del Pack, la Cover cade dal casco della Jammer Rossa e si attacca al velcro della polsiera di una Blocker Bianca. La Blocker Bianca stacca la Cover dalla polsiera e la lascia cadere.

Risultato: Nessuna penalità per la Blocker Bianca.

Spiegazione: La Blocker Bianca è entrata temporaneamente in possesso della cover della Jammer Rossa e l'ha lasciata cadere. Siccome la Blocker Bianca non aveva tentato di rimuovere la cover dal casco della Jammer Rossa intenzionalmente, non dovrebbe essere penalizzata per esserne entrata in possesso accidentalmente perché se ne è subito liberata. La cover della Jammer può essere spostata come risultato del normale svolgimento del gioco, ma non può essere controllata da nessuno che non sia una Pivot o una Jammer.

Promemoria: Se la Blocker Bianca non avesse toccato la cover che era impigliata nella sua polsiera, e avesse permesso alla Pivot o alla Jammer Rossa di recuperarla non appena se ne fossero rese conto, non ci sarebbe stata lo stesso nessuna penalità.

Promemoria: Se la Blocker bianca avesse staccato la cover dal velcro della sua polsiera, ma non avesse immediatamente rinunciato al controllo su di essa, avrebbe ricevuto una penalità.

Scenario C2.2.4.F

La Jammer Bianca passa regolarmente la Stella alla Pivot Bianca. Più avanti nel Jam, la Pivot-Adesso-Jammer riceve una penalità e va al Penalty Box. Il Jam termina e la squadra Rossa chiama un Official Review.

Come risultato della Review, la Jammer Bianca originaria riceve una penalità per un'azione irregolare commessa da Jammer.

Risultato: La penalità aggiuntiva deve essere scontata dalla Pivot-Adesso-Jammer e registrata alla Jammer Bianca. Alla Jammer Bianca originaria non dovrebbe essere permesso rientrare in gioco finché il suo tempo di penalità non sia terminato.

Spiegazione: La Jammer Bianca ha passato la Stella regolarmente, trasformando la Pivot nella nuova Jammer, ma ha ricevuto una penalità in seguito a una Review per un'irregolarità commessa mentre giocava da Jammer. Ciò relegherebbe due giocatrici differenti di una stessa squadra nel Penalty Box, entrambe nel ruolo di Jammer. La penalità viene assegnata a una pattinatrice. Il tempo di penalità viene assegnato a un ruolo, con la pattinatrice interdetta dal gioco finché tale tempo non sia stato scontato. In questo esempio, la Jammer Bianca originaria riceve una penalità e la Pivot-Adesso-Jammer sconta la penalità. Far tornare la Jammer Bianca di nuovo Pivot o far scontare il tempo di penalità alla Jammer Bianca originaria, priverebbe la squadra Rossa dei vantaggi acquisiti.

2.2.5. Le Blocker

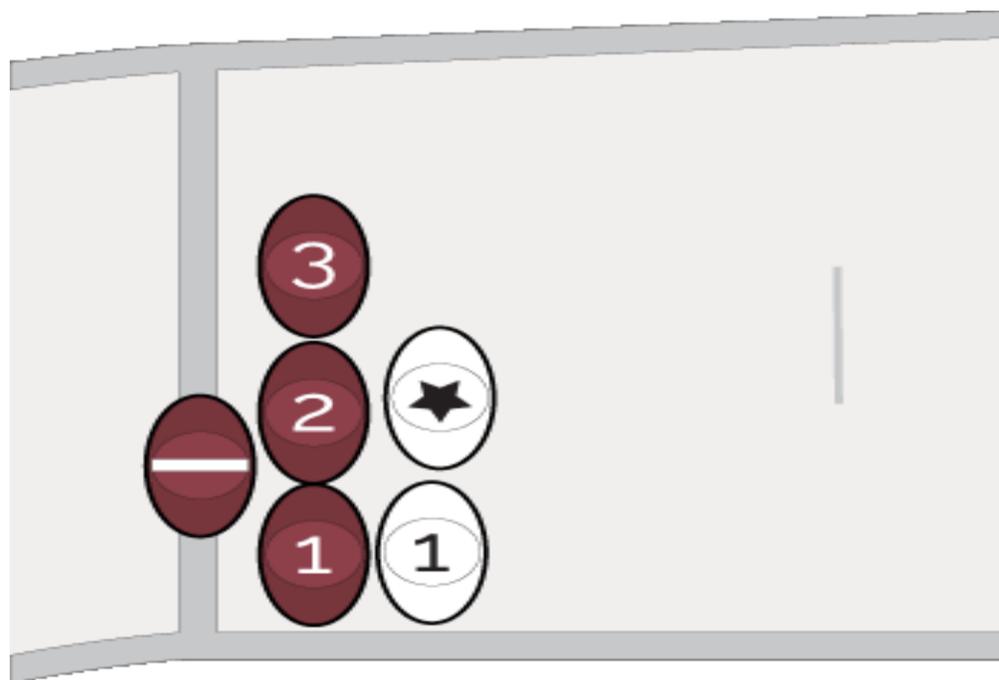
Nessuno scenario per la [Sezione 2.2.5](#)

2.3 Engagement Zone e Pack

Il Pack è il gruppo più numeroso di Blocker di entrambe le squadre in piedi, dentro al Track e in prossimità le une delle altre. L'Engagement Zone (zona d'ingaggio) è l'area in cui è consentito alle Blocker di bloccare o di essere bloccate.

— Fonte: [Sezione 2.3](#)

Scenario C2.3.A

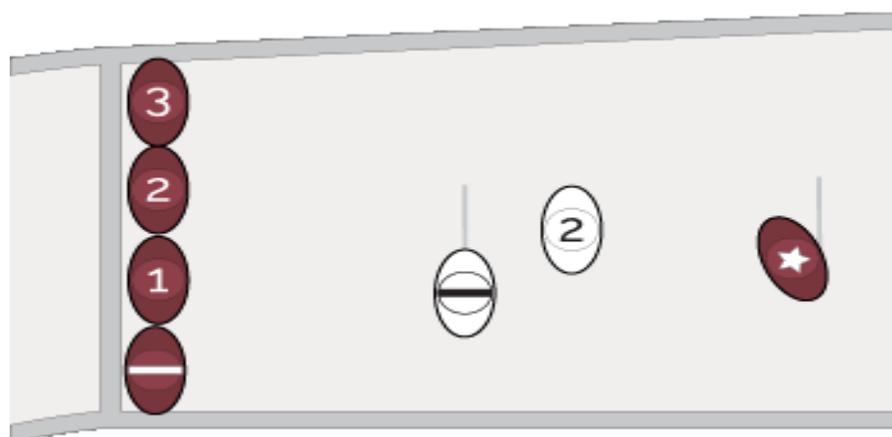


Blocker Rossa 1 blocca Blocker Bianca 1 Out of Bounds.

Risultato: No pack. Nessuna penalità. La Blocker Bianca 1 deve rientrare dentro al Track per riformare il Pack alla prima occasione possibile e regolare, e la Blocker Rossa 1 deve pattinare in senso antiorario per permetterlo.

Spiegazione: Non essendoci Blocker Bianche a meno di 3,05 metri da qualsiasi Blocker Rossa, viene a crearsi una situazione di No Pack. Tutte le Blocker devono agire al fine di riformare il Pack più velocemente possibile.

Scenario C2.3.B



Il Wall Rosso pattina in senso antiorario lentamente mentre le Blocker Bianche stanno ferme.

Risultato: Viene dichiarata una situazione di No Pack. Nessuna penalità.

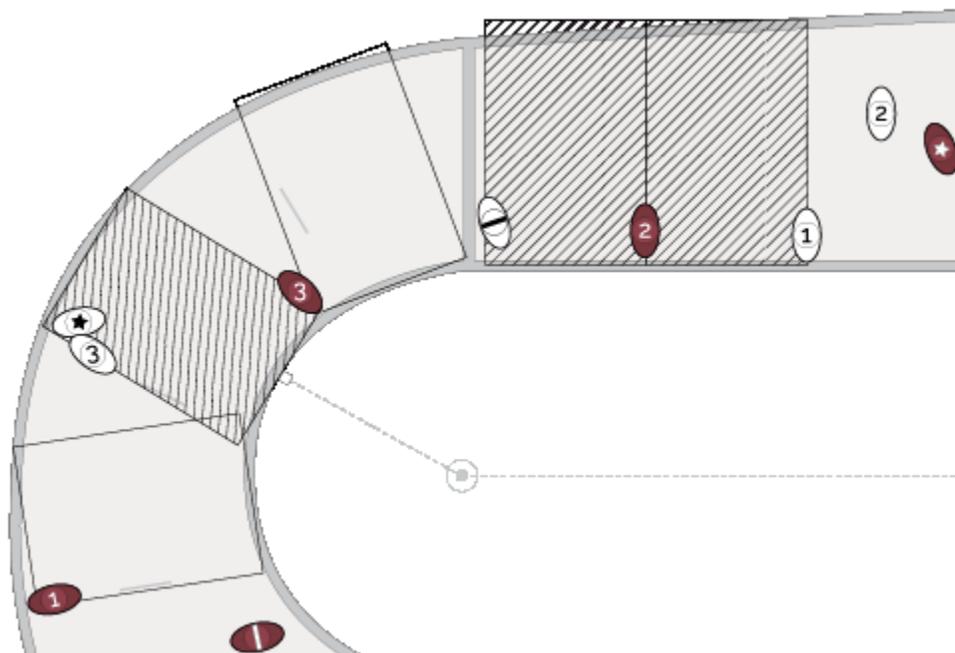
Spiegazione: Le Blocker Rosse pattinando lentamente hanno dato la possibilità alla Pivot bianca di mantenere il Pack, quindi le Blocker Rosse non devono essere penalizzate. La Pivot Bianca non è tenuta a mantenere il Pack, ma deve invece lavorare per riformarlo se si verifica una situazione di No Pack. Inoltre, la Pivot Bianca non può fare movimenti improvvisi per distruggere il Pack.

Promemoria: Se, invece di pattinare in senso antiorario, le Blocker Rosse fossero rimaste ferme mentre la Pivot Bianca stesse pattinando all'indietro o si fosse inginocchiata, quest'ultima dovrebbe essere penalizzata. Il Roller Derby viene giocato in senso antiorario, quindi i movimenti in senso orario vengono trattati in modo differente da quelli in senso antiorario, e inginocchiarsi è sempre un'azione improvvisa. Movimenti impercettibili, come spostare il peso mentre si è in piedi, non vengono considerati come movimenti improvvisi.

Scenario C2.3.C

Nell'immagine qui sopra, Rosso 3 e la Pivot Bianca sono a più di 3,05 metri di distanza, così come Rosso 1 e Bianco 3, perciò, il Pack comprende la Pivot Bianca, Rosso 2, Bianco 1 e Bianco 2. Rosso 1 e Pivot Rossa sono Out of Play.

Il Pack comprenderebbe queste pattinatrici se le seguenti Blocker cadessero: –



| | |
|----------------------------------|---|
| Bianco 2 | Bianco 1, Rosso 2, Pivot Bianca |
| Bianco 1 | No pack. Rosso 3 e Bianco 3 potrebbero formare un Pack da due, ma lo stesso vale per Pivot Bianca e Rosso 2 |
| . Rosso 2 | Bianco 3 e Rosso 3 |
| Pivot Bianca | Bianco 1, Bianco 2, Rosso 2 |
| Rosso 3 o chiunque davanti a lei | Il Pack non cambia. |

2.4. Blocchi e Assist

Nessuno Scenario per la Sezione 2.4

2.5. Passaggi

Le Skater migliorano la propria posizione rispetto alle altre Skater sorpassandole in senso antiorario. Il passaggio della Jammer viene considerato regolare solo se avviene mentre ha indosso la Stella in modo visibile sul proprio casco.

— Fonte: Sezione 2.5

Scenario C2.5.A

La Jammer Bianca è al suo secondo passaggio attraverso il Pack e non ha ancora passato nessuna Blocker Rossa. La Pivot rossa riceve una penalità e si prepara a lasciare il Track. La Jammer Bianca passa la Stella alla Pivot Rossa, che in quel momento si trova ancora In Bounds.

Punti: Un punto.

Spiegazione: Le Blocker che si stanno dirigendo al Penalty Box ma che, in quel momento, si trovano ancora In Bounds (toccano ancora la superficie all'interno del Track, incluso il pattinare a cavallo della linea) possono ancora essere validamente superate, come se non avessero ricevuto la penalità. La Jammer bianca segna un punto sulla Pivot Rossa per aver guadagnato una posizione di vantaggio prima che quest'ultima esca dal Track.

Promemoria: nel caso in cui ci fossero altre Blocker rosse nel Penalty Box, segnare un punto sulla Pivot rossa significherebbe segnare automaticamente punto anche su tutte le Blocker in penalità.

3 Segnare Punti

3.1. Guadagnare punti

Una Jammer segna un punto ogni volta che doppia un'avversaria.

— Fonte: Sezione 3.1

Scenario C3.1.A

La Jammer Rossa si avvicina al Pack per il suo secondo passaggio. La Jammer Rossa sorpassa tutte le avversarie eccetto una Blocker non Pivot, che la blocca e la fa uscire, costringendola a rientrare dietro al Pack. Prima che la Jammer Rossa rientri nel Pack, la Jammer bianca passa la Stella alla Pivot Bianca. La Jammer Rossa rientra nel Pack, supera di nuovo tutte le avversarie ed esce dall'Engagement Zone.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: A seguito del passaggio di stella riuscito, la Jammer bianca e la sua Pivot si scambiano i ruoli e lo status in termini di sorpassi effettuati e subiti. Poiché la Jammer rossa ha già sorpassato la Pivot Bianca prima del passaggio della stella, il punto sulla Blocker Bianca (che prima era la Jammer bianca) è già stato ottenuto e non può essere segnato di nuovo.

Promemoria: se fosse stata la Pivot Bianca a far uscire la Jammer Rossa e la Pivot Bianca avesse ricevuto la Stella dalla sua Jammer e fosse uscita dall'Engagement Zone prima di venire superata, la Jammer Rossa potrebbe ancora segnare 4 punti superando l'ex Jammer bianca (ora Blocker semplice).

Scenario C3.1.B

La Jammer Rossa entra nel Pack prima della Jammer Bianca, mentre quest'ultima si sta apprestando ad effettuare il suo secondo passaggio. La Jammer rossa passa la Stella e la nuova Jammer rossa esce dal Pack. La Jammer bianca entra nel Pack e supera tutte le 4 Blocker rosse (inclusa l'ex Jammer rossa).

Punti: la Jammer bianca segna 4 punti.

Spiegazione: Tutte le Blocker si considerano unitariamente in relazione al passaggio della Jammer avversaria attraverso il Pack. Di conseguenza, sebbene la Jammer bianca non superi l'ex Jammer rossa, quando la Jammer rossa diventa Blocker la Jammer bianca acquista una posizione di vantaggio rispetto alla prima.

Scenario C3.1.C

Rimosso intenzionalmente

Scenario C3.1.D

La Jammer bianca sta effettuando il suo secondo passaggio e salta l'Apex, superando così tutte e quattro le Blocker avversarie durante il salto. La Jammer bianca atterra in Bounds con il pattino destro, con le anche davanti a tutte le Blocker. Come risultato di questa stessa azione, il pattino sinistro della Jammer atterra, invece, Out of Bounds.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: la Jammer bianca mantiene lo status In Bounds quando è in aria perché la parte del pattino che atterra per prima è In Bounds. La Jammer bianca mantiene inoltre lo status in piedi quando è in aria perché la prima parte che tocca a terra dopo il salto è il pattino. Il fatto che, successivamente, tocchi anche Out of Bounds non l'altro pattino non inficia i punti segnati (ma influisce sulla sua posizione relativa rispetto alle Skater superate durante il salto).

3.2. Passaggi con punti

I punti sono raggruppati in base ai passaggi attraverso il Pack.

— Fonte: Sezione 3.2

Scenario C3.2.A

Rimosso intenzionalmente

Scenario C3.2.B

La Pivot Bianca viene mandata al Penalty Box poco dopo l'inizio del Jam. La Jammer Rossa completa il suo primo sorpasso sul Pack e comincia il secondo. La Jammer Rossa sorpassa due Blocker bianche prima che la Pivot bianca rientri sul Track e il Jam finisca.

Punti: Tre punti.

Spiegazione: Al secondo passaggio della Jammer Rossa sul Pack, questa guadagna un punto anche sulla Pivot Bianca in penalità nel momento in cui sorpassa la prima Blocker Bianca mentre la Pivot bianca era in penalità.

Scenario C3.2.C

All'inizio del Jam, la Jammer rossa blocca la Jammer bianca mandandola out of Bounds e inizia a pattinare in senso orario. La Jammer Rossa esce dall'Engagement Zone da dietro, vi rientra davanti e pattina in Bounds fino a raggiungere il retro del Pack. La Jammer bianca si trova dietro la Jammer rossa e rimane bloccata all'interno del Pack prima di iniziare di nuovo il suo passaggio iniziale attraverso di esso. La Jammer rossa continua a pattinare, esce dall'Engagement Zone dal davanti, rientra da dietro, sorpassa tutte le avversarie e completa il passaggio iniziale attraverso il Pack.

Punti: Zero punti.

Spiegazione: Anche se la Jammer Rossa ha effettuato un sorpasso superando tutte le Blocker avversarie al suo primo passaggio attraverso il Pack, i sorpassi che precedono l'Initial Pass non contano come sorpassi effettivi sulle Blocker.

Scenario C3.2.D

La Blocker bianca inizia il Jam seduta al Penalty Box. La Jammer rossa completa il suo primo passaggio attraverso il Pack e inizia il secondo. La Blocker bianca torna sul Track dietro la Jammer rossa. La Jammer rossa guadagna punti su tutte le avversarie ed esce dall'Engagement Zone da davanti.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: Poiché la Blocker bianca rientra sul Track dietro la Jammer Rossa, quest'ultima poteva ancora guadagnare un punto su di lei superando un'altra Blocker bianca.

Promemoria: Se la Blocker bianca avesse superato la Jammer Rossa prima che quest'ultima superasse una qualsiasi delle Blocker avversarie, la Jammer Rossa avrebbe dovuto risorpassare anche la Blocker bianca rientrata dal Penalty Box per segnare tutti i punti.

Scenario C3.2.E

Rimosso intenzionalmente

3.3. Evitare di subire punti

Le Blocker possono evitare che la Jammer avversaria segni punti su di loro solo rimanendo davanti ad essa, oppure assicurandosi che, una volta superate, il passaggio non valga effettivamente come punto.

— Fonte: Sezione 3.3

Scenario C3.3.A

La Jammer Bianca è al suo secondo sorpasso sul Pack e supera tutte le proprie avversarie tranne la Pivot Rossa, che si trova davanti a lei. La Jammer Bianca esce dall'Engagement Zone da davanti con la Pivot Rossa ancora davanti a lei.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: Uscire dall'Engagement Zone davanti alla Jammer avversaria non è un mezzo valido per una Blocker per non far segnare un punto su di lei. Tramite tale azione, la Pivot Rossa ha negato alla Jammer Bianca l'opportunità di guadagnare quel punto durante il suo secondo sorpasso sul Pack. Per cui, viene considerato come se la Jammer Bianca avesse a tutti gli effetti effettuato quel sorpasso al completamento del secondo sorpasso sul Pack. Le altre Blocker avversarie avevano già subito punti regolarmente.

Promemoria: Se il Jam fosse terminato prima che la Jammer Bianca fosse uscita dall'Engagement Zone ma mentre la Pivot Rossa si trovasse ancora davanti a lei e al di fuori dell'Engagement Zone, la Jammer Bianca avrebbe comunque guadagnato quel punto per le stesse ragioni precedenti. Tuttavia, se la Pivot Rossa fosse rimasta all'interno dell'Engagement Zone ma davanti alla Jammer Bianca, la Jammer Bianca non avrebbe conquistato quel punto perché ne ha avuto l'opportunità mentre si trovava all'interno dell'Engagement Zone.

Scenario C3.3.B

La Jammer Bianca è al suo secondo passaggio attraverso il Pack. Supera tutte le avversarie tranne la Pivot Rossa, che si trova davanti a lei. La Pivot Rossa spinge la Jammer Bianca Out of Bounds e subito dopo finisce Out of Play. La Pivot Rossa si gira, ritorna In Play e finisce dietro alla Jammer Bianca, ancora Out of Bounds. La Jammer Bianca rientra davanti alla Pivot Rossa e davanti all'Engagement Zone.

Punti: Tre punti.

Spiegazione: Quando la Jammer bianca è rientrata sul Track al di fuori dell'Engagement Zone, il suo secondo sorpasso a punti era terminato. A quel punto, la Pivot Rossa era in gioco. La Jammer Bianca ha avuto dunque la possibilità di guadagnare un passaggio su di lei durante il passaggio nel Pack ritornando In Play all'interno dell'Engagement Zone e poi superando la Pivot Rossa.

Scenario C3.3.C

La Jammer Bianca è al suo secondo passaggio attraverso il Pack. Blocker rossa 1 viene mandata al Penalty Box. Blocker Rossa 2 esce volontariamente dal gioco per sistemare la sua attrezzatura. La Jammer Bianca non supera le Blocker Rosse 3 e 4. Il Jam termina.

Punti: Zero punti.

Spiegazione: La Jammer Bianca non ha superato nessuna avversaria prima della fine del Jam.

Promemoria: La Jammer Bianca aveva l'opportunità di guadagnare punti sulle Blocker Rosse 3 o 4 e avrebbe, in questo modo, guadagnato un ulteriore punto sulle Blocker 1 e 2, per un totale di 3 punti.

Scenario C3.3.D

La Jammer Bianca è al suo secondo passaggio attraverso il Pack. Le Blocker rosse 1 e 2 sono già sedute al Penalty Box. Blocker rossa 3 viene mandata al Penalty Box. Blocker Rossa 4 esce volontariamente dal gioco per sistemare la sua attrezzatura. La Jammer bianca supera tutte le sue compagne.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: poiché la Jammer bianca non aveva modo di guadagnare punti su nessuna delle avversarie, questa li guadagna su tutte e 4 completando un passaggio all'interno dell'Engagement Zone, definita in una situazione di No Pack.

Scenario C3.3.E

La Jammer Bianca è al suo secondo passaggio attraverso il Pack. Le Blocker rosse 1 e 2 sono già sedute al Penalty Box. La Blocker Rossa 3 perde un freno ed esce volontariamente dal gioco. A Blocker Rossa 4 viene fischiata una penalità e le viene detto di non lasciare il Track, ma lei esce ugualmente. La Jammer bianca supera tutte le sue compagne e Blocker Rossa 4 mentre gli Official le dicono di rientrare sul Track.

Punti: Quattro punti.

Spiegazione: Poiché la Blocker Rossa non è stata ufficialmente mandata al Penalty Box, questa è ancora parte attiva del gioco (si trova solo Out of Bounds). Quando la Jammer Bianca supera Blocker Rossa 4, il punto è guadagnato in ogni caso, anche se in quel momento Blocker Rossa 4 è Out of Bounds.

Promemoria: Se Blocker Rossa 4 avesse accelerato velocemente, in modo da non consentire alla Jammer bianca di guadagnare un punto su di lei, la Jammer Bianca avrebbe guadagnato il punto sulla Blocker Rossa 4 al completamento del passaggio attraverso l'Engagement Zone, come se quest'ultima fosse più avanti dell'Engagement Zone (ma ancora in Bounds). Poiché si verifica una situazione di No Pack, il passaggio della Jammer Bianca nell'Engagement Zone viene completato quando questa si trova 6,10 metri più avanti rispetto alla giocatrice più avanzata del Pack precedentemente definito (in questo caso, la sua compagna di squadra).

Scenario C3.3.F

La Jammer Rossa commette una penalità all'inizio del suo secondo passaggio attraverso il Pack, senza aver ancora guadagnato nessun passaggio su alcuna avversaria. Mentre la Jammer Rossa è nel Penalty Box, anche due Blocker bianche vengono mandate al Penalty Box. La Jammer rossa viene fatta uscire e rientra nell'Engagement Zone. Il Pack è veloce e la Jammer rossa non supera nessuno. Le due Blocker bianche vengono fatte uscire e rientrano sul Track dietro la Jammer rossa. Il Jam finisce.

Punti: Zero punti.

Spiegazione: la Jammer Rossa aveva l'opportunità di guadagnare due punti sulle avversarie in penalità, superando una delle Blocker Bianche ancora sul Track.

Scenario C3.3.G

Rimosso intenzionalmente

Scenario C3.3.H

Rimosso intenzionalmente

Scenario C3.3.I

La Jammer rossa completa il suo primo passaggio attraverso il Pack e supera una Blocker avversaria prima di togliersi la Stella. Mentre non indossa la Stella, le tre Blocker avversarie commettono una penalità e vengono mandate al Penalty Box. Il Jam termina con la Jammer con la Stella ancora in mano.

Risultato: Un punto.

Spiegazione: La Jammer rossa non può guadagnare punti se non indossa la Stella sul casco, ma le viene comunque assegnato il punto guadagnato sulla prima Blocker superata (quando la Stella era sul casco).

Promemoria: Se la Jammer rossa avesse rimosso la Stella sul casco prima della fine del Jam avrebbe guadagnato anche i punti sulle altre Blocker avversarie, non appena reindossata l'Helmet Cover.

Scenario C3.3.J

La Jammer Rossa inizia un passaggio a punti e si trova davanti alla Jammer Bianca. La Jammer Rossa guadagna punti su 3 Blocker bianche ma rimane dietro la Pivot Bianca.

La Jammer Bianca riesce a passare la Stella alla Pivot Bianca, ma resta dietro la Jammer Rossa. La Jammer rossa completa il suo passaggio senza aver mai superato l'ex Jammer bianca (ora Blocker).

Risultato: Quattro punti.

Spiegazione: La Jammer Rossa aveva almeno un'opportunità di guadagnare punti sulle Blocker avversarie per ogni passaggio attraverso il Pack, incluso quello sulla Jammer-diventata-Blocker a seguito del passaggio della stella. Quando la Jammer diventa Blocker dopo aver passato la Stella, viene considerata come Blocker che rientra attivamente in gioco (vedi Sezione 2.5)

3.4 Jammer in penalità

Quando una Skater riceve una penalità si considera come giocatrice non presente sul Track.

— Fonte: [Sezione 3.4](#)

Scenario C3.4.A

La Jammer Rossa completa il suo primo sorpasso sul Pack e non ha ancora superato alcuna avversaria quando commette due penalità in rapida successione. Viene mandata al Penalty Box per 60 secondi, durante i quali tutte le 4 Blocker avversarie commettono una penalità e vengono mandate al Penalty Box. La Jammer Rossa ritorna sul Track dietro al Pack, ma il Jam termina prima che possa superare alcuna delle sue avversarie.

Risultato: Zero punti.

Spiegazione: La Jammer Rossa non ha superato alcuna Blocker avversaria, quindi non ha avuto la possibilità di guadagnare nessun punto NOT-ON-THE-TRACK.

Promemoria: Se la Jammer Rossa avesse superato una qualsiasi delle Blocker avversarie prima di scontare la sua penalità, avrebbe guadagnato i punti sulle altre non appena fosse rientrata sul Track.

Promemoria: Se la Jammer Rossa avesse sorpassato una Blocker avversaria al ritorno dal Penalty Box ma prima che il Jam fosse terminato, avrebbe guadagnato punti su qualsiasi altra Blocker avversaria ancora seduta al Penalty Box o su qualsiasi Blocker avversaria rientrante dal Penalty Box dietro la Jammer Rossa.

3.5. Errori nel punteggio e nel riportare il punteggio

Nessuno Scenario per la [Sezione 3.5](#)

4 Penalità

Per i seguenti scenari, le seguenti informazioni dovrebbero essere date per scontate. La squadra di casa indossa la divisa rossa

-
- La squadra ospite indossa la divisa bianca
- Entrambe le squadre hanno regolarmente schierato 3 Blocker, 1 Pivot e una Jammer attiva, a meno che venga specificato diversamente.
- Il Jam inizia e il Pack viene definito Tutte le pattinatrici si muovono in senso antiorario, a meno che diversamente specificato, e cominciano a bloccarsi a vicenda
-

4.1 Penalità di Contatto

4.1.1 Impatto con una Zona Target Irregolare

Entrare in contatto con una zona irregolare deve essere sanzionato in base all'impatto che l'azione ha sul ricevente dell'impatto. (Vedi [Sezione 2.4.1](#))

— Fonte: [Sezione 4.1.1](#)

Scenario C4.1.1.A

Una Blocker Bianca, cadendo come risultato di un contatto con una Blocker Rossa, cade raccolta, chiudendo braccia e gambe vicino al corpo. ("Fall Small"). La Jammer Rossa, che da dietro pattinava in prossimità del contatto, inciampa sulla Blocker Bianca e cade.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Blocker Bianca ha fatto tutto ciò che era in suo potere per evitare di essere un pericolo per gli altri.

Promemoria: Se questa fosse stata la terza volta che la Blocker Bianca avesse causato la caduta di un'avversaria in questo modo, questa le verrebbe data una penalità. Una caduta raccolta riduce il rischio di far inciampare un'altra pattinatrice sul Track, ma cadere ripetutamente avendo un impatto sul gioco rappresenta un rischio più grande e dovrebbe risultare in una penalità.

Scenario C4.1.1.B

La Jammer Rossa pattina lungo la linea interna del Track e tenta di sorpassare il Pack saltando l'apex. La Pivot Bianca inizia un blocco regolare sul braccio della Jammer, che va fuori equilibrio e non riesce a completare il salto. La Jammer Rossa cade Out of Bounds. Cade raccolta ma lo slancio la riporta sul Track, sulle gambe di una Blocker Bianca. La Blocker Bianca inciampa sulla Jammer Rossa e cade.

Risultato: Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: La Jammer Rossa viene considerata In Bounds quando la Pivot Bianca inizia il blocco regolarmente. Anche se la Jammer Rossa è caduta raccolta, uno slancio tale da riportarla sul Track rappresenta un pericolo ben maggiore di uno spazio ristretto. La perdita di posizione della Blocker Bianca come risultato di tale rischio è sufficiente a garantire una penalità.

Scenario C4.1.1.C

La Pivot e due Blocker Rosse formano un Wall da 3 persone. Una Blocker Bianca inizia un blocco sulla schiena della Pivot Rossa con una zona di blocco regolare. La Pivot Rossa non cade ma viene allontanata dal centro

del Wall. La Jammer Bianca riesce a superare le anche di due Blocker Rosse prima che la Pivot Rossa riesca a tornare in posizione.

Risultato: Penalità per la Blocker Bianca.

Spiegazione: La Blocker Bianca non ha ottenuto un vantaggio dal suo blocco su una zona target irregolare, ma la sua Jammer sì: la Jammer Bianca è riuscita a superare due Blocker e quindi a segnare punti.

Promemoria: Se la Blocker Bianca avesse continuato a spingere e fosse passata attraverso il Wall, ciò avrebbe giustificato una penalità per la posizione guadagnata, anche non avendo segnato punti.

Scenario C4.1.1.D

Una Blocker Rossa inizia un blocco, petto contro petto, nei confronti di una Blocker Bianca. La forza dell'impatto causa un contatto secondario tra il braccio della Blocker Rossa e il collo della Blocker Bianca. La testa della Blocker Bianca si slancia all'indietro, ma quest'ultima non cade e non perde l'equilibrio.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Nonostante il colpo della Blocker Rossa fosse regolare, e nonostante la Blocker Bianca non abbia perso posizione o vantaggio, il contatto violento sulla testa o sul collo di un'avversaria deve sempre risultare in una penalità.

Promemoria: Il contatto accidentale con il collo o con la testa di un'avversaria che non sia violento e che non abbia alcun impatto non risulta invece in una penalità.

Scenario C4.1.1.E

Una Blocker Rossa pattina in senso orario quando una Blocker Bianca si piazza dietro di lei, facendo un blocco posizionale sulla schiena della Blocker Rossa con una Zona Target Regolare. La Blocker Rossa smette di pattinare in senso orario.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Una pattinatrice non può essere penalizzata per un blocco posizionale nei confronti di una zona target irregolare. Le pattinatrici possono essere orientate e possono muoversi in varie direzioni durante una partita.

Scenario C4.1.1.F

La Jammer Bianca approccia il retro del Pack, prendendo di mira una Blocker Rossa. Molto prima che avvenga un contatto, la Blocker Rossa fa un passo laterale, dando la propria schiena (una zona target irregolare). La Jammer Bianca entra comunque in contatto con la schiena della Blocker Rossa facendola cadere.

Risultato: La Jammer Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La Blocker Rossa ha stabilito la propria nuova posizione prima che la Jammer iniziasse il blocco. La Jammer Bianca è responsabile dell'iniziazione del blocco, a prescindere da dove si trovasse originariamente la sua avversaria.

Promemoria: Se la Jammer Bianca non avesse avuto alcuna possibilità di evitare la zona target irregolare della Blocker Rossa poiché il suo spostamento era avvenuto all'ultimo istante, la Blocker Rossa sarebbe stata considerata l'iniziatrice del blocco con la sua schiena, una zona di blocco regolare. Poiché in tal caso la Jammer Bianca non sarebbe stata l'iniziatrice del contatto, non le sarebbe stata assegnata nessuna penalità.

Scenario C4.1.1.G

La Jammer Bianca pattina rapidamente e direttamente colpendo la schiena di una Blocker Rossa, che era impreparata al contatto. La Blocker Rossa cade e scivola tra le gambe di un Wall di Blocker bianche che cade conseguentemente al contatto.

Risultato: La Jammer Bianca viene penalizzata. La Blocker Rossa non viene penalizzata.

Spiegazione: La Jammer Bianca ha effettuato un contatto irregolare sulla Blocker Rossa. A causa di questo contatto irregolare, la Blocker Rossa non ha potuto evitare di commettere una conseguente azione irregolare e non deve essere penalizzata.

Scenario C4.1.1.H

La Jammer Rossa pattina rapidamente sul Track. La Jammer Rossa entra in contatto in modo violento con la schiena di una Blocker Bianca senza tentare in alcun modo di evitarla. La Blocker Bianca, nonostante ciò, non cade e la Jammer Rossa non guadagna posizione su nessuno sul Track come risultato di tale azione.

Risultato: la Jammer Rossa riceve una penalità e deve essere presa in considerazione l'espulsione.

Spiegazione: Il contatto con la schiena di un'avversaria è irregolare, perché è pericoloso. Una violazione evidente di tale regola mette in serio pericolo la sicurezza della Blocker Bianca, al punto da aver sufficiente impatto sul gioco da poter meritare un'espulsione se giudicata intenzionale, violenta o irresponsabile, a prescindere dal risultato.

Scenario C4.1.1.I

La Jammer Rossa è bloccata dietro a un Wall di Blocker Bianche. La Jammer Rossa colpisce violentemente Blocker Bianca 1 sulla schiena, ma, grazie all'aiuto regolare di Blocker Bianca 2, Blocker Bianca 1 non perde la sua posizione.

Risultato: Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: Il contatto con la schiena di un'avversaria è irregolare, principalmente perché è pericoloso. La Jammer Rossa era nel pieno controllo delle sue azioni e ha iniziato un contatto violento con Blocker Bianca 1. Tale azione va punita indipendentemente dal risultato.

Promemoria: se la Jammer rossa avesse effettuato un contatto non violento sulla schiena di Blocker Bianca 1 con una zona di blocco regolare, il motivo per assegnare la penalità sarebbe stato quello del contatto con una zona non consentita.

Scenario C4.1.1.J

La Jammer rossa si sta avvicinando a Blocker Bianca 1. Blocker Bianca 2 inizia un blocco regolare sulla Jammer rossa all'ultimo momento, costringendo quest'ultima a cambiare traiettoria, facendole colpire la schiena di Blocker Bianca 1 (senza darle la possibilità di evitare il contatto). Blocker Bianca 1 subisce un contatto violento, ma mantiene la sua posizione davanti alla Jammer Rossa e non perde quella relativa nei confronti delle altre.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Jammer Rossa è stata forzata a colpire in maniera irregolare Blocker Bianca 1 da un'azione regolare da parte di un'avversaria; pertanto, non ha potuto evitare il contatto violento sulla sua schiena. Il contatto irregolare non ha avuto ulteriori conseguenze (come la perdita di posizione) che avrebbero giustificato l'assegnazione di una penalità.

Promemoria: ciascuna Skater è responsabile del controllo del suo corpo e dell'eventuale contatto che inizia nel corso di un'azione di gioco regolare. Se Blocker Bianca 1 avesse perso la sua posizione, allora la Jammer Rossa avrebbe ricevuto una penalità.

Promemoria: se la Jammer Rossa avesse colpito violentemente la schiena di Blocker Bianca 1 a seguito di un assist di una compagna della squadra rossa, allora il contatto sarebbe stato considerato evitabile e la Jammer Rossa avrebbe ricevuto una penalità.

4.1.2 Impatto con una Zona di Blocco Irregolare

Eseguire un blocco con una zona irregolare deve essere sanzionato in base all'impatto che l'azione ha sull'obiettivo (Vedi [Sezione 2.4.2](#))

— Fonte: [Sezione 4.1.2](#)

Scenario C4.1.2.A

La Jammer Rossa inizia un blocco con l'avambraccio attaccato al torso contro una zona di blocco consentita della Blocker Bianca. La Blocker bianca è spinta fuori dal Track.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: gli avambracci della Jammer Rossa erano completamente attaccati al torso. Anche se gli avambracci sono una zona di blocco non consentita, tenerli attaccati al torso li rende a tutti gli effetti parte del torso e quindi una zona di blocco consentita.

Scenario C4.1.2.B

La Blocker bianca inizia un blocco contro la Jammer rossa usando la parte superiore del braccio contro una zona di blocco regolare. La forza d'inerzia provocata dall'impatto causa un ulteriore contatto, facendola scivolare contro il gomito della Blocker bianca.

La Jammer rossa finisce out of Bounds come risultato.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: la Blocker Bianca ha usato la parte superiore del braccio per iniziare il blocco, la perdita di posizione della Jammer Rossa è risultata dal un blocco di una zona consentita e non dal contatto risultato. Entrambi sono esempi di gioco regolare.

Promemoria: Molti blocchi regolari includono contatto accidentale o insignificante con zone di blocco irregolari. Se il contatto irregolare non influenza ulteriormente il gioco, non è necessario dare alcuna penalità.

Scenario C4.1.2.C

La Jammer bianca è bloccata dietro il Wall rosso. La Jammer spinge in avanti ma non riesce a sfondare. La Jammer usa il ginocchio per spingere contro il sedere della Blocker rossa. La Blocker Rossa barcolla ma non cade a terra né esce dal Track. La Jammer Bianca non riesce a oltrepassare il Wall.

Risultato: La Jammer Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: una Skater che colpisca intenzionalmente e con forza un'avversaria con gomiti e ginocchia deve ricevere una penalità a prescindere dall'aver ottenuto o meno un vantaggio. Queste azioni sono pericolose e antisportive.

Promemoria: il fatto che questa azione sia intenzionale è solo parte della motivazione per una penalità. Il contatto irregolare intenzionale non è sempre penalizzato anche se tecnicamente antisportivo. Azioni intenzionalmente effettuate al fine di fare del male ad un avversario dovrebbero essere sempre penalizzate.

Scenario C4.1.2.D

Mentre la Jammer Bianca avanza, la Blocker Rossa viene sbilanciata e spinta sulla traiettoria della Jammer bianca, piegandosi in avanti e posizionandosi con la testa di fronte alla Jammer Bianca. La Jammer bianca si ferma completamente per evitare il contatto con la testa della Blocker Rossa.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: sebbene la Jammer Bianca abbia perso velocità come risultato del blocco posizionale della Blocker Rossa con una zona di blocco irregolare (la testa), il blocco posizionale non intenzionale con la testa non richiede penalità.

Promemoria: se la Blocker Rossa avesse intenzionalmente posizionato la testa al fine di far rallentare la Jammer Bianca, o avesse continuato a usare il rischio di fare del male alla propria testa come barriera, la Blocker Rossa dovrebbe ricevere penalità per gioco pericoloso e antisportivo.

Scenario C4.1.2.E

La Blocker Bianca si sbilancia in seguito a un colpo e si aggrappa alla maglia della Blocker Rossa nel tentativo di ritrovare l'equilibrio. La Blocker Rossa rimane in piedi, ma viene significativamente rallentata dallo strattone alla maglia. La Blocker Bianca ritrova l'equilibrio.

Risultato: Penalità per la Blocker Bianca.

Spiegazione: assist presi da un avversario, come fruste o sostegni possono essere penalizzati se risultano in un vantaggio per chi lo ha iniziato o in uno svantaggio per l'avversario. La Blocker bianca ha rallentato notevolmente la Blocker Rossa usando una zona di blocco irregolare.

Scenario C4.1.2.F

La Pivot Bianca tenta di raggiungere le altre Blocker bianche ma è fermata dal Wall Rosso. La Pivot Bianca si svincola dalla Blocker Rossa sulla linea esterna, usando gli avambracci sulla Blocker Rossa per restare dentro al Track.

Risultato: La Pivot Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: la Pivot Bianca ha migliorato la sua posizione rispetto alla Blocker Rossa usando gli avambracci per rimanere In Bounds durante un'azione che altrimenti l'avrebbe fatta andare Out of Bounds.

Promemoria: il fatto che gli avambracci della Pivot bianca siano stati usati per rimanere in Bounds non è il motivo per cui è necessaria una penalità: la penalità è richiesta perché restando In Bounds ha migliorato la sua posizione.

Scenario C4.1.2.G

La Jammer Rossa ha passato tutte le Blocker tranne la Blocker Bianca più avanti. La Blocker bianca è rivolta in senso orario con le braccia stese e inizia un blocco contro la Jammer Rossa usando tutte le braccia: parte superiore, gomito e avambraccio. La Jammer Rossa non cade ma è costretta a fermarsi.

Risultato: Penalità per la Blocker Bianca.

Spiegazione: anche se la Jammer Rossa non ha perso posizioni, il suo avanzamento è stato notevolmente rallentato dal blocco irregolare.

Promemoria: se la Blocker bianca avesse abbassato avambraccio e gomito al momento del contatto, non sarebbe stata chiamata alcuna penalità. L'azione è resa penalizzabile dal contatto prolungato con avambraccio e gomito.

4.1.3 Altri tipi di contatto irregolare

Un blocco è consentito quando la Skater si muove in senso antiorario, si trova in play, in piedi e all'interno del Track durante il Jam e utilizza zone di contatto regolari.

— Fonte: [Sezione 4.1.3](#)

Scenario C4.1.3.A

La Pivot bianca è ferma sui freni e inizia un blocco contro la Jammer Rossa. La Jammer Rossa non cade, ma è costretta a fermarsi. La Jammer Rossa contro-blocca, ma la Pivot Bianca continua a bloccare stando sui freni e la Jammer Rossa non riesce a passare.

Risultato: La Pivot Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: se la Jammer Rossa perde posizione, viene rallentata o fermata o la sua traiettoria viene notevolmente cambiata da un blocco iniziato in modo inaspettato, l'autore del blocco deve ricevere una penalità. In questo esempio, se la Pivot Bianca non fosse rimasta ferma sui freni ma avesse continuato a pattinare in senso antiorario, permettendo alla Jammer Rossa di mantenere in parte la sua velocità, non sarebbe stata data alcuna penalità.

Scenario C4.1.3.B

La Blocker Rossa usa una zona irregolare per iniziare un blocco su una zona regolare della Blocker bianca. La Blocker Bianca viene spinta finché un pattino esce Out of Bounds mentre l'altro rimane In Bounds. La Blocker Rossa continua a spingere finché la Blocker Bianca è completamente Out of Bounds. La Blocker Rossa effettua un altro blocco che fa cadere la Blocker Bianca

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Una Skater non può aspettarsi di venire bloccata mentre si trova out of Bounds. Il blocco è regolare solo se la Skater è In Bounds o Straddling. Il secondo blocco è quello che determina la penalità.

Scenario C4.1.3.C

Una Blocker Rossa viene bloccata regolarmente e finisce Out of Bounds e poi riciclata fino a dietro il Pack. La Blocker Rossa accelera e rientra In Bounds, direttamente su una Blocker Bianca che cade.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Anche se le zone di blocco e le zone target fossero state regolari ed entrambe le pattinatrici fossero state In Bounds, la Blocker Rossa ha guadagnato un vantaggio inaspettato accelerando mentre si trovava Out of Bounds fino ad arrivare a bloccare. La Blocker Bianca non è tenuta ad aspettarsi di essere bloccata da un'avversaria che si trovi Out of Bounds.

Scenario C4.1.3.D

Una Blocker Rossa viene bloccata regolarmente Out Of Bounds da una Blocker Bianca, la quale finisce Out of Bounds a sua volta, lasciando uno spazio sulla linea interna. La Blocker Rossa Out of Bounds afferra la Jammer Rossa In Bounds dalle anche e la spinge oltre le Blocker Bianche che si trovano In Bounds.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: La soglia per la penalizzazione degli assist segue regole simili a quelle dei blocchi. Non possono venire da una posizione in cui non potevano essere bloccate, come ad esempio da Out of Bounds, da terra, o da ferme. Poiché la Blocker Rossa non poteva essere bloccata regolarmente, sarebbe irregolare anche fornire un assist.

Scenario C4.1.3.E

La Blocker Bianca, che si è posizionata proprio davanti alla Jammer line, viene colpita dalla Pivot Rossa nel tentativo di occupare quella stessa posizione. La Blocker Bianca finisce out of Bounds prima del fischio di inizio Jam.

Risultato: la Pivot Rossa riceve una penalità per aver bloccato l'avversaria prima del fischio di inizio. La Blocker Bianca può prendere parte al Jam.

Spiegazione: non è consentito bloccare prima che il Jam abbia inizio. La Blocker si è trovata in una posizione iniziare irregolare a causa di un'azione irregolare dell'avversaria, quindi ha la possibilità di prendere parte al Jam.

Promemoria: Se il blocco irregolare avesse posizionato la Blocker bianca in modo tale da causare un false start, invece di mandarla out of Bounds, la Blocker Bianca avrebbe avuto la possibilità di partecipare la Jam (senza dover cedere la posizione). La Pivot Rossa riceverebbe comunque una penalità per aver bloccato prima dell'inizio del Jam.

Promemoria: Una Skater che riceve una penalità prima dell'inizio del Jam sconterà tale penalità nella posizione in cui ha compiuto l'azione punita.

Scenario C4.1.3.F

La Blocker Bianca inizia un blocco sulla Jammer Rossa durante in fischio finale. La Jammer Rossa perde pesantemente l'equilibrio dopo il fischio finale.

Risultato: la Blocker bianca ha iniziato regolarmente il blocco prima della fine del Jam. Nessuna penalità.

Spiegazione: non è consentito bloccare dopo la fine del Jam. Tuttavia, è consentito farlo durante il fischio finale, anche se le conseguenze si verificano dopo la fine del Jam.

Promemoria: Se lo stesso blocco fosse stato eseguito dopo il fischio finale, la Jammer Rossa non sarebbe dovuta cadere né finire Out of Bounds. La perdita di equilibrio evidente è sufficiente per assegnare una penalità a chi ha iniziato il blocco.

Promemoria: Una Skater che riceve una penalità dopo la fine del Jam sconterà tale penalità nella posizione in cui ha compiuto l'azione punita

Scenario C4.1.3.G

La Jammer Rossa si trova a 18 piedi (5,48 metri) più avanti rispetto al Pack insieme alla Pivot Bianca. Continuano a pattinare e un Official avverte Pivot Bianca dell'Out of Play. Questa continua a pattinare con la Jammer Rossa e poi la blocca con un contatto anca contro anca. La Jammer Rossa contro blocca la Pivot Bianca che, come risultato, cade a terra.

Risultato: La Pivot Bianca viene penalizzata. Non per la Jammer Rossa.

Spiegazione: la Pivot bianca riceve un avvertimento per l'Out of Play e non mostra di compiere alcuna azione per rientrare immediatamente nell'Engagement Zone; al contrario, continua a bloccare la Jammer Rossa. Le Skater che vengono bloccate in maniera irregolare Out of Play possono regolarmente contro bloccare, pertanto l'azione della Jammer Rossa non risulta in una penalità.

Promemoria: se la Jammer Rossa non avesse contro bloccato ma avesse iniziato un contatto separato e distinto rispetto al primo blocco, allora la Jammer Rossa avrebbe ricevuto una penalità: il cadere a terra della Pivot Bianca è considerato impatto sufficiente per decretare una penalità per contatto irregolare.

4.1.4 Multiplayer Block

Le Skater non possono formare un muro tenendo o afferrando una compagna di squadra o, comunque, unendosi attraverso un legame impenetrabile.

— Fonte: [Sezione 4.1.4](#)

Scenario C4.1.4.A

Le Blocker rosse formano un Wall di 3 che separa la Pivot Bianca dalle altre Blocker bianche. La Blocker Rossa centrale si aggancia con il braccio della Blocker Rossa esterna. La Pivot Bianca inizia un contatto contro le due Blocker centrale e esterna, cercando di passare in mezzo a loro, senza riuscirci. Tutte le Blocker rimangono in piedi.

Risultato: penalità per la Blocker Rossa centrale, considerata quella con maggiore responsabilità per aver mantenuto le braccia agganciate.

Spiegazione: le due Blocker rosse hanno acquistato un vantaggio creando un link che la Pivot Bianca non avrebbe potuto rompere. Non appena la Pivot Bianca attacca quel link l'azione diventa passibile di penalità.

Promemoria: se non è possibile determinare chi ha creato il link, l'Official assegnerà la penalità alla Blocker più vicina a lei.

Promemoria: se la Blocker Rossa Centrale si fosse agganciata con il braccio anche alla Blocker interna non sarebbe stata assegnata nessuna penalità ulteriore perché la Pivot bianca non ha attaccato quel link.

4.2 Penalità legate alla Struttura di Gioco

4.2.1 Posizione irregolare

Quando un Pack non può essere definito, tutte le Blocker sono impossibilitate a bloccare.

— Fonte: [Sezione 4.2.1](#)

Scenario C4.2.1.A

La Pivot Rossa è l'unica Blocker Rossa sul Track. La Pivot Bianca spinge regolarmente la Pivot Rossa Out of Bounds.

Risultato: Gli Official dichiarano No Pack. Nessuna penalità.

Spiegazione: La distruzione del Pack risultante dal normale svolgimento del gioco non viene considerata come distruzione irregolare del Pack.

Scenario C4.2.1.B

La Pivot Rossa è l'unica Blocker Rossa sul Track. La Pivot Rossa prova a bloccare la Jammer Bianca quando passa. La Pivot Rossa manca il blocco e finisce Out of Bounds.

Risultato: Gli Official dichiarano No Pack. Nessuna penalità.

Spiegazione: La distruzione del Pack risultante dal normale svolgimento del gioco non viene considerata come distruzione irregolare del Pack.

Scenario C4.2.1.C

La Pivot Rossa è l'unica Blocker Rossa sul Track. Pivot Rossa pattina volontariamente fuori dal Track.

Risultato: Gli Official dichiarano No Pack. Alla Pivot Rossa viene ordinato di rimanere sul Track e viene penalizzata.

Spiegazione: L'azione irregolare della Pivot (posizionarsi Out of Bounds) ha distrutto il Pack. La Pivot Rossa è l'unica Blocker Rossa rimasta, e deve rimanere sul Track in modo che ci possa sempre essere un Pack definito.

Scenario C4.2.1.D

La Pivot Rossa è l'unica Blocker rossa sul Track e viene bloccata dalla Pivot Bianca e da una Blocker Bianca. La Pivot Bianca blocca regolarmente la Pivot Rossa che finisce Out of Bounds, e gli Official dichiarano No Pack. La Pivot Bianca e la Blocker Bianca pattinano immediatamente davanti alla Pivot Rossa, che si trova adesso dietro tutte le Blocker sul Track. La Pivot Rossa continua a non rientrare sul Track. Come risultato, è impossibile da riformare il Pack.

Risultato: Alla Pivot Rossa viene data una penalità e le viene ordinato di rimanere sul Track finché un'altra Blocker Rossa non si sia unita al Pack.

Spiegazione: La Pivot Rossa aveva la possibilità di rientrare regolarmente sul Track non appena tutte le altre Blocker si trovavano più avanti di lei. La Pivot Rossa non è tenuta a rientrare sul Track finché non può farlo in maniera regolare e non è tenuta a pattinare in senso orario per trovare un punto di ingresso. Tuttavia, in questo scenario la Pivot Rossa aveva la possibilità di rientrare regolarmente perché tutte le Blocker si trovavano davanti a lei. Inoltre, la Pivot Rossa non ha prestato attenzione all'avvertimento degli Official e deve essere penalizzata per aver evitato che si potesse riformare il Pack. La Pivot Rossa è l'unica Blocker Rossa rimasta, e deve rimanere sul Track in modo che si possa definire un Pack.

Promemoria: Se la Pivot Bianca e la Blocker Bianca non avessero pattinato in avanti, una di loro o entrambe sarebbero state penalizzate al posto della Pivot Rossa per aver evitato che potesse riformarsi il Pack, costringendo l'unica Blocker avversaria a rimanere Out of Bounds.

Scenario C4.2.1.E

La Pivot Rossa sta pattinando 9 piedi (2,74m) dietro le Blocker Bianche e 9 piedi (2,74m) davanti alle Blocker Rosse. Le scivola una ginocchiera lungo la gamba così da non proteggerle più il ginocchio. La Pivot Rossa esce dal Track per sistemarsi la ginocchiera, generando una situazione di No Pack.

Risultato: Gli Official dichiarano No Pack. Nessuna penalità.

Spiegazione: Sebbene l'azione della Pivot Rossa abbia direttamente generato una situazione di No Pack, queste sono state dovute a ragioni di sicurezza. Le pattinatrici non devono essere penalizzate nel tentativo di risolvere problemi di sicurezza.

Scenario C4.2.1.F

La Jammer Bianca rimuove la cover dal proprio casco e prova a passarla alla Pivot Bianca. Nel frattempo la stella cade finendo fuori dal Track. La Jammer esce dal Track per riprendere la cover.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Jammer e la Pivot possono uscire dal Track di loro iniziativa per raccogliere una cover caduta almeno in parte Out of Bounds. Non permetterglielo impedirebbe il recupero della cover.

Scenario C4.2.1.G

La Jammer Bianca prova il salto dell'Apex, non riesce a cadere In Bounds. Cade completamente Out of Bounds rientra dietro a tutte le Blocker e continua a pattinare.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Jammer Bianca non è uscita dal gioco intenzionalmente.

Promemoria: Se la Jammer Bianca dovesse, nonostante la buona riuscita di un salto dell'Apex, uscire volontariamente dal Track pensando di aver sbagliato il salto, non sarebbe soggetta a nessuna penalità.

Scenario C4.2.1.H

La Jammer bianca sta segnalando la fine del Jam. Esce dal Track durante il fischio di fine Jam.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Jammer non può segnare punti o avvantaggiarsi su altre giocatrici quando pattina Out of Bounds durante i quattro fischi di fine Jam.

Scenario C4.2.1.I

Subito dopo il fischio di inizio Jam, tutte le Blocker rosse rimangono ferme. Tutte le Blocker bianche pattinano in senso antiorario, fino ad ottenere più di tre metri di distanza tra le Blocker bianche e le Blocker rosse.

Risultato: Gli Official dichiarano No Pack. Nessuna penalità. Gli Official potranno assegnare la penalità di Failure to Reform, se necessario.

Spiegazione: Le penalità di distruzione del pack vengono assegnate quando le Skater creano una situazione di No Pack in maniera irregolare. Per poter assegnare una penalità, una Skater di una delle squadre deve essere chiaramente responsabile della distruzione del Pack. Di solito si tratta della squadra o della Skater che cambia velocità rispetto a quella del Pack. In questo caso non è cambiata la velocità di nessuna delle due squadre: La squadra rossa è rimasta ferma, mentre la squadra bianca ha pattinato in direzione antioraria all'inizio del Jam. Non essendoci stato nessun cambio di velocità, nessuna delle due squadre è responsabile per la distruzione del Pack. Non viene data nessuna penalità.

Promemoria: Lo stesso principio si sarebbe applicato se la squadra bianca avesse pattinato in senso orario all'inizio del Jam.

Scenario C4.2.1.J

Le Blocker bianche formano un Wall da quattro persone bloccando la Jammer Rossa dietro al Pack quando viene dichiarata una situazione di No Pack. Una delle Blocker bianche pattina in avanti per riformare il Pack, ma prima di farlo aspetta svariati secondi. Le altre tre Blocker bianche continuano a bloccare attivamente la Jammer Rossa prima che gli arbitri dichiarino che il pack è stato riformato.

Risultato: Una delle Blocker bianche che stava bloccando attivamente la Jammer riceve una penalità.

Spiegazione: Tutte le Blocker devono provare a riformare il Pack, non solo quelle che decidono di farlo. Continuare a bloccare durante una situazione di no Pack viene considerato un mancato tentativo di riformare il Pack.

Promemoria: Se il Pack venisse riformato immediatamente non verrebbe chiamata nessuna penalità.

Promemoria: Se tutte le Blocker bianche accelerassero cercando di riformare il Pack non verrebbe chiamata nessuna penalità, neanche se lo facessero mantenendo la formazione e tenendo la Jammer Rossa dietro di loro.

Scenario C4.2.1.K

La Jammer Rossa supera tutti i componenti del Pack tranne la Pivot Bianca, che blocca la Jammer Rossa regolarmente facendola finire Out of Bounds all'esterno del Track. Mentre la Jammer Rossa si trova fuori dal Track il Pack pattina in direzione antioraria finendo davanti alla Jammer Rossa. La Jammer Rossa fa diverse falcate mentre si trova fuori dal Track, in direzione antioraria, per mantenere la sua posizione di fronte al Pack e dietro alla Pivot bianca prima di tornare dentro al Track.

Risultato: Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: Non è permesso accelerare o mantenere la velocità fuori dal Track, eccetto quando lo si fa per accelerare il ritorno al Track o l'entrata al Penalty Box.

Promemoria: È consentito accelerare e mantenere la propria velocità fuori dal Track quando si pattina in direzione oraria, perché non permette alla Skater di mantenere la propria posizione relativa rispetto alle Skater che si trovano sul Track.

Scenario C4.2.1.L

La Blocker Rossa sta scontando una penalità nel Penalty Box. Viene informata dal Penalty Box Official della fine del tempo della sua penalità con i segnali orali corretti ma la Blocker Rossa rimane nell'area del Penalty Box. Il Penalty Box Official, rendendosene conto, la avvisano di tornare sul Track. La Blocker Rossa capisce l'avviso ma rimane nell'area del Penalty Box.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Restando nel Penalty Box per un tempo superiore al dovuto la Skater mantiene una posizione impossibile da bloccare. La posizione della Skater interferisce anche con il funzionamento normale del Penalty Box (vedi Scenario C4.2.4.F).

Promemoria: Se una Skater è stata avvertita più volte durante il corso di una partita ma ogni volta torna in gioco dopo l'avvertimento la Skater dovrebbe ricevere una penalità. Dovendo sempre ricevere un avvertimento per la stessa azione la Skater interferisce continuamente con il normale funzionamento del Penalty Box.

Promemoria: Le Skater che rimangono temporaneamente nel Penalty Box o nelle vicinanze per motivi di sicurezza (per esempio per aspettare che passi un Outside Pack Referee) prima di tornare sul Track non dovrebbero ricevere nessun avvertimento o penalità.

Scenario C4.2.1.M

Le Blocker bianche formano un Wall da quattro persone bloccando la Jammer Rossa davanti al Pack quando viene dichiarata una situazione di No Pack. Le Blocker bianche continuano a fare contatto con la Jammer Rossa e non provano neanche a riformare il Pack. Le Blocker rosse nella parte posteriore del Pack rimangono ferme per svariati secondi finché una delle Blocker rosse non pattina in avanti per riformare il Pack.

Risultato: Una Blocker bianca e una Blocker rossa dovrebbero ricevere una penalità a testa.

Spiegazione: Tutte le Blocker devono provare a riformare il Pack, non solo quelle che decidono di farlo.

Promemoria: Anche se svariata Blocker non riformano il Pack la penalità deve essere assegnata soltanto a una Blocker per squadra, perché mantenere il Pack è responsabilità della squadra.

Promemoria: Se continua a non formarsi un Pack entrambe le squadre dovrebbero ricevere un'ulteriore penalità ciascuna.

4.2.2 Guadagnare posizione

Una Skater non può utilizzare la zona esterna al Track per migliorare la sua posizione su qualcuno che si trova in piedi e nel Track.

Se una Skater finisce fuori dal Track a seguito del blocco di un'avversaria, dovrà rientrare in gioco dietro a quell'avversaria, anche se si fosse trovata davanti all'avversaria prima di essere bloccata.

— Fonte: [Sezione 4.2.2](#)

Scenario C4.2.2.A

La Pivot Bianca e una Blocker Bianca sono davanti alla Pivot Rossa. La Pivot Rossa viene spinta Out of Bounds dalla Pivot Bianca. La Blocker Bianca pattina in senso orario dietro a entrambe le pattinatrici. La Pivot Rossa rientra sul Track dietro la Pivot Bianca e davanti alla Blocker Bianca. **Risultato:** La Pivot Rossa viene penalizzata.

Spiegazione: La Blocker Bianca aveva una posizione superiore quando la Pivot Rossa è finita Out of Bounds. La Pivot Rossa è tenuta a rientrare sia dietro alla Pivot Bianca che alla Blocker Bianca.

Scenario C4.2.2.B

La Pivot Bianca e una Blocker Bianca si trovano davanti alla Pivot Rossa quando viene dichiarata una situazione di No Pack. La Pivot Rossa viene spinta out of Bounds dalla Pivot Bianca. La Blocker Bianca pattina in senso orario dietro a entrambe le pattinatrici. La Pivot Rossa rientra sul Track dietro la Pivot Bianca e davanti alla Blocker Bianca.

Risultato: Penalità sia per la Pivot Rossa che per la Pivot Bianca.

Spiegazione: La Pivot Bianca viene penalizzata per aver eseguito un blocco mentre non era In Play (No Pack). Di conseguenza, la Pivot Rossa non era tenuta a rientrare dietro la Pivot Bianca. Anche se ci si trovava in una situazione di No Pack, la Blocker Bianca aveva ancora una posizione superiore rispetto alla Pivot Rossa quando questa è finita Out of Bounds. La Pivot Rossa quindi doveva rientrare dietro la Blocker Bianca.

Promemoria: Se la Blocker Bianca fosse stata a più di 6,10m dall'ultimo Pack definito, la Pivot Rossa non avrebbe ricevuto una penalità.

Scenario C4.2.2.C

La Pivot Bianca e una Blocker Bianca sono davanti alla Pivot Rossa. La Pivot Bianca spinge regolarmente la Pivot Rossa Out of Bounds. La Blocker Bianca pattina in senso orario dietro a entrambe le pattinatrici. La Blocker Bianca perde l'equilibrio, cade su un ginocchio e ritorna in piedi. La Pivot Rossa rientra sul Track dietro la Pivot Bianca e davanti alla Blocker Bianca.

Risultato: La Pivot Rossa viene penalizzata.

Spiegazione: Sebbene la Blocker Bianca abbia perso brevemente la posizione superiore mentre era a terra, è tornata in piedi prima che la Pivot Rossa rientrasse. La Blocker Bianca non era l'iniziatrice del blocco, e quindi è in grado di ristabilire la propria posizione superiore.

Scenario C4.2.2.D

Blocker Rossa blocca regolarmente la Jammer Bianca che finisce Out of Bounds oltre la linea dell'Out proprio mentre Blocker Bianca blocca regolarmente la Jammer Rossa che finisce Out of Bounds oltre la linea interna del Track. Entrambe le Blocker si trovavano davanti alle Jammer prima di colpirle, e pattinano all'indietro per portare le Jammer fino a dietro il Pack. La Jammer Bianca rientra dietro tutte le sue avversarie, e la Jammer Rossa rientra dietro alla Blocker Bianca ma davanti alla Blocker Rossa.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Effettuare un "Cut Track" su una sola compagna di squadra non ha abbastanza impatto sul gioco da meritare una penalità.

Promemoria: Il "Cut Track" su più di una compagna di squadra deve essere penalizzato.

Promemoria: Gli stessi criteri dovrebbero essere applicati alle Skater che tornano in gioco dal Penalty Box.

Scenario C4.2.2.E

La Pivot Rossa viene spinta Out of Bounds dalla Pivot Bianca. Una Blocker Bianca che si trova dietro entrambe le Pivot pattina in senso antiorario superando entrambe le Pivot, e poi di nuovo indietro recuperando la posizione originaria. La Pivot Rossa rientra sul Track dietro alla Pivot Bianca e davanti alla Blocker Bianca.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Nel momento in cui la Pivot Rossa è finita Out of Bounds, la Blocker Bianca non aveva posizione superiore su di lei. La Pivot Rossa deve rientrare soltanto dietro alla Pivot Bianca.

Scenario C4.2.2.F

La Pivot Bianca è In Bounds ma a terra. La Pivot Rossa evita la Pivot Bianca, finendo Out of Bounds. La Pivot Bianca si alza in piedi. La Pivot Rossa rientra sul Track davanti alla Pivot Bianca.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Le pattinatrici a terra non hanno una posizione superiore rispetto alle pattinatrici Out of Bounds.

Scenario C4.2.2.G

La Pivot Bianca e una Blocker Bianca sono davanti alla Pivot Rossa. La Blocker Bianca blocca irregolarmente la Pivot Rossa che finisce Out of Bounds. La Blocker Bianca riceve una penalità. Non appena la Blocker Bianca esce dal Track, si aggancia involontariamente con i pattini di una sua compagna, che cade. La Pivot Rossa rientra davanti ad entrambe le avversarie.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Pivot Bianca era a terra quando la Pivot Rossa è rientrata sul Track, e non aveva una posizione superiore

Scenario C4.2.2.H

La Pivot Bianca, una Blocker Bianca e la Jammer Rossa si trovano 5,48m davanti al Pack che è fermo. La Jammer Rossa viene bloccata regolarmente dalla Pivot Bianca e finisce Out of Bounds. La Pivot e la Blocker Bianca avanzano, e entrambe vengono avvisate dell'Out of Play. La Blocker e la Pivot Bianca pattinano in senso orario e rientrano nel Pack. La Jammer Rossa rientra sul Track davanti a entrambe le pattinatrici.

Risultato: Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: La Pivot Bianca, come iniziatrice del blocco, ha perso la propria posizione superiore sulla Jammer Rossa uscendo dall'Engagement Zone. Al contrario, la Blocker Bianca ha perso temporaneamente la sua posizione superiore finendo Out of Play ma l'ha riconquistata ritornando nell'Engagement Zone prima che la Jammer Rossa potesse rientrare sul Track. La Blocker Bianca non era l'iniziatrice del blocco, e quindi è in grado di ristabilire la propria posizione superiore.

Scenario C4.2.2.I

La Pivot Bianca, una Blocker Bianca e la Jammer Rossa si trovano 5,48m davanti al Pack che è fermo. La Blocker Bianca pattina in avanti e le viene avvisata dell'Out of Play mentre la Pivot Bianca blocca regolarmente la Jammer Rossa che finisce Out of Bounds. La Blocker Bianca pattina in senso orario tornando nel Pack. La Jammer Rossa rientra sul Track davanti alla Blocker Bianca e dietro alla Pivot Bianca.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Blocker Bianca era Out of Play quando la Jammer Rossa è finita Out of Bounds, e quindi non aveva una posizione superiore.

Scenario C4.2.2.J

La Pivot Rossa blocca regolarmente la Jammer Bianca che finisce Out of Bounds oltre la linea interna del Track, dall'altra parte dell'Apex. La Jammer Bianca rientra completamente In Bounds con entrambi i pattini per un momento, e poi esce immediatamente dal Track.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: La Jammer Bianca non ha guadagnato posizione intenzionalmente su nessuno perché è uscita dal Track immediatamente.

Promemoria: Se la Jammer Bianca non fosse uscita immediatamente dal Track, avrebbe ricevuto una penalità.

Scenario C4.2.2.K

La Jammer Rossa è al suo secondo sorpasso del Pack, e non ha ancora superato nessuna Blocker Bianca. Prima che la Jammer Rossa possa superare una qualsiasi delle sue avversarie, la Pivot Bianca, spinge la Jammer Rossa Out of Bounds, attraverso la curva.

La Jammer Rossa, mentre è a terra, rientra gattonando dietro la Pivot Bianca. Blocker Bianca pattina in senso orario dietro la Jammer Rossa. La Jammer Rossa si alza in piedi, totalmente In Bounds e comincia a pattinare in avanti.

Risultato: Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: Le pattinatrici non possono ristabilire la propria posizione sul Track mentre sono a terra. Nonostante fosse totalmente In Bounds, la Jammer Rossa a terra non ha ristabilito il proprio status In Bounds finché non si è alzata in piedi. La Blocker Bianca aveva una posizione superiore rispetto alla Jammer Rossa quando quest'ultima è uscita dal Track, quindi la Jammer Rossa non può guadagnare una posizione superiore a causa del suo status Out of Bounds.

Scenario C4.2.2.L

Appena dopo l'inizio del Jam, la Jammer Bianca blocca regolarmente la Jammer Rossa che finisce Out of Bounds. Il Pack rimane fermo mentre la Jammer Bianca pattina in senso orario. La Jammer Rossa rimane Out of Bounds. La Jammer Bianca arriva fino al Pack e passa la Stella alla sua Pivot. La Jammer Rossa rientra sul Track dietro al Pack, e davanti alla Jammer originaria e alla nuova e vecchia Jammer avversarie.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Quando si trova Out of Bounds, una pattinatrice deve rientrare sul Track non migliorando la propria posizione relativamente alle altre pattinatrici. Poiché la nuova Jammer Bianca non ha guadagnato la posizione sulla Jammer Rossa, la Jammer Rossa non è tenuta a rientrare dietro di lei. La Jammer Bianca originaria, essendo diventata Blocker, viene considerata come molto più avanti rispetto alla Jammer Rossa (proprio come tutte le altre Blocker).

Scenario C4.2.2.M

La Jammer Rossa supera tutti i componenti del Pack tranne la Pivot Bianca, che blocca la Jammer Rossa regolarmente facendola finire Out of Bounds all'interno del Track. Mentre la Jammer Rossa si trova Out of Bounds, la Pivot Bianca pattina in senso orario oltre il Pack statico e oltre la Jammer Rossa. La Jammer Rossa pattina svariate volte Out of Bounds in senso antiorario, ma rientra sul Track davanti all'Engagement Zone.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Quando si trovano Out Of Bounds all'interno del Track, le pattinatrici possono pattinare in qualsiasi direzione per ritornare sul Track. Rientrando davanti all'Engagement Zone, anziché essere penalizzata, la Jammer Rossa viene considerata come se stesse entrando nell'Engagement Zone da **dietro, dietro** al Pack e alla Pivot Bianca.

4.2.3 Alterazione dello Svolgimento del Gioco

Le squadre e gli Official dovrebbero sempre agire al fine di far scorrere il tempo sul cronometro del periodo in linea con le regole del gioco, e di far cominciare e terminare i Jam come specificato nel regolamento.

— Fonte: [Sezione 4.2.3](#)

Scenario C4.2.3.A

Alla Pivot Bianca viene data una penalità, esce dal Track, e va nel Penalty Box. Il Penalty Box è pieno, e la Pivot Bianca viene rimandata sul Track. Non appena la Pivot Bianca rientra nel Pack, il Jam termina. La Pivot Bianca torna alla sua panchina.

Risultato: Gli Official devono tentare di avvertire la Pivot Bianca di essere in coda per il Penalty Box. Se non ci riescono, passati 30 secondi dalla fine del Jam precedente, gli Official chiameranno un Official Timeout anziché far partire un nuovo Jam. La Pivot Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La Pivot Bianca è in coda per scontare la sua penalità, e deve essere sul Track in modo da poter scontare tale penalità durante il Jam successivo.

Scenario C4.2.3.B

Gli Official chiamano i 5 secondi prima dell'inizio di un Jam. La squadra Bianca manda in campo tutte e 5 le pattinatrici che si trovano Out of Bounds o Straddling nel momento in cui scade il tempo per il posizionamento pre-Jam.

Risultato: Anziché far partire un nuovo Jam, in quel momento, gli Official devono chiamare un Official Timeout. La Capitana Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La squadra Bianca non ha schierato nemmeno una pattinatrice nella posizione corretta di partenza impedendo l'inizio del Jam nei tempi corretti, fermando quindi il cronometro del periodo irregolarmente.

Scenario C4.2.3.C

Gli Official chiamano i 5 secondi prima dell'inizio di un Jam. La squadra Bianca finisce la discussione e manda in campo tutte e 5 le pattinatrici. Nel momento in cui scade il tempo per il posizionamento pre-Jam si trovano tutte di fronte alla Pivot Line.

Risultato: Anziché far partire un nuovo Jam, in quel momento, gli Official devono chiamare un Official Timeout. La Capitana Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La squadra Bianca non ha schierato nemmeno una pattinatrice nella posizione corretta di partenza impedendo l'inizio del Jam nei tempi corretti, fermando quindi il Period Clock irregolarmente.

Scenario C4.2.3.D

Nel momento in cui scade il tempo per il posizionamento pre-Jam, la squadra Bianca ha 4 Blocker correttamente posizionate, ma la Jammer si trova Out of Bounds.

Risultato: Anziché far partire un nuovo Jam, in quel momento, gli Official devono chiamare un Official Timeout. La Capitana Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La squadra Bianca non ha schierato la Jammer nella posizione corretta di partenza impedendo l'inizio del Jam nei tempi corretti.

Promemoria: Se anche la Jammer Rossa fosse stata Out of Bounds, entrambe le Capitane avrebbero ricevuto una penalità per aver impedito l'inizio del Jam nei tempi corretti.

Promemoria: Se una Skater bianca si fosse posizionata nella posizione corretta da Jammer ma senza avere una stella visibile non sarebbe considerata Jammer. Supponendo che la squadra bianca non abbia una Jammer in penalità, la Capitana del team bianco riceverebbe una penalità per aver impedito l'inizio del Jam.

Scenario C4.2.3.E

La squadra Bianca ha già utilizzato 3 Timeout durante la partita. La Capitana Bianca chiama un Timeout. Gli Official erroneamente lo concedono credendo che glie ne fosse rimasto ancora uno.

Risultato: Se è rimasta un'Official Review alla squadra Bianca, verrà utilizzata al posto di un Timeout. Altrimenti, viene data una penalità alla Capitana Bianca e il Jam successivo verrà fatto cominciare il prima possibile, ma almeno 30 secondi dopo il Jam precedente.

Spiegazione: La Capitana Bianca ha fermato il Period Clock in modo irregolare. Se la Capitana Bianca aveva i mezzi per fermare il Period Clock in maniera regolare bisogna presupporre che volesse utilizzarli.

Promemoria: Gli Official dovrebbero rifiutare la richiesta di Timeout se la squadra non ne ha più a disposizione. Non viene data nessuna penalità per la richiesta di un Timeout negata.

Scenario C4.2.3.F

Il Jam 23 viene terminato a causa di un infortunio della Pivot Bianca. La stessa Pivot Bianca si posiziona in campo per l'inizio del Jam 26.

Risultato: Gli Official dovrebbero tentare di avvertire la Pivot Bianca che non le è permesso essere in sul Track. Se non ci riescono, passati 30 secondi dalla fine del Jam precedente, gli Official devono chiamare un Official Timeout anziché far partire un Nuovo Jam. La Pivot Bianca viene rimandata in panchina e deve rimanere fuori per un altro Jam. La Capitana Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: La Pivot Bianca non rimanendo in panchina il numero necessario di Jam ha impedito l'inizio del Jam nei tempi corretti. La Pivot Bianca non può scontare la penalità poiché non dovrebbe nemmeno essere schierata, quindi la penalità viene assegnata alla Capitana.

Promemoria: Se gli Official credono che l'infortunio della Skater Bianca possa essere pericoloso per quella Skater o per altre, non dovrebbero lasciare che torni a giocare, indipendentemente da quanti Jam sono passati.

Scenario C4.2.3.G

La Pivot Bianca (che non è né la Capitana né l'Alternate) va da un'Official e richiede un Timeout. Quell'Official, erroneamente crede che la Pivot Bianca sia il Capitano e lo concede.

Risultato: Quando si accorgono dell'errore, gli Official devono chiamare un Official Timeout. La Pivot Bianca viene penalizzata. Il Jam successivo deve cominciare il prima possibile, ma almeno 30 secondi dopo la fine di quello precedente.

Spiegazione: La Pivot Bianca ha impedito l'inizio del Jam nei tempi corretti, fermando Period Clock in maniera irregolare.

Promemoria: Se la richiesta irregolare non viene da una pattinatrice, la penalità viene assegnata alla Capitana. Gli Official dovrebbero negare i Timeout se non vengono richiesti dalla Capitana o dall'Alternate. Non c'è penalità per la richiesta di un Timeout negata.

Scenario C4.2.3.H

La Pivot Bianca (che non è né la Capitana né l'Alternate), utilizza dei gesti con le mani per indicare alla sua Capitana o all'Alternate di chiamare un Timeout. Gli Official erroneamente interpretano questi gesti come la richiesta di un Timeout e lo concedono.

Risultato: Quando si accorgono dell'errore, gli Official devono chiamare un Official Timeout. La Pivot Bianca non viene penalizzata. Alla squadra Bianca non viene sottratto un Timeout. Il Jam successivo deve cominciare il prima possibile, ma almeno 30 secondi dopo la fine di quello precedente. Nessuna penalità.

Spiegazione: La Pivot Bianca stava cercando di comunicare col suo Capitano e non di chiedere agli Official un Timeout per la propria squadra.

4.2.4 Altre procedure irregolari

Le Skater che infrangono le regole vengono penalizzate se la loro azione ha un impatto significativo sul gioco.

— Fonte: [Sezione 4.2.4](#)

Scenario C4.2.4.A

La Capitana Bianca non sta indossando in modo visibile la "C" e fa i segnali per richiedere un Team Timeout.

Risultato: Gli Official concedono il Team Timeout. La Capitana Bianca viene penalizzata.

Spiegazione: Nonostante la Capitana non stia indossando in modo visibile la "C", ha comunque il diritto di chiamare un Team Timeout. Gli Official devono soddisfare la sua richiesta; tuttavia, esercitare un diritto da Capitana non mostrando in modo visibile la "C" è punibile con una penalità.

Promemoria: Lo stesso principio si applica ad un Alternate con la sua "A". Se l'Alternate non è una pattinatrice, la penalità viene assegnata alla Capitana.

Scenario C4.2.4.B

La Capitana Bianca chiama un'Official Review. Gli Official la concedono. L'Alternate della squadra Rossa, con la "A" non in vista, conferisce con l'Head Ref durante la Review.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: L'Alternate che non mostra visibilmente la "A" durante il colloquio della Review non altera il gioco e quindi non deve essere penalizzata.

Scenario C4.2.4.C

Una Blocker Bianca si toglie il paradenti mentre è seduta al Penalty Box. Le viene detto di alzarsi dal Penalty Box Official e la Blocker si alza non mettendo di nuovo il paradenti. La Blocker Bianca pattina fino all'angolo del Penalty Box e le viene detto che il suo tempo di penalità è terminato. A quel punto indossa il paradenti e torna in gioco.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Alle giocatrici è concesso rimuovere il paradenti mentre sono al Penalty Box, a prescindere che siano sedute o in piedi.

Promemoria: Se la Blocker Bianca uscisse dal Penalty Box senza indossare il paradenti, pur rimettendolo prima di tornare In Bounds, dovrebbe ricevere una penalità.

Scenario C4.2.4.D

La Jammer Rossa arriva al Penalty Box, si siede, le viene detto di alzarsi 20 secondi dopo, e si alza. A questo punto guarda il tabellone del punteggio e conta 10 secondi, per poi uscire dal Penalty Box senza che l'Official le abbia dato il via libera.

Risultato: La Jammer Rossa dovrebbe ricevere una penalità anche se fosse uscita dal Penalty Box solo una frazione di secondo in anticipo.

Spiegazione: Se alla conclusione del tempo della penalità la Jammer Rossa non fosse stata fatta uscire, si sarebbe trattato di un errore di arbitraggio e la Jammer Rossa avrebbe ricevuto nessuna penalità. Invece, in caso di uscita anticipata dal Box senza valida ragione, la Skater deve sempre ricevere una penalità.

Promemoria: Se un'Official avesse riferito alla Jammer Rossa che il tempo di penalità era terminato, la Jammer Rossa avrebbe avuto un buon motivo per uscire dal Penalty Box in anticipo.

Scenario C4.2.4.E

Una Blocker Bianca è seduta al Penalty Box e chiede ad una sua compagna di squadra dalla panchina di lanciarle una bottiglia d'acqua. Una compagna di squadra le lancia una bottiglia e la Blocker Bianca la afferra prima che possa colpire un Penalty Box Official in faccia.

Risultato: Chiunque abbia tirato la bottiglia deve essere penalizzato. Se qualcuno del Team Staff ha tirato la bottiglia, la penalità va alla Capitana. Gli Official devono avvertire la squadra Bianca che tirare qualunque cosa è pericoloso. Al ripetersi di una situazione analoga, la persona che ha tirato la bottiglia deve essere espulsa.

Spiegazione: L'azione non è sicura, quindi inappropriata.

Promemoria: Se la bottiglia colpisce in maniera violenta e inaspettata un Official, chi l'ha tirata dovrebbe essere immediatamente espulso.

Scenario C4.2.4.F

Una Blocker Bianca, seduta nel Penalty Box, sta discutendo questioni importanti con la sua Capitana che si trova in prossimità della linea che delimita il Penalty Box. Durante la comunicazione, la Capitana sposta il peso da un pattino all'altro entrando per un istante all'interno del Penalty Box, per uscirne immediatamente.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Sebbene alla Capitana non sia concesso entrare nel Penalty Box, ma in questo caso è entrata solo brevemente e non interamente. Un ingresso parziale al Box non dovrebbe essere penalizzato.

Promemoria: Se la Capitana (o qualunque altro membro della squadra che non avesse ricevuto una penalità) fosse entrata completamente nel Penalty Box, quest'ultima avrebbe dovuto ricevere una penalità perché ciò rappresenta una violazione flagrante del regolamento che vieta l'ingresso nel Penalty Box.

Promemoria: Se la Capitana avesse attraversato il Penalty Box senza interagire con la sua compagna di squadra in penalità o senza interrompere le operazioni all'interno del Penalty Box, non avrebbe ricevuto nessuna penalità neanche se fosse entrata completamente all'interno del Penalty Box.

4.3 Penalità per condotta antisportiva (Misconduct)

La condotta antisportiva può assumere varie forme. Alcuni esempi includono anche ingannare o ignorare gli Official, compiere azioni irregolari e pericolose che provochino un pericolo per sé stessi e per gli altri, o essere offensivi nei confronti di qualcun altro; anche altre condotte antisportive potrebbero essere penalizzate.

— Fonte: Sezione 4.3

Scenario C4.3.A

La Jammer Rossa e una Blocker Bianca sono nel Penalty Box. La Jammer Rossa si alza. Dopo 7 secondi la Blocker Bianca dice "Red [numero] done". La Jammer Rossa, supponendo che l'ordine provenisse da un'Official, esce dal Penalty Box e ritorna sul Track

Risultato: Penalità per la Blocker Bianca. Non per la Jammer Rossa. Gli Official dovrebbero indicare alla Jammer Rossa di ritornare al Penalty Box per scontare il tempo di penalità rimanente.

Spiegazione: La Blocker Bianca ha imitato il comando verbale dell'Official per cercare di far commettere una penalità alla Jammer Rossa. Ciò è chiaramente antisportivo e deve essere penalizzato. La Jammer Rossa è uscita dal Penalty Box credendo che l'Official le avesse dato il via libera. Deve comunque ancora scontare il tempo di penalità rimanente.

Scenario C4.3.B

Una Blocker Rossa blocca regolarmente una Blocker Bianca che finisce a terra. La Blocker Rossa si piega in avanti, posizionando il petto sulla Blocker Bianca in modo da impedirle di alzarsi.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Sebbene la maggior parte dei Positional Blocking non risulti in una penalità, in questo caso, la Blocker Rossa sta intenzionalmente bloccando la Blocker Bianca a terra. La Blocker Bianca non può iniziare un blocco mentre è a terra e quindi non può ristabilire la propria posizione senza incorrere in una irregolarità. Si tratta di condotta antisportiva da parte della Blocker Rossa.

Scenario C4.3.C

Una Blocker Bianca toglie intenzionalmente la cover dal casco della Jammer Rossa.

Risultato: La Jammer Rossa ha momentaneamente perso la possibilità di segnare punti o guadagnare la Lead come risultato dell'azione della Blocker Bianca. La Blocker Bianca riceve un'espulsione.

Spiegazione: Togliere deliberatamente la cover dal casco di un'avversaria è una condotta antisportiva molto grave. Deve essere penalizzata con un'espulsione a prescindere dall'impatto sulla testa, anche se il contatto intenzionale con la testa di un'avversaria merita comunque l'espulsione.

Scenario C4.3.D

Il Jam inizia e la Jammer Bianca conquista rapidamente la Lead. La Jammer Rossa si toglie immediatamente la cover e prova a passarla sopra le teste delle avversarie alla Pivot Rossa, ma non riesce. La Jammer Rossa nasconde la cover sotto l'uniforme così da non dovere tenerla in mano mentre cerca di superare il Pack.

Risultato: La Jammer Rossa ha nascosto la cover dalle sue avversarie, nascondendo di essere la Jammer per la sua squadra. Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: Nascondere la cover e quindi il proprio ruolo in campo è un comportamento antisportivo.

Promemoria: Se la Jammer Rossa avesse tenuto la cover in mano anziché nasconderla sotto l'uniforme, non sarebbe stata fischiata alcuna penalità poiché sarebbe stata visivamente ancora in controllo della cover.

Scenario C4.3.E

Rilasciata dal Penalty Box, una Blocker Bianca sulla via di rientro per il Track spinge via un arbitro usando l'avambraccio per stare vicino alla linea esterna.

Risultato: La Blocker Bianca riceve un'espulsione.

Spiegazione: Il contatto intenzionale o sconsiderato nei confronti di un Official è antisportivo, poiché impossibilita quell'Official a mantenere l'attenzione sul gioco. Il contatto con un Official che non se lo aspetti o che non stia indossando le protezioni è anch'esso pericoloso.

Promemoria: Le pattinatrici e gli Official spesso si scontrano durante il normale svolgimento del gioco. Ciò è spesso fortuito e inevitabile, e in questi casi non dovrebbe essere penalizzato.

Scenario C4.3.F

Una Blocker Bianca riceve una penalità e impreca.

Risultato: Un linguaggio offensivo, volgare e violento è antisportivo e degradante per lo sport, ma non deve sempre essere penalizzato. Se tale linguaggio è stato udibile dal pubblico presente o via video, la Blocker Bianca deve essere penalizzata. Se il linguaggio inappropriato della Blocker Bianca è stato indirizzato nei confronti di un Official, la Blocker Bianca deve essere penalizzata. Altrimenti, se si è trattato solo di alcune parole poco carine indirizzate a una compagna o a un'avversaria, bisogna procedere con un avvertimento, a meno che il linguaggio non sia reiterato.

Spiegazione: Essendo uno sport competitivo e fisico, il Roller Derby può alzare i livelli di adrenalina e causare scatti d'ira; alcune cose vengono fatte passare. Il linguaggio offensivo che sia udibile al pubblico è degradante per lo sport, se poi è diretto ad un Official è irrispettoso e indisciplinato. Il linguaggio violento nei confronti di un Official deve essere considerato come diretto a tutto il gruppo degli Official, e deve essere penalizzato se viene udito da un Official.

Promemoria: Qualsiasi linguaggio volgare o osceno deve essere trattato con gli stessi identici standard.

Promemoria: Se una pattinatrice pronuncia una sfilza di bestemmie o dà l'impressione di aver completamente perso la calma, deve essere espulsa a prescindere se il suo sproloquio fosse diretto nei confronti di qualcuno o meno.

Promemoria: **Sta alla discrezione degli arbitri determinare se un linguaggio è degradante per lo sport o per gli altri.** Una pattinatrice che si lamenta volgarmente per ragioni non legate al gioco, come per esempio se usa un linguaggio volgare mentre piange per un infortunio doloroso, non deve necessariamente essere penalizzata.

Scenario C4.3.G

Blocker Rossa è accovacciata con una mano sul Track. Blocker Bianca cade intenzionalmente sopra Blocker Rossa mirando a una Target Zone consentita.

Risultato: La Blocker Bianca riceve un'espulsione.

Spiegazione: Cadere su un'avversaria è estremamente pericoloso e si tratta di un pericolo serio per l'incolumità di Blocker Rossa. Anche se Blocker Bianca ha provato ad attaccare una target zone regolare, cadere intenzionalmente su un'avversaria è considerato condotta antisportiva.

Promemoria: Una Skater accovacciata con solo una mano al suolo non conta come a terra.

Promemoria: Skater che cadono accidentalmente l'una sull'altra a seguito di azioni di gioco regolari non tengono una condotta antisportiva.

Scenario C4.3.H

Blocker bianca è in piedi, in un Wall assieme alle compagne. Mentre la Jammer Rossa prova a passare Blocker bianca salta e involontariamente fa contatto con il petto sulla spalla di Blocker Bianca. La Jammer Rossa è completamente in aria al momento del contatto. La Pivot Rossa non cade ma viene spinta avanti lontano dal Wall. **Risultato:** Penalità per la Jammer Rossa.

Spiegazione: Iniziare un contatto in aria è pericoloso. La Blocker Bianca ha perso la propria posizione nel Wall a causa del contatto irregolare della Jammer Rossa.

Promemoria: Il contatto non di forza e non intenzionale iniziato da una giocatrice in aria (per esempio lo sfioramento di una spalla durante un salto dell'Apex) dovrebbe essere penalizzato solo in caso sussistesse un impatto significativo sulla pattinatrice che riceve il contatto.

Promemoria: Le Skater possono iniziare un blocco su un'avversaria se era nella loro traiettoria prima di saltare.

Scenario C4.3.I

Blocker bianca è in piedi, in un Wall assieme alle compagne. Jammer Rossa salta addosso a Blocker Bianca, colpendola forte durante il salto. Jammer Rossa non poteva pensare di atterrare in maniera regolare. Nonostante ciò Blocker Bianca rimane in piedi. **Risultato:** Si dovrebbe considerare un'espulsione per Jammer Rossa.

Spiegazione: Iniziare un contatto in aria è pericoloso. Una violazione evidente di questa regola crea una situazione di pericolo per Blocker Bianca. L'azione potrebbe richiedere un'espulsione se giudicata negligente, intenzionale, spericolata o se Blocker Bianca avesse perso la propria posizione.

Scenario C4.3.J

Esistono disposizioni del Governing Body che limitano il numero di staff consentito in panchina. La squadra rossa ha già il massimo di personale di supporto in panchina, ma tra un Jam e l'altro una persona extra di supporto entra nell'area della panchina e comunica con l'Alternate.

Risultato: La Capitana Rossa riceve una penalità per condotta antisportiva e la persona in più dello staff viene fatta allontanare dalla panchina.

Spiegazione: Entrambe le squadre hanno acconsentito a giocare la partita secondo le disposizioni del Governing Body. La violazione di termini concordati viene considerata condotta antisportiva e deve essere penalizzata.

Promemoria: Le direttive non possono né cambiare né prevalere sul regolamento pubblicato. Inoltre, le direttive non possono avere impatto diretto sul gioco. Problemi che vengono identificati e risolti prima dell'inizio del gioco non richiedono l'assegnazione di nessuna penalità

Scenario C4.3.K

Blocker Bianca è a terra sul Track ai piedi di Pivot Bianca. Blocker Rossa inizia un contatto con Pivot Bianca, provocando la caduta di Pivot Bianca sulla Blocker Bianca.

Risultato: Penalità per la Blocker Rossa.

Spiegazione: Bloccare una Skater spingendola su una Skater a terra è pericoloso.

Promemoria: Se la Blocker Rossa avesse iniziato il blocco prima che la Blocker Bianca fosse caduta, non avrebbe ricevuto nessuna penalità.

Promemoria: Se il contatto tra Pivot Bianca e Blocker Bianca non fosse stato causato direttamente dalle azioni di Blocker Rossa (per esempio se ci fosse stata una distanza significativa tra Pivot Bianca e Blocker Bianca) non sarebbe stata assegnata nessuna Penalità.

Scenario C4.3.I

Un Official sente una Skater fare un commento discriminatorio, offensivo o intollerante.

Risultato: La Skater viene espulsa.

Spiegazione: Condotta violenta, che include ma non si limita a affermazioni, gesti a stampo razzista / sessista / omofobo / transfobico / o abilista danneggia lo sport e gli altri.

Promemoria: In alcuni casi un comportamento violento può dipendere dal contesto ed essere causato da ignoranza. Se la Skater non era consapevole del fatto che il suo comportamento fosse violento, può essere appropriato dare un avvertimento.

Promemoria: L'aver applicato penalità durante il gioco per comportamento violento non impedisce agli organizzatori di compiere azioni aggiuntive esterne al gioco, che possano trovare appropriate. Se il comportamento violento non è stato sentito o visto dagli arbitri, ma è stato riportato agli arbitri o agli organizzatori dell'evento, la situazione deve essere risolta al di fuori del gioco tramite gli organizzatori dell'evento.

4.4 Scontare una penalità

Non appena l'Official ha terminato di chiamare la penalità identificandola con terminologia e gesto corrispondente, la Skater penalizzata deve uscire immediatamente dal Track.

— Fonte: [Sezione 4.4](#)

Scenario C4.4.A

La Pivot Bianca arriva al Penalty Box tra due Jam. Chiama il Coach e le segnala che si è infortunata. Il Coach manda un'altra pattinatrice a sostituirla nel Penalty Box. La Pivot cede la propria cover alla sua sostituta e ritorna in panchina.

Risultato: Il tempo di Penalità della Pivot viene scontato dalla sua sostituta. La Pivot Bianca non potrà pattinare nei prossimi 3 Jam.

Spiegazione: Le pattinatrici possono uscire dal gioco se infortunate. Una sostituta può scontare il tempo di penalità di una compagna di squadra infortunata, ma la pattinatrice infortunata non potrà prendere parte al gioco nei 3 Jam successivi e la sostituta deve occupare lo stesso ruolo della pattinatrice infortunata.

Appunto: Se la Pivot Bianca non si fosse infortunata ma avesse rotto il pattino o una protezione, così da non poter pattinare nel Jam successivo, avrebbe potuto essere sostituita ugualmente. La Pivot Bianca allo stesso modo non avrebbe potuto pattinare per i 3 Jam successivi.

Scenario C4.4.B

La Jammer Rossa sta pattinando di fronte al Pack, vicino al limite interno, quando le viene assegnata una penalità. La Jammer Rossa va all'interno del Track e si ferma per far passare il resto del Pack. Quando ha il via libera, la Jammer rossa attraversa il Track per andare al di fuori e poi continua a pattinare verso il Penalty Box.

Risultato: Nessuna penalità aggiuntiva.

Spiegazione: Dopo aver ricevuto una penalità le Skater devono smettere di giocare e uscire dal Track verso la parte esterna non appena hanno un'opportunità sicura e regolamentare di farlo. La Jammer Rossa era entrata all'interno del Track temporaneamente per uscire dal gioco. Alla prima opportunità regolamentare e sicura, è uscita dal Track verso l'esterno. Non viene data nessuna penalità aggiuntiva.

Promemoria: Le Skater possono ancora prendere altre penalità aggiuntive legate alla sicurezza e non devono interferire con gli Official che compiono il loro lavoro.

Scenario C4.4.C

La Pivot Rossa pattina sul rettilineo opposto alla Pivot e alla Jammer line, vicino alla linea interna del Track. Le viene assegnata una penalità e va Out of Bounds all'interno del Track. La Pivot Rossa prosegue pattinando verso l'interno del Track, attraversa il rettilineo con la Pivot e la Jammer line per entrare al Penalty Box.

Risultato: Penalità per la Pivot Rossa.

Spiegazione: Dopo aver ricevuto una penalità le Skater devono uscire al Track all'esterno in relazione a dove è stata assegnata la penalità. La Pivot è uscita dal Track al lato opposto di dove le era stata assegnata la penalità.

Scenario C4.4.D

Viene chiamata una penalità alla Pivot Rossa alla fine del rettilineo opposto alla Pivot e alla Jammer line, subito prima della curva. Riconosce di aver ricevuto la penalità e pattina direttamente verso il Penalty Box. Il percorso che compie la fa uscire dal Track vicino alla Jammer line.

Risultato: Penalità per la Pivot Rossa.

Spiegazione: Dopo aver ricevuto una penalità le Skater devono uscire al Track all'esterno in relazione a dove è stata assegnata la penalità. La Pivot è uscita dal Track molto lontano rispetto a dove le è stata assegnata la penalità.

4.4.1 Scontare una penalità – Blocker

Ogni penalità prevede un tempo di 30 secondi,

— Fonte: [Sezione 4.4](#)

Scenario C4.4.1.A

Una Blocker Bianca arriva nel Penalty Box e le viene detto da un Official di sedere nella sedia più a destra. La Blocker Bianca siede nella sedia più a sinistra.

Risultato: L'Official del Penalty Box dovrebbe cominciare a cronometrare la penalità e dovrebbe chiedere alla Blocker Bianca di sedere nella sedia da lei indicata.

Spiegazione: Il tempo di penalità inizia non appena la pattinatrice penalizzata siede nel Penalty Box. Il Tempo non si ferma mentre lei si sposta nella sedia corretta.

Scenario C4.4.1.B

La Pivot Rossa è in piedi nel Penalty Box. Le dimensioni del Penalty Box non sono sufficienti e i suoi pattini toccano già la linea. Due Blocker Rosse entrano nel Penalty Box insieme. La Pivot Rossa tenta di dar loro spazio per sedersi, e facendolo, i suoi pattini escono completamente dall'area del Penalty Box. Li ritrae immediatamente all'interno del Penalty Box. **Risultato:** Nessuna penalità.

Spiegazione: Sebbene alle pattinatrici non sia consentito lasciare il Penalty Box prima che il tempo di penalità sia terminato, le circostanze di questo esempio rendono l'impatto trascurabile. La Pivot Rossa non stava cercando di uscire dal Penalty Box in anticipo per guadagnare un vantaggio irregolare, ma è stata costretta dalle ridotte dimensioni del Penalty Box.

4.4.2 Scontare una penalità – Jammer

Una Jammer potrebbe veder ridotto il proprio tempo di penalità nel caso in cui l'altra Jammer dovesse ricevere una penalità.

— Fonte: [Sezione 4.4.2](#)

Scenario C4.4.2.A

La Jammer Bianca riceve una penalità, va al Penalty Box e si siede. Sconta 25 secondi della sua penalità quando la Jammer Rossa arriva al Penalty Box e si siede per scontare la sua penalità. La Jammer Bianca viene rilasciata, lasciando la Jammer Rossa nel Penalty Box a scontare 25 secondi di penalità. La Jammer Bianca ritorna sul Track in maniera irregolare, e torna nel Box 10 secondi dopo essere stata rilasciata per scontare la seconda penalità. La Jammer Rossa esce dal Penalty Box.

Risultato: La Jammer Rossa viene penalizzata per essere uscita dal Penalty Box 15 secondi in anticipo. La Jammer Bianca deve scontare i suoi 30 secondi dal momento in cui si siede.

Spiegazione: Per scontare lo stesso tempo di penalità, la Jammer Rossa deve scontare tutti i 25 secondi scontati già dalla Jammer Bianca. In altre parole, la Jammer Bianca sedendosi per una penalità non correlata, non influisce sul tempo di penalità da scontare per la Jammer Rossa.

Promemoria: La Jammer Rossa deve scontare 45 secondi; 15 della prima penalità e 30 della seconda.

Promemoria: La seconda penalità della Jammer Rossa potrebbe ridurre il tempo della seconda penalità della Jammer Bianca, ma i 15 secondi della prima penalità della Jammer Rossa non possono essere ridotti.

Scenario C4.4.2.B

La Jammer Bianca arriva al Penalty Box immediatamente dopo la Jammer Rossa. Entrambe provano a sedersi per prime, e facendolo, si siedono nello stesso momento.

Risultato: L'Official del Penalty Box deve informare entrambe le Jammer che il loro tempo di penalità è terminato e che possono tornare in gioco.

Spiegazione: Quando due Jammer si siedono contemporaneamente nel Penalty Box, o quando arrivano tra due Jam, queste si cancellano il tempo di penalità a vicenda. Entrambe devono essere immediatamente rilasciate.

Promemoria: Se c'è una qualsiasi differenza di tempo nel sedersi, non c'è simultaneità.

Promemoria: Se entrambe le Jammer siedono nel Penalty Box tra due Jam, viene considerato come se si fossero sedute simultaneamente e devono essere rilasciate al fischio di inizio Jam successivo.

Scenario C4.4.2.C

La Jammer Rossa è seduta nel Penalty Box e ha scontato 15 secondi quando finisce il Jam. La Jammer Bianca riceve una penalità al fischio di fine Jam e va a sedersi nel Penalty Box tra i Jam.

Risultato: La Jammer Bianca si è seduta nel Penalty Box tra due Jam, e terminerà automaticamente la penalità della Jammer Rossa all'inizio del Jam successivo. Un'Official del Penalty Box deve informare la Jammer Rossa di alzarsi e dirle che il suo tempo di penalità terminerà al prossimo fischio di inizio Jam. La Jammer Bianca deve scontare 15 secondi.

Spiegazione: Sebbene la penalità della Jammer Bianca abbia terminato la penalità della Jammer Rossa in anticipo, la Jammer Rossa deve comunque cominciare il Jam successivo dal Penalty Box. Le penalità vengono cronometrate soltanto mentre i Jam sono in corso, quindi, lo scambio tra Jammer può avvenire soltanto con un Jam in corso.

Scenario C4.4.2.D

La Jammer Bianca riceve una penalità e siede nel Penalty Box per 15 secondi. La Jammer Rossa riceve una penalità e arriva al Penalty Box, ma prima che si sieda, la Jammer Bianca esce dal Penalty Box. La Jammer Rossa si siede. Alla Jammer Bianca viene fischiata una penalità per essere uscita dal Penalty Box in anticipo. La Jammer Bianca si siede e la Jammer Rossa viene rilasciata.

Risultato: La Jammer Bianca viene penalizzata per essere uscita dal Penalty Box in anticipo. La Jammer Rossa si è seduta nel Box mentre nessun'altra Jammer stava scontando tempo di penalità. La Jammer Rossa viene

rilasciata al ritorno della Jammer Bianca. La Jammer Bianca sconta il tempo rimasto della prima penalità più il tempo di penalità scontato dalla Jammer Rossa.

Spiegazione: Una Jammer che sta scontando del tempo di penalità nel Penalty Box viene rilasciata solo dall'arrivo di un'altra Jammer dal momento che si siede per scontare una penalità. Anche se la Jammer Bianca era stata penalizzata prima, questa non era presente quando la Jammer Rossa si è seduta. Quindi, la Jammer Rossa era la "Jammer che stava scontando del tempo di penalità nel Penalty Box" e che è stata rilasciata dalla Jammer Bianca "venuta a sedersi nel Penalty Box per scontare una penalità".

Promemoria: Ogni penalità è un segmento di 30 secondi che può essere accorciato fintanto che le Jammer scontino lo stesso tempo di penalità.

4.5 Foul Out ed Espulsioni

L'espulsione è volta a sanzionare una Skater o un membro dello staff di una squadra che ha compiuto un'azione talmente pericolosa o antisportiva da causare il suo allontanamento dal gioco.

— Fonte: Sezione 4.5

Scenario C4.5.A

Mentre si trova In Bounds e In Play, Blocker Bianca inizia un blocco molto violento con una zona di blocco regolare su una zona target regolare di una Blocker Rossa. La Blocker Rossa vola in aria, precipita al suolo e rimane a terra finché il Jam non viene terminato dagli Official a causa dell'infortunio. La Capitana Rossa chiama un'Official Review e richiede l'espulsione per l'azione della Blocker Bianca.

Risultato: Nessuna penalità.

Spiegazione: Le regole indicano il modo in cui le pattinatrici possono bloccare e la Blocker Bianca ha seguito tutti gli standard correttamente. Una pattinatrice non può essere espulsa per un'azione regolare.

Scenario C4.5.B

La Jammer Rossa sprinta verso il Penalty Box per scontare la propria penalità. Grida "Non riesco a fermarmi!" e si schianta sul Penalty Box. Le sedie vengono ribaltate su un'Official del Penalty Box. La Jammer Rossa si scusa ma si lamenta di quanto sporco sia il pavimento davanti al Penalty Box.

Risultato: La Jammer Rossa viene espulsa.

Spiegazione: Il gioco non sicuro nei confronti degli Official, specialmente di quelli che non indossano le protezioni, viene considerato secondo standard differenti rispetto al gioco non sicuro nei confronti di altre pattinatrici. Sta alle pattinatrici entrare nel Penalty Box in modo sicuro, non all'Official evitare l'impatto.

Promemoria: Se un Official non può evitare l'impatto a causa di problematiche relative alla Venue, ciò rappresenta ugualmente un gioco non sicuro. La pattinatrice deve essere consapevole dell'ambiente che la circonda, incluse le limitazioni del Penalty Box. Eventi inaspettati come ad esempio acqua sul Track, possono essere presi in considerazione come attenuante nel valutare un'espulsione.

Promemoria: Dalle pattinatrici ci si aspetta che siano in controllo di se stesse e del loro corpo in ogni momento, non solo in ingresso al Penalty Box. Tuttavia, avversarie, compagne, staff e Official che si trovino in prossimità del Track durante il gioco, hanno anche loro qualche responsabilità nell'evitare i contatti con le pattinatrici. Il contatto con persone o equipaggiamento vario in aree di gioco deve essere penalizzato solo se il contatto è violento e ragionevolmente evitabile.

Scenario C4.5.C

La Blocker Rossa riceve la settima penalità ed esce dal Track immediatamente. Sapendo di aver fatto Foul Out, si dirige direttamente alla propria panchina, raccoglie le proprie cose e va verso lo spogliatoio senza andare al Penalty Box.

Risultato: Non viene data nessuna penalità aggiuntiva. Il tempo della penalità di Blocker Rossa durante il Jam in cui viene chiamata la penalità comincia quando viene comunicato ai Penalty Box Official che la Blocker Rossa ha fatto Foul Out o quando, durante il Jam successivo una Skater sostitutiva si siede al posto di Blocker Rossa.

Spiegazione: Quando una Skater fa Foul Out, il suo tempo in penalità comincia quando si siede nel Penalty Box, ma se non si reca al Penalty Box quel momento non esiste. Potrebbe essere richiesto ai Penalty Box Official di cominciare a tenere il tempo una volta confermato il Foul Out, ma se quella comunicazione non è possibile prima della fine del Jam allora inizieranno a cronometrare durante il Jam successivo, quando una Skater sostitutiva si siede nel Penalty Box al suo posto.

Promemoria: Se la Skater non avesse fatto Foul Out, ma fosse uscita dal Jam per altri motivi, (come per esempio problemi di attrezzatura o infortunio) la sua penalità non sarebbe cominciata finché lei, o una sua sostituta, non si fossero sedute al Penalty Box.

5 Arbitraggio

5.1 Staff

Nessuno Scenario per la Sezione 5.1

5.2 Responsabilità

Nessuno Scenario per la Sezione 5.2

5.3 Comunicazione tra Pattinatrici e Official

Nessuno Scenario per la Sezione 5.3

5.4 Assegnare una penalità

Tutti i Referee presenti possono assegnare una penalità alle Skater per aver compiuto un'azione irregolare che influisce sul gioco. Non si possono chiamare penalità a meno che gli arbitri non siano sicuri che la penalità sia giustificata.

— Fonte: Sezione 5.4

Scenario C5.4.A

La Capitana Bianca è la Jammer e commette una penalità. In risposta, lo Staff della squadra Bianca bestemmia nei confronti dell'Official che ha fischiato la penalità.

Risultato: La Capitana Bianca riceve una penalità per l'insubordinazione del suo Staff, ma il tempo di penalità della Capitana Bianca non viene aumentato. Dopo il Jam, se la Capitana Bianca non è più seduta nel Penalty Box come Jammer, dovrà tornare nel Penalty Box a scontare la penalità come Blocker.

Spiegazione: Quando una Capitana sconta una Penalità a causa del fatto che è la Capitana della squadra, la Penalità deve essere scontata come Blocker. In questo scenario, il Capitano non poteva scontare subito la penalità come Blocker poiché era già nel Penalty Box come Jammer. Non appena le è stato possibile ricoprire il ruolo di Blocker, è tornata nel Penalty Box a scontare la penalità guadagnata dal suo Staff.

Scenario C5.4.B

Viene chiamata una penalità per Blocker Bianca chiedendole di dirigersi verso il Penalty Box. Blocker Bianca sembra non accorgersi della chiamata e rimane sul Track. Dopo svariati richiami, le Official riescono a richiamare l'attenzione di Blocker Bianca e a farla uscire dal Track.

Risultato: Blocker bianca riceve una penalità per non essere uscita dal Track per una penalità.

Spiegazione: Blocker Bianca ha preso vantaggio e interrotto il corso del gioco a causa della sua mancanza di attenzione alle istruzioni degli Official.

Promemoria: Prima di assegnare una penalità aggiuntiva di questo tipo gli Official si devono assicurare che: la penalità sia stata chiamata usando i segnali orali e gestuali corretti.

- 1.
2. Che l'Official che ha chiamato la penalità avesse una posizione visibile da parte della Skater.
3. Che l'Official che ha chiamato la penalità l'abbia fatto a voce sufficientemente alta da essere sentita, considerando la posizione dell'Official, e le circostanze della sede dell'evento.

Scenario C5.4.C

A Blocker Bianca viene assegnata una penalità mentre blocca Blocker Rossa. Dopo aver riconosciuto la chiamata, Blocker Bianca continua a bloccare Jammer Rossa per permettere alle proprie compagne di squadra di arrivare in posizione e di impedire l'avanzamento di Jammer Rossa. Blocker Bianca esce dal Track.

Risultato: Blocker Bianca riceve una penalità per non essere uscita volontariamente dal Track immediatamente per una penalità ricevuta.

Spiegazione: Blocker Bianca ha preso vantaggio ignorando le regole intenzionalmente.

Promemoria: La penalità deve considerarsi assegnata solo quando gli Official hanno completato i gesti e gli avvertimenti orali adeguati.

Scenario C5.4.D

Blocker Bianca commette una penalità e viene diretta al Penalty Box da un Official. Blocker Bianca pattina verso il Penalty Box passando da dentro il Track per svariati metri prima di uscire.

Risultato: Blocker Bianca riceve una penalità per non essere uscita volontariamente dal Track immediatamente per una penalità ricevuta.

Spiegazione: Blocker Bianca ha preso vantaggio ignorando le regole intenzionalmente.

Promemoria: Fattori usati dagli Official per determinare se una Skater non è uscita immediatamente dal Track includono ma non si limitano a:

1. La Skater ha ridotto significativamente la distanza necessaria per entrare al Penalty Box.
2. Interruzione volontaria del gioco, molto più significativa di quanto ci si aspetterebbe da una Skater che esce immediatamente, in maniera regolare e sicura dal Track.

Promemoria: Una Skater che sta cercando di uscire dal Track in maniera regolamentare per aver ricevuto una penalità, ma non ne ha l'opportunità a causa delle condizioni di gioco non dovrebbe ricevere ulteriori penalità per questi motivi.