



Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana

Edición género neutro

Muchas de las personas que no se identifican con la identidad de género masculino se sienten invisibilizadas con el uso del masculino como forma de género no marcado en el idioma español (castellano). Como respuesta a esta problemática se están desarrollando nuevas estrategias y formas de lenguaje inclusivo que se adapten mejor a esta realidad.

Para esta traducción del reglamento se eligió el uso del lenguaje inclusivo que en este momento es el más aceptado en la escritura por resultar legible e intuitivo: el uso de la letra «E» como marcador de género neutro para referirse a personas de géneros binario y no binario, esto incluye al género neutro, género fluido y, en definitiva, a toda identidad de género sin distinción.

Entonces, por ejemplo, en lugar de «los patinadores y las patinadoras», nos referimos a este conjunto como «les patinadores». Los pronombre personales elegidos son «elle» y «elles», en singular y plural respectivamente. Este uso se extiende a todas las personas y conjuntos de personas a las que se refiere este reglamento.

El marcador de género neutro funciona a tres niveles:

- *El plural genérico: Se utiliza en lugar del masculino para referirse a grupos en los que hay más de una identidad de género.*
- *El singular genérico: Se utiliza para referirse a todas aquellas personas que no se identifiquen con los géneros binarios.*
- *El indefinido: Se utiliza tanto en singular como en plural para referirse a personas cuyo género no es conocido o es irrelevante mencionarlo.*

El objetivo de este cambio es incluir a todas las personas que participan del deporte, más allá de su identidad de género, y erradicar por completo todo tipo de discriminación, sexismo e invisibilización en el lenguaje.

Alicia A. Muzio

Traductora de inglés <> español

Alice Mercury #216 – Sailor City Rollers

7. Le primere Jammer ha anotado puntos (hasta cuatro) y logró que le Jammer contrarie se mantenga en cero puntos. Mientras, le Jammer contrarie (al quedar en posición de anotar puntos), logró que le primere Jammer solo anotara esos puntos, ya que podría haber anotado más puntos en sus pasadas subsiguientes.

1. Parámetros de Juego y Seguridad

1.1. Tiempos

Un partido dura 60 minutos de juego, divididos en dos periodos de 30 minutos con un intermedio entre ellos. Los periodos se dividen en Jams, que son la unidad básica de juego para el Roller Derby.

Un Jam puede durar hasta dos minutos. Los Jams se pueden cortar antes de los dos minutos como parte de la dinámica del juego, tal y como se describe a continuación. Cada Jam comienza con un solo pitido corto y termina al final de una serie de cuatro pitidos cortos. Deben transcurrir al menos 30 segundos entre los Jams. No pueden transcurrir más de 30 segundos a menos que se indique un Tiempo Muerto.

Un periodo comienza con el Pitido de Inicio de Jam del primer Jam para ese periodo. El reloj del periodo no se detiene entre los Jams a menos que se pida un Tiempo Muerto. Si el reloj del periodo llega a cero antes de que haya comenzado el siguiente Jam, el periodo termina en ese momento; de lo contrario, el periodo termina al concluir el último Jam del periodo.

Si un Jam se corta por criterio de los Oficiales (ver 5.2 Tareas) o existe algún error por parte del conjunto de Oficiales que pueda impactar potencialmente en el resultado del partido (como ser ganador/perdedor), y quedaran menos de 30 segundos en el reloj del periodo al final del partido (incluso si el reloj del periodo ha expirado), se podrá jugar un Jam adicional a criterio de le Réferi Principal. Este Jam adicional tendrá la misma forma (Tiempo Adicional o no; ver 1.5.1 Tiempo Adicional) que el Jam que ha terminado y será parte del mismo periodo.

1.2. Equipos

Cada equipo está formado por Patinadores, que deben identificarse de manera única con un número de alineación. Cada equipo debe llevar una camiseta del mismo color base, de modo que haya un gran contraste entre los colores de los uniformes de los dos equipos participantes. Los números de Alineación deben mostrarse claramente en la espalda y en el área superior del brazo de le Patinadore. Cada equipo debe llevar cubrecascos para indicar claramente quiénes son su Jammer y su Pivot. Los cubrecascos de le Jammer y le Pivot para los dos equipos deben ser fáciles de diferenciar.

Los Patinadores deben usar patines de cuatro ruedas o "quads" y equipamiento de protección durante el juego. Los patines con ruedas en línea no están permitidos. El equipamiento de protección no se puede quitar durante el juego. El equipamiento de protección no puede afectar ni interferir con la seguridad o el juego de otros Patinadores, personal de apoyo u Oficiales.

Los Patinadores que se lesionen durante el juego pueden volver a jugar siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionados o sangrando. Une Patinadore cuya lesión altere el flujo del partido (los ejemplos incluyen que se corte un Jam, una parada del reloj del periodo o que a une

sustitute le sienten en el Banco de Penalización) no podrá participar durante los tres Jams siguientes (se extenderá al periodo siguiente de ser necesario). Un Patinadore cuya lesión afecte el desarrollo del juego más de una vez en un periodo no podrá participar como Patinadore por el resto de ese periodo. Le Réferi Principal puede declarar que un equipo ha perdido el partido si ese equipo tiene cinco o menos Patinadores elegibles para participar o se rehúsa a alinear Patinadores en la pista para continuar el juego.

1.3. Tiempos Muertos

Los Equipos y Oficiales pueden detener el reloj del periodo si piden un tiempo muerto. Los Tiempos Muertos solo pueden pedirse entre Jams, aunque los Oficiales pueden terminar un Jam para poder pedir un Tiempo Oficial. El inicio de un tiempo muerto se indica con cuatro pitidos cortos y el final de un tiempo muerto se señala con un pitido largo y ondulante, después de lo cual el siguiente Jam comienza tan pronto como sea posible si queda tiempo en el reloj del periodo. Como máximo, pueden pasar 30 segundos antes de que comience el siguiente Jam. El reloj del periodo comienza de nuevo al pitido de inicio de Jam.

Hay tres tipos de tiempos muertos.

1.3.1. Tiempos Muertos de Equipo

Cada equipo tiene tres tiempos de equipo que pueden utilizar durante un partido. Los Tiempos de Equipo solo los puede pedir le Capitane del equipo o su Alterne Designade. Les Capitanes o Alternes Designades que estén penalizadas no pueden pedir un Tiempo de Equipo. Los Tiempos de Equipo duran 60 segundos.

1.3.2. Revisiones Oficiales

Cada equipo comienza un periodo con una Revisión Oficial que pueden solicitar durante ese periodo. Una Revisión Oficial es un pedido formal hecho por le Capitane de un equipo o su Alterne Designade, por el cual solicita al cuerpo de Oficiales una revisión de una decisión arbitral específica. Las únicas decisiones de oficiales que pueden estar sujetas a una Revisión Oficial son aquellas tomada durante el Jam anterior, o durante el tiempo de alineación previo al Jam anterior. Le Réferi Principal investiga la revisión con otros Oficiales y utiliza la información recopilada para tomar una decisión sobre el asunto que se está revisando, así como las decisiones relacionadas. Le Réferi Principal anuncia luego sus conclusiones y cualquier cambio que resulte de la revisión a los representantes de ambos equipos. Esta decisión es definitiva y no se puede revisar.

Si le Réferi Principal determina que se cometió un error de arbitraje en relación con la situación que se está revisando, el equipo mantendrá el privilegio de pedir una revisión adicional más tarde en el mismo periodo. La revisión solo se puede retener de esta manera una vez por periodo.

Un equipo también puede elegir utilizar su Revisión Oficial como Tiempo Muerto de Equipo. En ese caso, la revisión no se retendrá. Les Capitanes o Alternes Designades que estén penalizadas no pueden solicitar una Revisión Oficial.

Las Revisiones Oficiales (ya sean retenidas o no usadas) no se acumularán para el periodo siguiente.

1.3.3. Tiempos Muertos Oficiales

Les Oficiales pueden pedir un tiempo muerto para asegurarse de que el juego está funcionando correctamente y sin problemas. Si el Jam anterior terminó con menos de 30 segundos en el reloj del periodo, el hecho de que les Oficiales soliciten un Tiempo Muerto no dará como resultado que se juegue otro Jam de la misma manera que ocurriría con un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial. En cambio, les Oficiales deben determinar si hay razones para que se juegue otro Jam en ese periodo. Si les Oficiales determinan que no hay razones para jugar otro Jam, se debe dar a ambos equipos la chance de solicitar un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial (si les quedara alguna). Si la rechazan, el periodo terminará.

1.4. Información del Partido

Se debe mostrar la información crucial del partido de una manera que sea muy visible para los Equipos, Oficiales y el público. Esta información crucial del partido es considerada oficial y debe incluir como mínimo:

- El reloj del periodo
- El reloj del Jam
- El Marcador Oficial

Los errores en los tiempos o el marcador deben ser actualizados tan rápido como sea posible. Si un error persiste por un periodo extendido de tiempo, se debe corregir solo si la corrección en sí misma tiene un impacto mínimo en el juego.

1.5. Ganar

El equipo con mayor cantidad de puntos al final del partido ganará.

1.5.1. Tiempo Adicional

Si el partido termina con un empate en el marcador, el segundo periodo se extenderá al menos un Jam adicional. Este Jam de Tiempo Suplementario es como cualquier otro Jam, con dos excepciones:

- No se declara Jammer Líder
- Ambos Jammers comienzan a anotar puntos en su primer recorrido a través del Pack (cada Jammer está en posición de pasar por vuelta de ventaja a los Bloqueadores oponentes en su primera pasada conseguida sobre esos Bloqueadores)

Se añadirán más Jams de esta manera hasta que un Jam termine y el marcador no esté empatado.

2. Desarrollo del juego

2.1. La Pista

La pista debe ajustarse a las dimensiones estandarizadas de las Especificaciones de WFTDA para la Pista. La pista debe ser plana, estar limpia y ser adecuada para el patinaje sobre ruedas. La pista debe estar marcada por una línea de demarcación que presente un gran contraste con el

suelo. Dicha línea cuenta como parte de la pista (la línea está «dentro de los límites»), y no puede variar en anchura alrededor de la pista.

La línea de demarcación de la pista, la Línea de Pivot y la Línea de Jammer pueden ser de cualquier patrón o color, siempre y cuando marquen claramente el borde de la pista.

Cerca de la pista, se debe delimitar una zona para cada equipo (la Zona del Banco del Equipo) y para el Banco de Penalización. La línea de demarcación en estos casos también debe presentar un gran contraste y cuenta como parte de la zona pertinente. Por ejemplo: la línea de demarcación para el Banco de Penalización cuenta como parte del Banco de Penalización. Solo los Patinadores que están cumpliendo activamente una falta pueden entrar en el Área del Banco de Penalización.

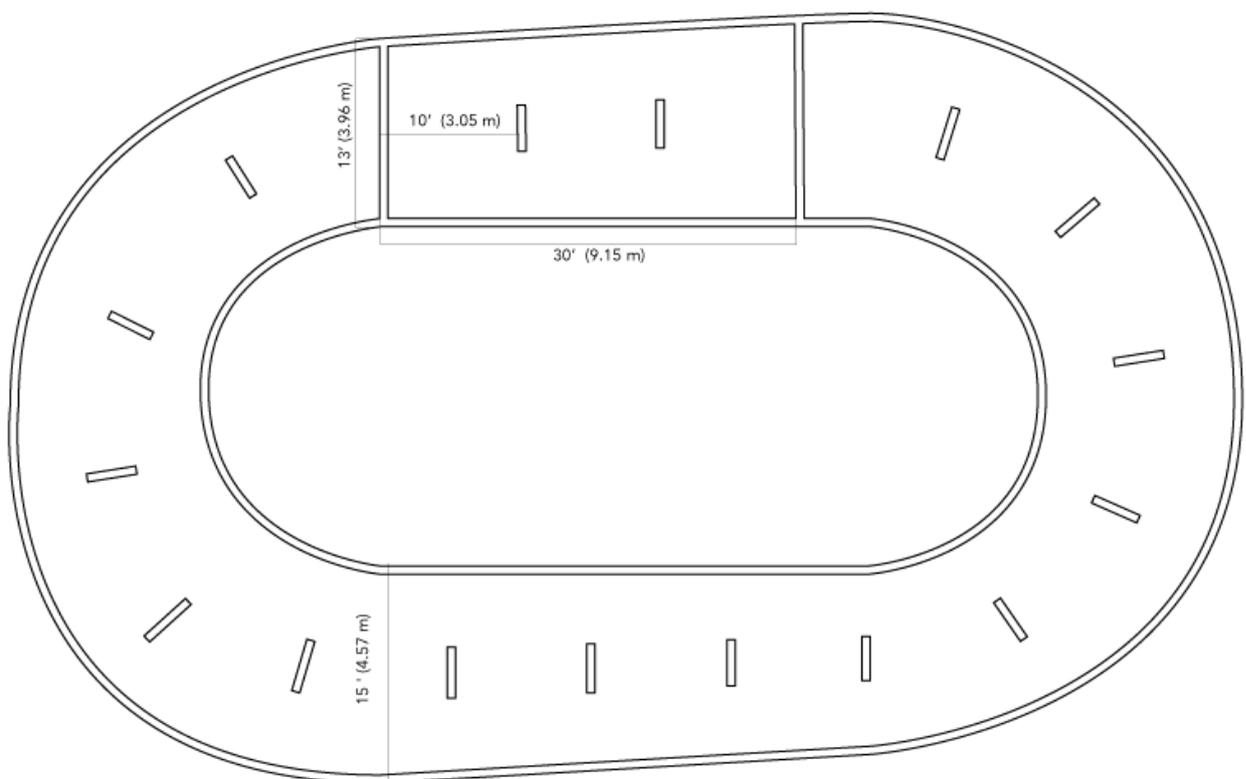


Fig. 2.1 La Pista. (Diseño y Trazado de la Pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aquí con autorización.)

2.2. Posiciones

Para cada Jam, un equipo debe alinear un Jammer y como máximo cuatro Bloqueadores. Una de estos Bloqueadores puede ser designado como el Bloqueador Pivote. Los Patinadores que no estén completamente dentro de la pista al sonar el Pitido de Inicio de Jam no pueden participar del Jam y por ende no cuentan para estos límites. Los Patinadores que cumplen penalizaciones (dentro o de camino al Banco de Penalización) se cuentan para estos límites. Los equipos deben alinear al menos un Bloqueador que no esté cumpliendo una penalización. Los Patinadores no

pueden cambiar de posición durante un Jam, excepto en el caso de un Pase de Estrella (ver abajo).

Cuando empieza un Jam, les Jammers deben estar tocando la Línea de Jammer o por detrás de ella. Todos los Bloqueadores deben estar tras la Línea de Pivot, por delante de la Línea de Jammer, y todos los Bloqueadores que no sean Pivot no deben estar tocando la Línea de Pivot. Si alguno de los Pivot se sitúa tocando la Línea de Pivot al comienzo del Jam, todos los Bloqueadores que no sean Pivot deben estar por detrás de las caderas de ese Pivot.

Los Patinadores que estén completamente dentro de la pista, pero parcialmente en posición ilegal (por ejemplo: un Jammer que esté tocando más allá de la Línea de Jammer) están obligados a ceder su posición a todos los demás Patinadores en las inmediaciones. Los Bloqueadores que deben ceder no serán considerados como parte del Pack hasta que lo hayan hecho. Los Jammers que deban ceder no pueden anotar pases hasta que lo hayan hecho.

Cualquier Patinador que esté posicionado de forma totalmente ilegal será penalizado de inmediato.

2.2.1. Jammers

A le Jammer se le reconoce por ser el Patinador que lleva el cubrecasco de Jammer (o sea, «La Estrella») al principio del Jam. Si un Patinador está cumpliendo una penalización como Jammer de su equipo, ninguno de los compañeros de equipo puede empezar el Jam en posesión de la Estrella o por detrás de la Línea de Jammer. Si no hay un Patinador cumpliendo una falta como Jammer ni un Patinador con la estrella visible, el equipo no alineó un Jammer para el próximo Jam y por lo tanto deberá ser penalizado. A menos que esté cumpliendo una penalización, el Jammer debe empezar el Jam sobre la Línea de Jammer o por detrás de esta. Los Jammers pueden estar parados o dejarse rodar, pero no pueden estar acelerando activamente en sentido antihorario cuando suena el pitido de inicio del Jam.

Solo el Jammer puede llevar La Estrella en su casco, o la puede agarrar el Jammer o el Pivot de ese equipo. Ninguno de los otros Patinadores puede controlar la Estrella, y el Jammer y el Pivot no pueden ocultar la Estrella (como, por ejemplo, meterse en un bolsillo u ocultarla en el uniforme).

El Jammer es el único Patinador que puede anotar puntos para su equipo. (ver [Sección 3](#)).

Los Jammers también pueden salir legalmente de la Zona de Interacción y permanecer fuera de ella.

2.2.2. Jammer Líder

El Jammer Líder es el primero Jammer que establece una posición superior al Bloqueador en juego más adelantado, después de haber logrado pasar a todos los demás Bloqueadores, excepto aquellos que se encuentren por delante de la Zona de Interacción (ver [Sección 2.5](#)).

Cuando se determina que un Jammer es el Jammer Líder, esto se indica con dos pitidos cortos. Un Jammer se vuelve inelegible para ganar el estado de Jammer Líder durante un Jam si resulta penalizado durante ese Jam, sale de la Zona de Interacción sin haberse convertido en Jammer Líder, se quita el cubrecasco o un compañero de equipo se lo retira. Si ambos Jammers están cualificados para ser Jammer Líder en el mismo momento (por ejemplo, el Bloqueador más adelantado queda fuera de juego), el Jammer más adelantado en ese momento será declarado Jammer Líder. Solo los Patinadores que comienzan el Jam como Jammers pueden convertirse en Jammer Líder (por lo que un Pivot que reciba la Estrella no puede convertirse en Jammer Líder).

Le Jammer Líder perderá su estado de Jammer Líder si comete una falta, se quita intencionalmente la Estrella una vez que esté colocada, o hace que una compañera de equipo le quite la Estrella intencionalmente de la cabeza.

Le Jammer Líder es el único Patinador que puede cortar un Jam antes de que transcurran los dos minutos. Le Jammer Líder corta el Jam colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas.

2.2.3. Bloqueador Pivot

Le Pivot es un Bloqueador y se le reconoce por ser el Patinador que lleva el cubrecasco de Pivot (o sea, «La Raya») cuando suena el Pitido de Inicio del Jam. Le Pivot que lleva la Raya visible tiene varias capacidades que otros Bloqueadores no tienen.

- Le Pivot puede convertirse en el Jammer de su equipo (ver [Sección 2.2.4](#)).
- Le Pivot puede controlar la Estrella (recogerla, moverla, etc.) aun cuando no sea el Jammer; por ejemplo, recuperarla y devolvérsela al Jammer.
- Le Pivot puede empezar un Jam tocando la Línea de Pivot.

Cuando no lleva la Raya de forma visible, el Pivot no puede utilizar estas habilidades adicionales.

2.2.4. Pasar la Estrella

El Jammer de un equipo puede transferir su posición al Pivot de su equipo al completar exitosamente un Pase de Estrella legal. Un Pase de Estrella legal requiere que el Jammer le entregue en la mano la Estrella al Pivot de su equipo mientras ambos Patinadores están de pie, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguno de los dos Patinadores vayan camino al Banco de Penalización o estén en espera para entrar en este. Al dejar la Estrella en manos del Pivot, se transfiere la posición de Jammer. El nuevo Jammer toma el relevo del Jammer anterior en términos de puntos anotados, pases de anotación a través del Pack y Patinadores pasados. El Jammer anterior pasa a ser un Bloqueador No-Pivot.

Si la Estrella se pasa ilegalmente, ambos Patinadores mantienen sus posiciones. Esto incluye:

- Dejar la Estrella en poder de un Patinador que no sea el Pivot
- Dejar la Estrella en poder del Pivot mientras cualquiera de los dos Patinadores está abatido, fuera de los límites, fuera de juego o de camino al Banco de Penalización
- Dejar la Estrella en poder del Pivot mientras este está en espera para entrar al Banco de Penalización (aunque el Pivot aún no vaya en camino)
- Dejar la Estrella en poder de un Pivot que no tenga puesta la Raya

Si el Pivot asume el control de la Estrella por un pase no exitoso o por cualquier otro medio (por ejemplo: recogiendo del suelo una Estrella que se ha caído) se le avisará que no es el Jammer. Por consiguiente, el Pivot no puede ponerse la Estrella en su propio casco, pero puede llevar la Estrella en la mano, dejarla caer o devolvérsela al Jammer. Solo el Jammer o el Pivot pueden recuperar o controlar la Estrella.

El iniciador de un Pase de Estrella ilegal (o la recuperación de la Estrella) que impacte en el juego debe ser penalizado.



2.2.5. Bloqueadores

A todes les demás Patinadores se les considera Bloqueadores. Les Bloqueadores que no sean Pivot no pueden llevar cubrecascos ni tener marcas en sus cascos que se pudieran confundir con la Raya o la Estrella.

2.3. Zona de Interacción y Pack

El Pack es el grupo con mayor número de Bloqueadores que están dentro de los límites y de pie, en proximidad y que contiene miembros de ambos equipos. Si ninguno de los grupos de Bloqueadores cumple esta definición, no hay Pack, aunque haya múltiples grupos con la misma cantidad de Bloqueadores. Se define la proximidad como una distancia no mayor a 3,05 metros, medida desde las caderas, por delante o por detrás de le Patinadore más cercane del Pack. Cuando une Patinadore es penalizade se considera que no está más en la pista a los efectos de la definición de Pack y de la determinación de su posición relativa.

Es responsabilidad de todes les Bloqueadores mantener el Pack y destruir el Pack intencionalmente es ilegal. Cuando el Pack se mueve en dirección antihoraria, está detenido o no tiene una velocidad establecida, patinar de forma horaria y destruir el Pack es ilegal. Todes les Bloqueadores de ambos equipos deben actuar para reformar el Pack. Para les Patinadores en el grupo de atrás, esto incluye dar pasos o patinar en dirección antihoraria. Para les Patinadores en el grupo de adelante, esto incluye dejarse rodar, frenar, o detenerse por completo. Si una acción inmediata no es suficiente para reformar el Pack, se requiere hacer un esfuerzo adicional. Si una Bloqueadore está en el grupo trasero, debe acelerar (hasta máxima velocidad) hacia el grupo delantero hasta que se reforme el Pack (dejarse rodar, dar pasos lentos o dar pasos de alguna manera en dirección antihoraria no es suficiente), pero puede bajar la velocidad para evitar el contacto inseguro cuando la reformación del Pack es inminente. Si une Bloqueadore está en el grupo delantero, debe frenar activamente hasta detenerse por completo (dejarse rodar no es suficiente), pero no se requiere que patine en dirección horaria.

Los Bloqueos que tienen impacto sobre o efectuados por Bloqueadores mientras que no hay Pack deberán ser penalizados inmediatamente.

La Zona de Interacción es la zona en que es legal que haya enfrentamiento o interacción entre les Bloqueadores. La Zona de Interacción se extiende hacia adelante y hacia atrás 6,10 metros desde le Patinadore más adelantade del Pack a le más retrasade, respectivamente. Cualquier Bloqueadore que esté fuera de la Zona de Interacción está fuera de juego y no puede interactuar con otros ni se permite interactuar con él. Les Bloqueadores que estén fuera de la Zona de Interacción recibirán una advertencia y serán penalizados si no intentan inmediatamente regresar a la Zona de Interacción. Les Bloqueadores por delante de la Zona de Interacción solo están obligades a patinar en sentido horario para regresar a la Zona de Interacción si el Pack está detenido o moviéndose en sentido horario. Les Patinadores que son bloqueades mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente.

Las distancias para determinar el Pack y la Zona de Interacción se miden como la distancia más corta, paralela al límite interno de la pista, entre las caderas de les Patinadores.

2.4. Bloqueos y Asistencias

Un «Bloqueo» es cualquier contacto físico hecho con une oponente, y cualquier movimiento o colocación del propio cuerpo para impedir la velocidad o el movimiento de diche oponente,

durante un Jam, independientemente de que se haga contacto o no. El contrabloqueo es cualquier movimiento contra un bloqueo que se acerca, realizado por el Patinador a le que va dirigido el bloqueo. Contrabloquear es bloquear. Las acciones que cumplan con la descripción anterior se consideran bloqueos, incluso si son accidentales. El contacto hecho con los compañeros de equipo no se considera bloqueo, incluso si es una desventaja para el iniciador o compañero de equipo.

Todo contacto entre oponentes tiene un iniciador, aunque es posible que dos o más Patinadores inicien bloqueos mutuamente unos contra otros.

Los Patinadores no pueden bloquear o dar asistencia mientras están fuera de los límites, fuera de juego, abatidos, detenidos o moviéndose en el sentido horario. Los Patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo a un oponente que esté abatido, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Los Patinadores pueden, no obstante, iniciar un bloqueo (o asistencia) a alguien que está con un patín a cada lado de la línea, detenido o moviéndose en cualquier dirección (incluso en el sentido horario). Los Patinadores no pueden asistir a un compañero de equipo que está fuera de juego o completamente fuera de los límites; sin embargo, pueden asistir a un compañero abatido a volver a una posición de pie.

2.4.1. Zonas de Objetivo

Solo es legal iniciar un bloqueo contra el pecho, el frente y los costados del torso, los brazos, las manos, las caderas, y la parte frontal y lateral de las piernas por encima de la mitad del muslo de un oponente.

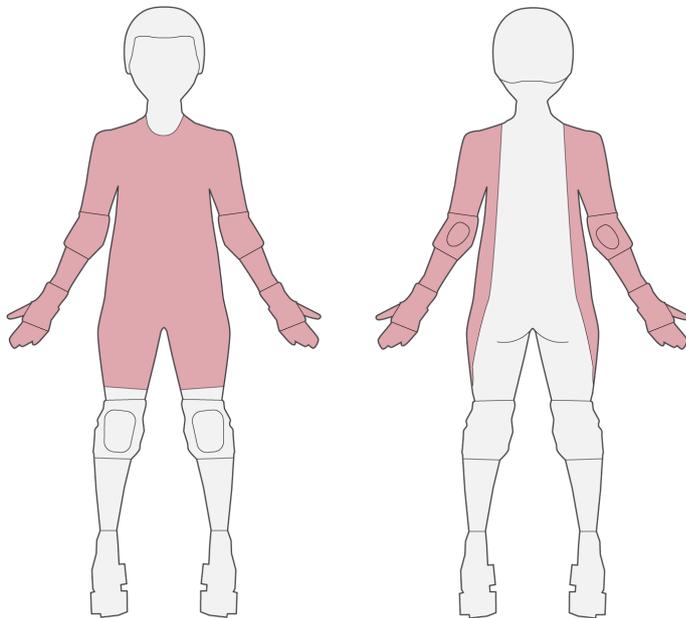


Fig. 2.4.1 Zonas de Objetivo Legales

2.4.2. Zonas de Bloqueo

Solo es legal iniciar un bloqueo usando el propio torso, los brazos por encima de los codos y las piernas por encima de la mitad del muslo.

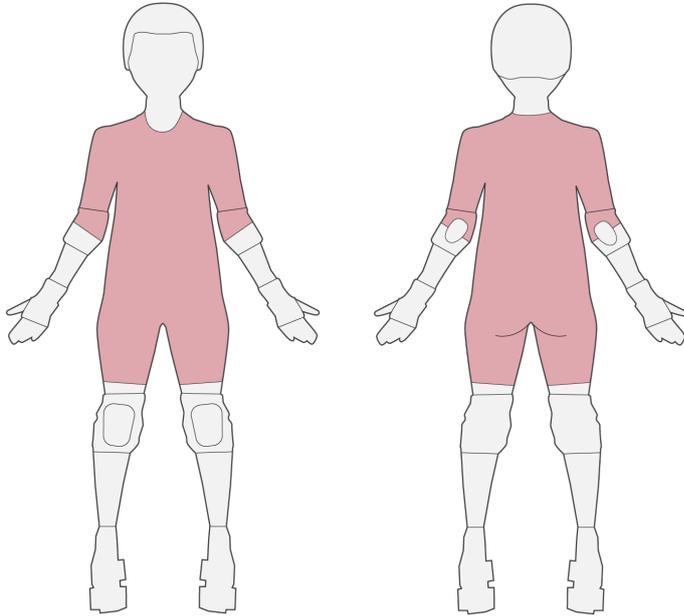


Fig. 2.4.2 Zonas de Bloqueo Legales

2.5. Pases

Los Patinadores alcanzan una posición superior a otros Patinadores al pasarles en sentido antihorario.

Pasar a otro Patinador se refiere a moverse de tal modo que el centro de la masa de un Patinador (demarkado por sus caderas) pasa de ir detrás del centro de la masa de otro Patinador a ir delante de este.

Los Jammers solo «consiguen» un pase si la acción ocurre cuando el Jammer lleva la Estrella en el casco con las estrellas visibles. Todos los pases conseguidos cuentan como tales. Los pases solo se «consiguen» si:

- Le Jammer está de pie y dentro de los límites durante el pase, u
- Otro Patinador patina por detrás de le Jammer que está dentro de los límites, cediendo su posición

En cuanto un Jammer consigue un pase de un Bloqueador oponente, también consigue un pase de cualquier oponente que «no esté en la pista» —lo que significa que no es parte del desarrollo activo del juego por alguna razón— y que deja de ser parte del desarrollo activo del juego antes de la terminación de la pasada de puntos de le Jammer. Esto incluye a un Patinador que:

3.3. Evitar la anotación

Los oponentes solo pueden evitar que se anote a costa suya quedándose por delante de le Jammer, o asegurándose de que cuando se les pasa, el pase no se consiga. Si una Jammer completa un recorrido a través del Pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre un oponente, se dice que le Jammer ha conseguido un pase sobre ese oponente. Esto incluye, pero no se limita a:

- Les Oponentes que están por delante de la Zona de Interacción cuando le Jammer completa su recorrido a través del Pack al salir de la Zona de Interacción por la parte delantera
- Les Oponentes que están por delante de la Zona de Interacción al finalizar el Jam cuando le Jammer está en una pasada de puntos y por delante de le Bloqueadore del Pack que esté más atrás.
- Cualquier Punto «No En la Pista» (ver [Sección 2.5](#)) que le Jammer no pueda conseguir porque completó su recorrido a través del Pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre **cualquier** Bloqueadore contrario (que le daría un pase sobre los oponentes fuera de la pista)
- Oponentes que están fuera de juego por detrás del Pack, si una Jammer vuelve a entrar en la pista desde el Banco de Penalización delante de ese Bloqueadore

Si una Jammer se deja a sí mismo incapaz de anotar puntos —por ejemplo: al cometer una falta o quitarse la Estrella—, cualquier punto no-en-la-pista que hubiera ganado mientras no podía anotar se gana una vez que vuelva a poder anotar. Si la acción de un Oponente deja a le Jammer incapaz de anotar —por ejemplo: una Jammer que es bloqueada y se sale de los límites— le Jammer sigue anotando puntos No-En-la-Pista, como de costumbre.

3.4. Jammers penalizados

Cuando una Jammer es penalizada, se considera que ya no está en la pista (aun cuando físicamente todavía esté en la pista). Por consiguiente, una Jammer penalizada no puede conseguir pases sobre más oponentes hasta que ese Jammer complete su tiempo de penalización. Al liberarse del Banco de Penalización, una Jammer regresa al mismo recorrido a través del Pack, al haber anotado (y/o estando en posición de anotar) sobre los mismos Bloqueadores.

3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación

La puntuación oficial es aquella que se informa y que es visible para los equipos, los Oficiales y el público. Si se concede (o se deniega) un punto por error, o si un Réferi de Jammer ha informado una puntuación incorrectamente, la puntuación se puede corregir hasta el final del Jam siguiente a aquel en que ocurrió el error. Si restan menos de 2 minutos en el partido en el reloj del periodo, se pueden realizar correcciones en la puntuación antes del comienzo (en vez del final) del Jam siguiente a aquel en el que ocurrió el error.

Sin embargo, los puntos concedidos (o denegados) correctamente, dada la información disponible en el momento, no se pueden quitar (o conceder) posteriormente. Por ejemplo: una Jammer que sale de la Zona de Interacción y se le conceden cuatro puntos, ha ganado esos puntos, aun cuando tras la revisión se descubra que había cometido una falta dos recorridos antes (y por lo tanto no habría podido ganar esos puntos).

Ver **Puntos Otorgados por Error** y **Puntos Denegados por Error**.

4. Penalizaciones

Cuando un Patinadore comete una infracción a las reglas o una falta, se le puede aplicar una penalización como forma de castigo, hándicap o pérdida de ventaja. Las penalizaciones se aplican tanto a un Patinadore como a la posición en la que ese Patinadore está jugando en ese momento.

Los Oficiales señalan y hacen cumplir las penalizaciones y advertencias cuando estas ocurren en el juego. Las Penalizaciones no se deben cobrar por acciones que tienen poco o ningún impacto en el juego o en los Patinadores.

Los siguientes tipos de penalizaciones se describen en detalle en las Secciones listadas a continuación y en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Estas secciones tienen ejemplos específicos que se deben seguir explícitamente.

Las acciones ilegales que no se encuadren claramente dentro de alguna de las categorías descritas a continuación deben ser penalizadas usando estas descripciones y ejemplos como guías.

Si las acciones ilegales de un Patinadore causan que un oponente cometa inevitablemente una acción ilegal, le oponente no deberá recibir una penalización por la acción ilegal inevitable. Le Patinadore iniciadore deberá ser penalizado si la acción ilegal inicial tuvo suficiente impacto en el juego.

4.1 Penalizaciones de Contacto

Se considera que ganar posición sobre un oponente o causar que un oponente pierda su posición frente a un compañere de equipo a causa de un contacto ilegal siempre tiene suficiente impacto en el juego.

Los Pases de Estrella solo se pueden bloquear de manera legal. Los Patinadores que eviten un Pase de Estrella haciendo contacto ilegal deben ser penalizados.

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

Hacer contacto con una Zona de Objetivo Ilegal debe ser penalizado en base al impacto que tiene en su objetivo. (ver [Sección 2.4.1](#))

Las Zonas de Objetivo Ilegales incluyen:

- La parte trasera del cuerpo, incluso la parte trasera de las nalgas y la parte trasera de los muslos
- La cabeza hasta la clavícula
- Por debajo de la mitad de los muslos

Por razones de seguridad, cualquier contacto contundente y evitable a la espalda, o cualquier contacto contundente a la cabeza o el cuello debe ser penalizado, sin importar el impacto en el juego.

Una Patinadora que súbitamente presenta una Zona de Objetivo Ilegal a una oponente, sin dar a ese oponente una oportunidad razonable para evitar ese contacto ilegal, es considerada como iniciadora con esa zona de objetivo.

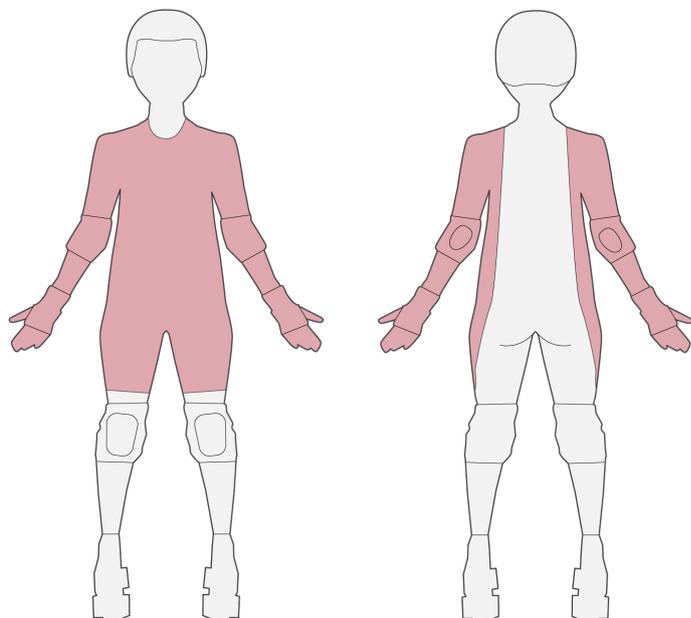


Fig. 4.1.1 Zonas de Objetivo Legales

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

Hacer contacto con una Zona de Bloqueo Ilegal debe ser penalizado basado en el impacto que tiene en el objetivo (ver [Sección 2.4.2](#)).

Usar una Zona de Bloqueo Ilegal también tiene suficiente impacto para justificar una penalización si:

- El contacto desbalancea en forma significativa a una oponente;
- El contacto altera en forma significativa su trayectoria o velocidad (por ejemplo, reteniéndole significativamente);
- El contacto con una oponente permite a la Patinadora mantenerse en una posición dentro de los límites (que de otra forma no podría haber mantenido).

Las Zonas de Bloqueo Ilegales incluyen:

- La cabeza hasta la clavícula
- Los antebrazos, desde el punto del codo hasta las puntas de los dedos
- Las piernas, desde debajo de la mitad de los muslos hasta las ruedas de los patines

Por razones de seguridad, cualquier contacto contundente iniciado con la cabeza o cuello, el uso intencional de la cabeza o cuello para bloqueos posicionales, golpear con las rodillas o clavar los codos de forma intencional y contundente, debe ser penalizado sin importar el impacto.

Los antebrazos se consideran una Zona de Bloqueo Legal cuando están replegados cerca del torso de le iniciadore.

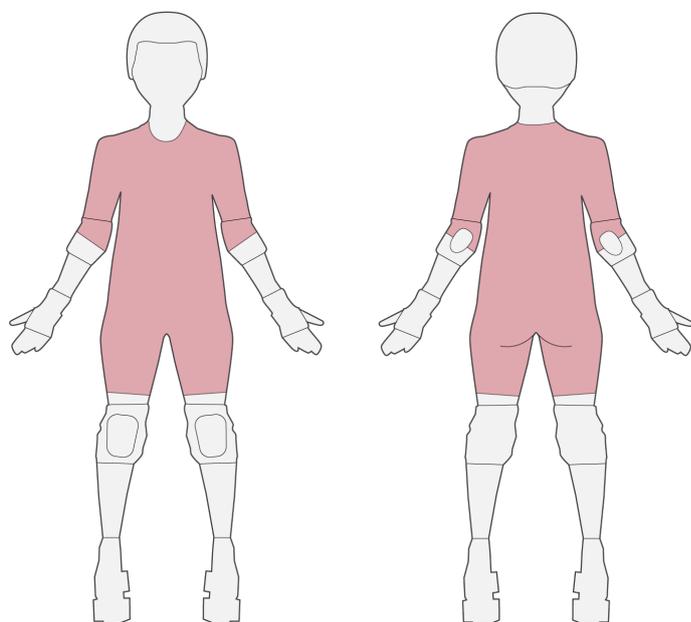


Fig. 4.1.2 Zonas de Boqueo Legales

4.1.3. Otro Contacto Ilegal

Iniciar un bloqueo es legal cuando un Patinadore se está moviendo en sentido antihorario, en juego, de pie y dentro de los límites durante un Jam, usando sus Zonas de Contacto Legales.

Otro tipo de contacto pueden ser peligroso debido a que es inesperado.

De tal manera, los Patinadores no pueden iniciar un bloqueo mientras están abatidos, fuera de los límites, fuera de juego, en el aire, o patinando en sentido horario. Los Patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo sobre oponentes que estén abatidos, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Los Patinadores pueden iniciar un bloqueo sobre un oponente que esté con un patín a cada lado de la línea del límite de la pista, detenide o patinando en sentido horario.

Las iniciaciones de asistencias deben ser tratadas con los mismos parámetros que los bloqueos, con la excepción de la asistencia a un compañero de equipo abatido para que pueda volver a ponerse de pie.

4.1.4 Bloqueo de Múltiples Jugadores

Los Patinadores no podrán formar un muro uniéndose o agarrándose de sus compañeros de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable. Esta acción justifica una penalización si el oponente intenta pasar entre ellos y no lo logra debido a la formación ilegal.

detrás de todos los Bloqueadores dentro de los 6,10 metros del último Pack definido. Los Patinadores que regresen a la pista desde el Banco de Penalización deben hacerlo sin ganar la posición de manera ilegal.

Si un Patinador es pueste fuera de los límites debido a un bloqueo de un oponente, el Patinador debe regresar dentro de los límites por detrás de ese oponente, incluso si el Patinador estaba por delante de dicho oponente antes de recibir el bloqueo. Ese oponente deja de tener ventaja si es abatido, sale fuera de los límites o fuera de juego (o a más de 6,10 metros del último Pack definido, si no hay Pack) antes de que el Patinador reingrese a la pista. Los Patinadores que no son el iniciador del bloqueo pueden restablecer sus posiciones superiores si están de pie, dentro de los límites y en juego antes de que el Patinador regrese a la pista. Los Patinadores que reingresen ilegalmente a la pista pueden inmediatamente ceder su posición regresando fuera de los límites por completo. «Cortar» a un solo compañero de equipo no tiene suficiente impacto como para justificar una penalización.

4.2.3. Interferir con el Desarrollo del Juego

Los equipos y los Oficiales deben realizar todos los esfuerzos para asegurar que el reloj del periodo corra de acuerdo con las reglas del juego y que los Jams comiencen y terminen como se especifica en las reglas. Cualquier acción inapropiada que interfiera con el juego —incluso causar que el reloj del periodo se detenga, evitar que un Jam comience, o terminar un Jam de manera prematura— deben ser penalizados. Ejemplos de acciones inapropiadas incluyen, pero no se limitan a:

- Patinadores que estén en espera para ingresar al Banco de Penalización, pero no estén en la pista al comienzo del Jam
- Que no haya Bloqueadores de un equipo en la pista al comienzo del Jam
- Que todos los Bloqueadores de un equipo estén completamente fuera de posición al comienzo del Jam
- Que cualquier equipo no alinee un Jammer para el Jam
- Un equipo que alinea demasiados Patinadores durante un Jam y resulta en una ventaja que no se puede evitar con la remoción de le(s) Patinador(e)s sobrante(s)
- Un equipo que solicita y obtiene un Tiempo Muerto de Equipo cuando ya no le queda ninguno
- Un miembro de un equipo que no es ni el Capitán ni el Alterne Designado que solicita y obtiene un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial

Los Oficiales y los Patinadores deben trabajar en conjunto para asegurar que el juego fluya de acuerdo con las reglas.

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

Los Patinadores que violen las reglas del juego deben ser penalizados si la violación tiene un impacto significativo en el partido. Hay ejemplos de esto listados en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby de Pista Plana; sin embargo, Patinadores y Oficiales deben trabajar para asegurarse de que las reglas se sigan tan rápido como sea posible, y rectificar cualquier forma de juego ilegal o potencialmente ilegal antes de que tenga suficiente impacto en el partido como para ameritar una penalización. De todas maneras, si una violación técnica por parte de un equipo da como resultado una ventaja, esto debe ser penalizado.

4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva (Mala Conducta)

Todas las personas participantes de un partido de Roller Derby deben respetarse mutuamente. Esto incluye, pero no se limita a Patinadores, Personal de Equipos, Oficiales, mascotas, personal del evento y el público. Cuando los Patinadores o el Personal de Equipos se comportan de una manera antideportiva, su mala conducta debe ser penalizada.

La Mala Conducta puede adoptar diferentes formas y no debe ser necesariamente intencional para ser considerada antideportiva. Esto incluye, pero no se limita a:

- Engañar o ignorar a los Oficiales
- Involucrarse en acciones peligrosas o ilegales que pongan en riesgo sustancialmente a uno mismo o a otras personas
- Los contactos irrespetuosos con Oficiales o un contacto contundente que sea negligente o evitable
- Tener conductas abusivas con otra persona
- No cumplir con las políticas dictadas por el Consejo de Administración durante un partido, con respecto a Patinadores, Personal de Equipos y en la zona cercana al juego.

Acciones que socaven la legitimidad del deporte o muestren una falta de respeto hacia el deporte, su ejecución y todo lo que contribuya a esto puede ser penalizado.

4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

Cuando se completan el comando verbal y la seña manual por parte de un Oficial, el Patinador penalizado debe salir de la Pista inmediatamente. Una vez que el Patinador se sentó en cualquier asiento del Banco de Penalización, su tiempo de penalización comienza. Los Patinadores cumplen 30 segundos de tiempo de Jam por cada penalización que se les cobra. Los 10 segundos finales del tiempo de penalización se deben cumplir de pie.

- Si un Patinador se pone de pie antes, su tiempo se detiene hasta que se siente nuevamente.
- Si un Patinador no se pone de pie de una manera en la que los Oficiales, Patinadores y el público vean claramente que está cumpliendo los 10 segundos finales, su tiempo se detiene hasta que se ponga de pie.

Si un Patinador se sienta en el Banco de Penalización entre Jams, su tiempo no comienza hasta el inicio del Jam siguiente.

Si se cobra una penalización a un Patinador, pero este no puede cumplirla –por ejemplo, por una lesión o un problema con su equipamiento– un sustituto puede cumplirla en su lugar una vez que el Jam termine. En este caso, el Patinador que no pudo cumplir con su propia penalización no puede patinar por los próximos tres Jams.

Los Patinadores pueden quitarse el protector bucal, pero ninguna otra pieza de su equipamiento protector, mientras estén sentados en el Banco de Penalización. Los Patinadores deben volver a ponerse el protector bucal antes de salir del Banco de Penalización.

Nadie puede ingresar al Banco de Penalización excepto los Oficiales y les Patinadores que estén cumpliendo una penalización.

4.4.1. Cumplimiento de Penalización para Bloqueadores

No más de dos Bloqueadores del mismo equipo pueden sentarse al mismo tiempo en el Banco de Penalización. Si un tercer Bloqueador se presenta en el Banco de Penalización mientras dos Bloqueadores de su equipo están sentados, el tercer Bloqueador será puesto en espera y se le indicará que regrese al juego. Si un Bloqueador está de pie en el Banco de Penalización, otro Bloqueador puede sentarse en el asiento vacío.

Un Bloqueador en espera puede regresar al Banco de Penalización cuando haya espacio en el Banco de Penalización, a menos que hacer esto destruya el Pack. Un Bloqueador debe regresar inmediatamente si un Oficial le indica que lo haga. Una vez que un Bloqueador en espera regresa a la pista, debe ser tratado como cualquier otro Bloqueador no penalizado.

4.4.2. Cumplimiento de Penalización para Jammers

Se puede acortar el tiempo de penalización de un Jammer si el otro Jammer también recibe una penalización. En este caso, los dos Jammers cumplen el menor tiempo posible, siempre y cuando:

1. Los dos Jammers cumplan un tiempo de penalización equivalente, por penalización
2. Cuando sea posible dado el punto 1, y haya al menos un Jammer que no está cumpliendo una penalización

Los Jammers que deben ser liberados porque el otro Jammer está sentado, deben ser liberados inmediatamente una vez que el otro Jammer se sienta. Si un Jammer se sienta entre Jams, el otro Jammer debe ser liberado al inicio del siguiente Jam. Si ambos Jammers se sientan simultáneamente, ambos deben ser liberados de inmediato. Si ambos Jammers se sientan entre Jams, deben ser liberados al inicio del siguiente Jam.

Si un Jammer es enviado al Banco de Penalización cuando no hay Jammer contrario (por ejemplo, porque el Jammer contrario tiene un problema con su equipamiento), el Jam terminará una vez que el Jammer se sienta. Esto asegura que haya un Jammer que no está cumpliendo una penalización.

4.5. Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones

Cuando se anotan siete penalizaciones a un Patinador, ese Patinador debe ser expulsado por acumulación de penalizaciones. Esto incluye penalizaciones cobradas a un Patinador en nombre de otro (los ejemplos incluyen penalizaciones cobradas a un Capitán o un Bloqueador en nombre de su equipo).

Las Expulsiones son una manera de penalizar a un Patinador o Personal de Equipo que ha cometido un acto suficientemente peligroso o antideportivo como para remover a esa persona del juego por esa acción únicamente. Las acciones negligentes, intencionales o imprudentes deben ser consideradas para expulsión independientemente de su impacto. Un sustituto debe cumplir la penalización por el Patinador expulsado. Si una persona no Patinador es expulsada, el Capitán de ese equipo deberá cumplir la penalización cuando sea posible (como Bloqueador), pero no se le anotará la penalización al Capitán.

En el caso de que un Patinador tenga que ser removido del juego (ya sea por acumulación de penalizaciones o expulsión directa), el tiempo de penalización de ese Patinador deberá comenzar tan pronto como sea posible. El tiempo de un Patinador expulsado por acumulación de penalizaciones comienza o cuando el Patinador (o un sustituto apropiado entre Jams) está sentado en el Banco de Penalización, o después de que la Expulsión se confirma entre Oficiales durante el Jam.

Si un Patinador es removido del juego en el medio de un Jam, su tiempo de penalización deberá ser contado como si hubiese un Patinador sentado, aunque no haya ninguno formalmente en el Banco de Penalización. Si el Jam termina antes de que se complete el tiempo de penalización, el equipo del Patinador debe tener la oportunidad de sustituirlo por un Patinador diferente para que cumpla el tiempo de penalización restante en la misma posición que el Patinador removido. Las sustituciones no pueden ocurrir durante el Jam en el cual el Patinador fue removido.

El Réferi Principal es el único Oficial con autoridad para expulsar a un Patinador, manager, entrenador o Personal de Equipo. Otros Oficiales pueden recomendar expulsiones al Réferi Principal.

5. Oficiar

5.1. Dotación de Oficiales

Cada partido debe tener una dotación suficiente de Oficiales en patines (Réferis) para que monitoreen de manera efectiva la siguiente información en tiempo real:

- La ubicación del Pack y la Zona de Interacción
- Qué Bloqueadores están fuera de juego
- Quiénes son los Jammers
- Qué Jammer (si hay alguno) es el Jammer Líder
- Cuántos puntos anotó cada Jammer

Se designará un Réferi como Réferi Principal.

5.1.1. Distinción

Los Réferis son responsables de cobrar y hacer cumplir las penalizaciones, deben estar en patines y deben vestir un uniforme de tal manera que se identifiquen claramente como Réferis. Los Réferis se deben poder distinguir entre sí, por ejemplo, con un número o nombre escrito en su uniforme.

5.1.2. Requerimientos

Cada partido debe tener una dotación suficiente de Oficiales para que monitoreen efectivamente el estado del juego, de manera que se puedan hacer cumplir las reglas en tiempo real. El número y la posición de los Oficiales puede variar en base a la tecnología disponible y las limitaciones del estadio, pero la siguiente información debe estar disponible si se la requiere:

- El Marcador Oficial
- El Tiempo de Jam Oficial
- El Tiempo del Periodo Oficial
- Cuántas penalizaciones fueron cobradas a qué Patinadores, y cuáles fueron cumplidas
- Qué Patinadores no pueden patinar (por ejemplo, debido a expulsión, acumulación de penalizaciones o si se cortó un Jam por una lesión)
- Cuánto tiempo estuvo sentada una Patinadora por cada penalización

Oficiales individuales pueden tener asignadas múltiples tareas mientras que esto no haga peligrar la exactitud de la información antes detallada.

5.2. Tareas

Todos los Oficiales son responsables de mantener el desarrollo del juego de forma segura y sin contratiempos, y asegurar que se cumplan las reglas del juego. Esto incluye, pero no se limita a:

- Asegurar que cada equipo tenga un número aceptable de Patinadores en la pista
- Asegurar que cada equipo tenga un número aceptable de Patinadores en ciertas posiciones en la pista
- Asegurar que el partido se juegue de forma legal
- Tomar los tiempos de los Jams, periodos, penalizaciones y los tiempos entre Jams (incluso los tiempos muertos y revisiones)
- Señalar los inicios y fines de Jams
- Señalar quién es el Jammer Líder
- Señalar cuántos puntos ganó cada Jammer en cada recorrido a través del Pack
- Informar a los Patinadores y al Personal de Equipo el estado del juego cuando lo pregunten (lo mejor posible, dadas las limitaciones de sus responsabilidades)
- Pedir Tiempos Oficiales si se necesita tiempo adicional. Esto puede incluir la necesidad de asegurar que:
 - La información del juego se anote correctamente
 - El desarrollo del juego sea seguro
 - Los Patinadores lesionados sean atendidos
 - Se informe a los equipos sobre cualquier situación fuera de lugar
 -

Los Oficiales pueden cortar los Jams a su criterio. Las razones pueden incluir, pero no se limitan a lesiones, problemas técnicos, interferencia en un Jam por el público u otros Patinadores, juego inseguro, o juego ilegal que no puede ser rectificado por un cobro de penalizaciones.

5.3. Comunicación entre Patinadores y Oficiales

Toda comunicación entre Patinadores, Personal de Equipo y Oficiales debe ser respetuosa.

Los Oficiales deben proveer cualquier información necesaria para que una Patinadora sepa si está en juego, incluso la ubicación del Pack. Los Patinadores que tienen razones para creer que están en juego no deben ser penalizados por infracciones técnicas que incluyan estar fuera de juego, a menos que se les de tal advertencia (los ejemplos incluyen no regresar al juego, no reformar el Pack o no ceder después de cometer una salida en falso).

Si un Oficial provee información errónea a una Patinadora, esa Patinadora no debe ser

penalizade por acciones tomadas en base a esa información. Por ejemplo, si une Oficial del Banco de Penalización libera a une Patinadore antes de tiempo, le Patinadore no será penalizade por irse una vez que fue liberade. De la misma forma, si une Jammer corta el Jam mientras que une Réferi de Jammer le está indicando que es le Jammer Líder, diche Jammer no será penalizade por cortar el Jam ilegalmente, incluso si no es Jammer Líder de hecho. La ausencia de información provista (por ejemplo, une Oficial que no provee una advertencia) no se considera como errónea.

Le Réferi Principal puede, a su discreción, limitar el grado en el que les Patinadores pueden comunicarse con les Oficiales.

5.4. Cobrar Penalizaciones

Todes les Réferis pueden cobrar penalizaciones a les Patinadores por acciones ilegales que tengan impacto en el juego. Les Oficiales sin Patines (NSO) pueden cobrar penalizaciones que sean relevantes a su posición en el juego, a menos que le Réferi Principal lo prohíba. Les Oficiales usarán su juicio según las directrices impulsadas por el Libro de Casos de Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Deben hacerlo tan pronto como sea posible y a un volumen suficiente para que le Patinadore penalizade y les Oficiales relevantes puedan escuchar, dadas las limitaciones del estadio. Hasta que esto ocurra, no se espera que nadie se comporte como si le Patinadore hubiese sido penalizade.

No se cobrará ninguna penalización a menos que le Oficial esté segure de que la penalización está justificada. Si les Oficiales no pueden ponerse de acuerdo sobre si una acción justifica una penalización, la decisión de le Réferi Principal es final.

Si hay une únique Bloqueadore de un equipo en la pista y comete una falta, no se debe indicarle que salga de la pista hasta que otre Bloqueadore de ese equipo reingrese al Pack.

Si hay una falta justificada pero no está claro a quién se debe cobrar esa penalización, une Oficial debe cobrarle la penalización a le Bloqueadore más cercane del equipo en cuestión si se cometió la acción durante un Jam, o a le Capitane del equipo si la acción se cometió entre Jams. Si une Oficial no está segure de qué equipo es responsable, no se debe cobrar ninguna falta. Si alguien del Personal de Equipo sin patines comete una falta, la penalización se debe cobrar a le Capitane de dicho equipo. Si se cobra una falta a le Capitane por ser le Capitane, deberá cumplir la penalización como Bloqueadore en el Jam siguiente.

Apéndices

[Apéndice A: Diseño de la Pista y Especificaciones.](#) (Descargar PDF - en inglés)

Glosario

Algunas palabras o conceptos usados en este reglamento tienen un significado específico o técnico; dichas palabras se definen en esta Sección. Cualquier palabra usada en las reglas que no esté definida aquí, deberá ser tratada como de uso coloquial. Si existe más de una interpretación razonable de un término coloquial que tiene una incidencia apreciable en el partido, este será determinado por consenso de les Oficiales de ese partido.

Abandonar la Pista / Salir de la pista (Leaving the track)

(Aplicación de una Penalización) Salir de la pista hacia el exterior de esta para presentarse en el Banco de Penalización.

Abatide (Down)

Una Patinadore está abatide si una parte del cuerpo o equipamiento (aparte de los patines) de una Patinadore está tocando el suelo. Una Patinadore cuyo único contacto con el suelo (aparte de los patines) es una mano -no es considerada abatide. Una vez que está abatide, una Patinadore se considera abatide hasta que le Patinadore esté de pie, dando pasos o patinando.

Acumulación de Penalizaciones (Fouling out)

Remoción, por una Oficial, de una Patinadore durante el resto del partido por haberse registrado siete penalizaciones para ese Patinadore.

Advertencia (Warning)

Una indicación verbal formal de una Oficial de que el juego está siendo o está a punto de ser inapropiado, para que le Patinadore pueda aplicar una medida correctiva.

Agarrar (Grasping)

Sujetar activamente algo; por ejemplo: agarrar o asir el uniforme o el cubrecasco de una compañere de equipo, o tomarse de las manos. El brazo de le Patinadore que agarra, desde la mano hasta el hombro (pero sin incluir este), se considera parte del agarre. Le compañere de equipo no se considera parte del agarre, a menos que este se esté agarrando independientemente.

Alineación (Roster)

Lista de Patinadores de un equipo que son aptes para participar en el juego y los números que les identifican.

Alterne Designade (Designated Alternate)

Le Capitane designa a otra persona para que actúe en nombre de su equipo, identificada con una "A" visible en su uniforme o su cuerpo; esta persona es le Alterne Designade. Le Alterne Designade puede ser una compañere de equipo, entrenadore o mánager. Un equipo solo puede tener una Alterne Designade. Si no se ha seleccionado una o este ha abandonado el juego, le Capitane puede designar a una Alterne diferente e informarlo a le Réferi Principal.

Asistir / dar una asistencia (Assist)

Afectar físicamente a una compañere. Los ejemplos comunes incluyen empujar y dar un tirón o «latigazo» (whip).

Bloqueadore (Blocker)

Les Patinadores posicionales que forman el Pack. Pueden patinar hasta cuatro Bloqueadores de cada equipo por Jam. Una Bloqueadore por Jam, por cada equipo, puede ser una Bloqueadore Pivot.

Bloqueadore Pivot (Pivot Blocker)

Pivot (Pivot)

Una Bloqueadore con capacidades y responsabilidades adicionales, comúnmente conocida como le Pivot. (ver [Sección 2.2.3](#))

Bloqueo Posicional (Positional Blocking)

Bloqueo sin contacto, posicionándose una Patinadora de tal manera que impide el movimiento de una oponente en la pista. El bloqueo posicional no tiene por qué ser intencional.

Caderas (Hips)

La prominencia que sobresale lateralmente de la pelvis o región pélvica de la cintura hasta el muslo. El punto central de esta área determina un pase, independientemente de la dirección en la que le Patinadora esté mirando.

Caer Controladamente (Fall Small)

Se dice que una Patinadora se ha "caído controladamente" si cae con los brazos y piernas controlados, plegados al cuerpo y sin agitarlos.

Capitane (Captain)

Le Patinadora identificada por medio de una «C» visible en su cuerpo o en su ropa, que puede hablar en nombre del equipo. Si no se ha seleccionado una o le existente ha abandonado el juego, el equipo puede elegir a una en cualquier momento e informar a le Réferi Principal, y debe elegir a una si es necesario (por ejemplo, si se tiene que asignar una falta a le Capitane, el equipo debe elegir a una Capitane).

Contacto Contundente (Forceful Contact)

Contacto repentino (como ser pegar o golpear) con una cantidad de fuerza y energía significativas o cualquier contacto que tenga tanto el potencial de lastimar a le receptore o que altere significativamente su posición, equilibrio, velocidad, trayectoria, etc (independientemente de que ese potencial se haga realidad).

Con un patín a cada lado de la línea (Straddling)

Una Patinadora está con un patín a cada lado de la línea cuando está tocando el suelo simultáneamente sobre o entre las líneas de los límites de la pista y más allá de dichos límites. Tocar el suelo más allá de los límites de la pista solo con una mano o un brazo no hace que una Patinadora esté con un patín a cada lado de la línea. A les Patinadores que tienen un patín a cada lado de la línea se les considera fuera de los límites, excepto cuando se indique lo contrario. (ver dentro de los límites).

Consejo de Administración (Governing Body)

La organización responsable por el sancionado (aprobación) de un partido; o en un partido no sancionado, la organización responsable de determinar los términos de un partido, tales como un torneo, una liga local u otra/s persona/s que cumpla/n ese rol.

Contrabloqueo (Counter-Block)

Cualquier movimiento de le oponente receptore hacia un bloqueo que va a recibir, ideado para contrarrestar el bloqueo de una oponente. Un contrabloqueo es tratado como un bloqueo y está sujeto a los mismos estándares y las mismas reglas (excepto cuando se especifique lo contrario).

De Pie / Erguido (Upright)

Se dice de cualquier Patinadora a le que no se considera abatida.

Dentro de los Límites (In Bounds)

Una Patinadora está dentro de límites si los únicos puntos en los que está tocando el suelo están entre o sobre las líneas de marcado de la pista. Una vez que le Patinadora tocó más allá de los

límites de la pista, se considera que vuelve a estar dentro de límites una vez que todas sus partes están tocando el suelo sobre o entre las líneas de marcado de la pista. Se considera que una Patinadore que toca el suelo más allá de los límites de la pista con una sola mano o un solo brazo, todavía sigue dentro de los límites (ver Fuera de los límites y Con un patín a cada lado de la línea).

Detenide (Stopped)

Se dice de una Patinadore que no hace ningún movimiento direccional con sus patines.

En Juego (In Play)

Una Bloqueadore está en juego cuando está dentro de los límites y de pie dentro de la Zona de Interacción. Los Jammers que están dentro de límites y de pie siempre están en juego.

En Posición (In Position)

Una Patinadore está en posición cuando está en la pista, dentro de los límites y en el área designada para su posición en el momento en que suena el Pitido de Inicio de Jam.

En espera (In Queue)

Patinar activamente mientras se tiene una penalización pendiente, normalmente después de que le hayan indicado que vuelva a la pista debido a que el Banco de Penalización está lleno o al habersele asignado una penalización mientras era el único Bloqueadore que había en la pista.

Entrelazar (Linking)

Entrelazar los brazos enganchándose por el codo. Los brazos de ambos Patinadores, hasta el hombro (pero sin incluirlo), se consideran parte del enlace.

Equipamiento Protector (Protective Gear)

Los Patinadores deben llevar puesto un casco, protector bucal, muñequeras, coderas y rodilleras, siempre y cuando proporcionen protección adicional y el Patinadore sea físicamente capaz de llevarlos. A los Patinadores no se les sancionará si el equipamiento no les proporciona protección adicional.

Expulsión (Expulsion)

La remoción por parte de la Réferi Principal de una Patinadore o miembro del Personal de Equipo por lo que resta del partido por una acción ilegal seria, como violencia física o cualquier acción considerada por los Oficiales como una amenaza física extraordinaria a otras personas.

Fuera de Juego (Out of Play)

Una Bloqueadore que está dentro de los límites, pero posicionada fuera de la Zona de Interacción. Si no hay Pack definido, todos los Bloqueadores están fuera de juego. Si un Jammer está fuera de los límites, está fuera de juego.

Fuera de los Límites (Out of Bounds)

Una Patinadore está fuera de los límites cuando parte de su cuerpo o equipamiento está tocando el suelo más allá de los límites de la pista. Un brazo o una mano que toca el suelo más allá de los límites de la pista no hace que una Patinadore esté fuera de los límites (ver Dentro de los límites y Con un patín a cada lado de la línea).

Impedir (Impeding)

Acciones que restringen la velocidad y/o trayectoria de un oponente, en cualquier dirección en la pista.

Impenetrable (Impenetrable)

Un muro o pared se considera impenetrable desde una determinada dirección cuando, para lograr un pase de uno o más de los Patinadores que componen el muro, un oponente necesitaría romper físicamente huesos o articulaciones. Las partes que habría que romper físicamente para pasar se consideran las partes «impenetrables». Por ejemplo, si dos Patinadores están patinando hacia adelante con sus brazos alrededor de la espalda de los otros, los brazos constituyen un muro impenetrable, de manera tal que el oponente no puede pasar entre ellos sin romper el brazo de alguno de los Bloqueadores.

Iniciador (Initiator)

El Patinador que es responsable de que ocurra el contacto con un oponente (al iniciar un bloqueo) o con un compañero de equipo (al iniciar una asistencia). Un Patinador también puede iniciar su propia asistencia provocando un tirón o latigazo (whip) mediante el cuerpo de un compañero de equipo, o iniciar un contrabloqueo en respuesta al bloqueo de un oponente. El iniciador de un bloqueo o una asistencia siempre es responsable de la legalidad del contacto.

Inmediatamente / De inmediato (Immediately)

La primera oportunidad legal en que un Patinador puede completar una acción.

Insubordinación (Insubordination)

No obedecer voluntariamente o por negligencia las órdenes de un Oficial. Comportamiento inapropiado o imprudente provocado por la indiferencia hacia las reglas.

Interactuar (Engaging)

Cualquier tipo de interacción con otro Patinador en la pista durante un Jam (ver también Asistir y Bloquear, [Sección 2.4](#)).

Jam

La unidad básica de juego de un partido. Un Jam puede durar hasta dos minutos.

Jammer

El anotador de puntos del equipo.

Jammer Líder (Lead Jammer)

El Jammer Líder es el primero en establecer una posición superior a la de los Bloqueadores más adelantados en juego, tras haber conseguido un pase legalmente y dentro de los límites sobre todos los otros Bloqueadores, salvo aquellos por delante de la Zona de Interacción.

La Estrella (The Star)

El cubrecasco de Jammer, que tiene dos estrellas, una a cada lado de este.

La Raya (The Stripe)

El cubrecasco de Pivot, que tiene una larga cinta dibujada a lo largo de este, por el centro.

No hay Pack (No Pack)

Esto ocurre cuando no hay un grupo de Bloqueadores (de ambos equipos) patinando a menos de 3,05 metros de distancia entre ellos o cuando hay dos o más grupos de Bloqueadores iguales en número que no están patinando a una distancia máxima de 3,05 metros.

Pack

El grupo más numeroso de Bloqueadores dentro de los límites, patinando o de pie en proximidad

(dentro de los 3,05 metros), que contiene a integrantes de ambos equipos. Les Jammers quedan fuera de esta definición.

Parade / de pie (Standing)

Una Patinadora que apoya todo su peso corporal en sus patines, de tal modo que no está abatida y es obvio para los Oficiales, los Patinadores y el público que no está sentada.

Pasar la Estrella (Passing the Star)

Pase de Estrella (Star Pass)

El acto de transferir el estado de Jammer, que se logra al entregarle al Jammers su cubrecasco (la Estrella) a la Pivota.

Pase (Pass)

Pase Conseguido (Earned Pass)

Ver [Sección 2.5](#)

Patinadora del Pack (Pack Skater)

Cualquier Bloqueadora que sea parte de un Pack definido legalmente.

Patinaje – Dirección de movimiento (Skating – Direction of Travel)

La dirección de movimiento de una Patinadora (por ejemplo, antihoraria, lateral u horaria) se mide por los patines que se mueven con respecto a una línea perpendicular a la parte interior de los límites de la pista. Si los patines se están moviendo en direcciones opuestas, la dirección de movimiento está determinada por las caderas.

Penalización / Falta (Penalty)

Una infracción de las reglas del juego exige que la Patinadora cumpla un tiempo de penalización en el Banco de Penalización. Al hecho de cumplir este tiempo en el Banco de Penalización se le denomina penalización.

Por delante (Ahead)

Una cosa (por ejemplo: una Patinadora, una línea, el Pack) está «por delante» de otra cosa, en relación con la pista, si está más cerca en sentido antihorario que en sentido horario.

Por detrás (Behind)

Una cosa (por ejemplo: una Patinadora, una línea, el Pack) está «por detrás» de otra cosa, en relación con la pista, si está más cerca en sentido horario que en sentido antihorario.

Posición Establecida (Established Position)

Donde una Patinadora está físicamente; un área de la pista donde la Patinadora ha asegurado su lugar. Algunos ejemplos de esto son: de pie, dentro de los límites, abatida, fuera de los límites, en juego y fuera de juego.

Posición Relativa (Relative Position)

La ubicación de una Patinadora cuando está dentro de los límites y de pie, con relación a otras Patinadoras implicadas en la acción. Se dice que la posición relativa se «gana» o se «pierde» si dicha ubicación cambia de manera que dé o quite alguna ventaja (por ejemplo, una Patinadora pasando a otra, o siendo abatida, arrojada fuera de los límites, o fuera de juego). La posición relativa solo se mide en sentido antihorario.

Procedimiento Ilegal (Illegal Procedure)

Cualquier infracción técnica (sin contacto) que viole las reglas.

Punto «No En la Pista» (Not-On-The-Track Point)

Punto NEP (NOTT Point)

Un punto dado por una oponente que no está en la pista (como una Patinadora que está en el Banco de Penalización) que le Jammer gana inmediatamente al conseguir un pase de cualquier Bloqueador rival, en cada recorrido a través del Pack.

Puntos Denegados por Error (Points Denied in Error)

Similar a puntos otorgados por error, puntos denegados por error, son puntos que se han denegado por error, que han sido ganados legalmente por una Jammer y no se han añadido a la Puntuación Oficial por retraso, error de una Oficial, o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

Puntos Otorgados por Error (Points Awarded in Error)

Puntos que no han sido ganados legalmente por una Jammer y han sido otorgados al equipo incorrectamente y/o erróneamente por una Oficial o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

Recorrido a través del Pack (Trip Through the Pack)

Los Jammers hacen recorridos a través del Pack. Cada recorrido representa una oportunidad para anotar puntos sobre los oponentes. Ver [Sección 3](#).

Réferi Principal (Head Referee)

Se designará una Réferi como Réferi Principal. La Réferi Principal es la máxima autoridad del partido.

Salto de Ápex (Apex Jump)

Un intento de acortar legalmente la distancia recorrida alrededor de la curva de la pista saltando sobre el límite de la pista y aterrizando nuevamente dentro de los límites.

Sentade (Sitting)

Una Patinadora cuyas nalgas están en pleno contacto con el asiento de la silla o del banco.

Sin Impacto / No hay impacto (No Impact)

Una violación de las reglas del juego que tiene una incidencia limitada en la seguridad o en el desarrollo del juego y no justifica una penalización.

Sustitución (Substitution)

Reemplazo de una Patinadora en la pista o en el Banco de Penalización por una compañera de equipo.

Volver a Pasar (Re-Pass)

El acto de volver a pasar a una oponente a la que ya se ha pasado durante la vuelta actual. Es pertinente para una Jammer que termina por delante de una oponente sin «conseguir» el pase. Una Jammer en este caso no anotaría un punto sobre ese oponente, pero podría volver a pasar a ese oponente y conseguir su segundo pase, para anotar ese punto.

Vuelta (Lap)

Sacar una Vuelta de Ventaja (Lapping)

Una Patinadora le saca una vuelta de ventaja a una oponente si la Patinadora ha pasado a la oponente dos veces seguidas sin que la oponente haya pasado a la Patinadora que tiene la ventaja entre vuelta y vuelta. Si una Jammer pasa a una oponente por segunda vez, pero el segundo pase no se «consiguió» (no anotó los puntos), aún se considera que le sacó una vuelta de ventaja y que puede volver a pasar a dicha oponente para anotar el punto que le falta.

Zona de Interacción (Engagement Zone)

La zona en que los Bloqueadores están En Juego y pueden entablar y recibir contacto de manera legal. La Zona de Interacción se extiende desde 6,10 metros por detrás de la Patinadora del Pack más retrasada hasta 6,10 metros por delante de la Patinadora más adelantada del Pack, entre los límites internos y externos de la pista.

Zonas de Bloqueo (Blocking Zones)

Áreas del cuerpo que pueden ser usadas para impactar a una oponente cuando se realiza un bloqueo.

Zonas de Objetivo (Target Zones)

Áreas del cuerpo de una oponente con las que una Patinadora hace contacto al bloquear.



Libro de Casos

1. Parámetros de Juego y Seguridad

No hay escenarios para la [Sección 1](#).

2. Desarrollo del juego

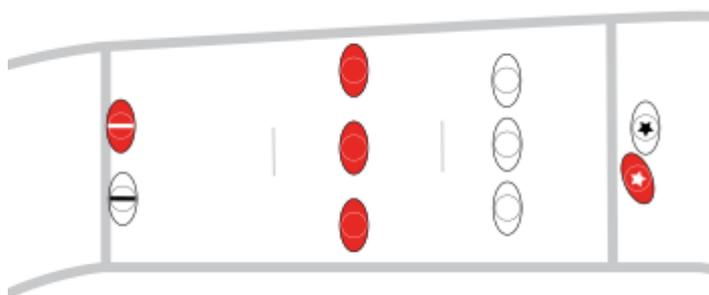
2.1. La pista

No hay escenarios para la [Sección 2.1](#).

2.2. Posiciones

Cuando empieza un Jam, los Jammers deben estar tocando la Línea de Jammer o por detrás de esta. Totes les Bloqueadores deben estar tras la Línea de Pivot, por delante de la Línea de Jammer, y todes les Bloqueadores que no sean Pivot no deben estar tocando la Línea de Pivot. Si algune de les Pivots se sitúa tocando la Línea de Pivot al comienzo del Jam, todes les Bloqueadores que no sean Pivot deben estar por detrás de las caderas de ese Pivot.

— Origen: [Sección 2.2](#)



Escenario C2.2.A

Al sonar el pitido de inicio de Jam, el patín de le Jammer Roje se ha deslizado hacia adelante, pasando la Línea de Jammer.

Resultado: A le Jammer Roje se le da una advertencia de Salida en Falso y debe ceder su posición a todos los Patinadores que estén en proximidad inmediata. Si no la cede, recibirá una penalización.

Explicación: Le Jammer Roje estableció su posición de salida parcialmente fuera de posición, con un patín por delante de la Línea de Jammer.

Tener Presente: Hasta que se le haya hecho esta advertencia, no puede ser penalizado por No Ceder.

Escenario C2.2.B

Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, le Pivot Blanco se ha alineado por completo delante de la Línea de Pivot.

Resultado: Le Pivot Blanco recibe inmediatamente una penalización por posicionamiento ilegal.

Explicación: Le Pivot Blanco estaba totalmente fuera de posición, con ambos patines por delante de la Línea de Pivot. Será inmediatamente penalizado, en lugar de recibir una advertencia y que se le permita ceder, porque esta es una clara violación de las reglas con respecto a las posiciones.

Escenario C2.2.C

Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, un Bloqueador Blanco está fuera de los límites en la parte interna de la pista.

Resultado: A le Bloqueador Blanco se le dice que regrese a su banco y no puede participar en el Jam.

Explicación: Le Bloqueador Blanco no estaba en la pista al principio del Jam y no podía participar en ese Jam.

Tener presente: Incluso si le Bloqueador Blanco estuviese con un patín a cada lado de la línea, eso igual se consideraría como fuera de los límites, por ende, no en la pista y no se le permite participar en el Jam.

Escenario C2.2.D

Todos los Bloqueadores Blancos (incluso le Pivot Blanco) se alinean legalmente entre Jams en la línea de Pivot, pero sin tocarla. Le Pivot Rojo se sitúa detrás de ellos. Justo antes de que empiece el Jam, le Pivot Rojo estira la pierna y pone su patín sobre la Línea de Pivot.

Resultado: a todos los Bloqueadores Blancos que no son Pivot se les debe hacer advertencias de Salida en Falso y deben ceder su posición a todos los Patinadores que estén cerca; le que no la ceda, deberá recibir una penalización.

Explicación: le Pivot Rojo estableció su posición en contacto con la Línea de Pivot antes del comienzo del Jam, así que los Bloqueadores que no son Pivot deben empezar el Jam por detrás

de las caderas de cualquier Pivot que esté en contacto con la Línea de Pivot. Como los Bloqueadores Blancos No-Pivot comenzaron el Jam por delante de le Pivot Rojo, están parcialmente posicionados de manera ilegal, entonces se requiere que todos cedan, menos el Pivot Blanco.

Escenario C2.2.E

En un intento de alcanzar la pista antes del inicio del Jam, el Bloqueador Rojo salta desde afuera de los límites de la pista. Mientras todavía está en el aire, suena el pitido de inicio de Jam. El Bloqueador Rojo cae dentro de los límites y de pie después de que comience el Jam.

Resultado: El Bloqueador Rojo intentó entrar en la pista desde una posición fuera de los límites y aún estaba en el aire al inicio del Jam. Se le debe ordenar que regrese a su banco y no puede participar en el Jam.

Explicación: Mientras está en el aire, un Patinador conserva los atributos de su estado anterior. El estado anterior de el Bloqueador Rojo era fuera de los límites. Como tal, sigue estando fuera de los límites mientras está en el aire. El Bloqueador Rojo no estaba en la pista cuando comenzó el Jam.

Escenario C2.2.F

El Pivot Blanco está sentado en el Banco de Penalización. Entre Jams, tres Bloqueadores Blancos, uno de los cuales lleva un cubrecasco de Pivot, se sitúan en la pista.

Resultado: Si el Jam comienza con dos Patinadores Blancos que llevan un cubrecasco de Pivot, los Oficiales deben indicar al Bloqueador Blanco que está en la pista que se quite el cubrecasco de Pivot.

Explicación: Se considera que el Patinador que está sentado en el Banco de Penalización es el Pivot Blanco para este Jam. Puesto que el Equipo Blanco alineó el número correcto de Bloqueadores, no hay necesidad de enviar al Pivot Blanco «adicional» a su banco.

Tener Presente: Si el Bloqueador Blanco se niega a quitarse el cubrecasco de Pivot, se deberá penalizar a ese Bloqueador Blanco. Negarse a obedecer una instrucción sobre juego inadecuado es una insubordinación.

Tener Presente: Si el Bloqueador Blanco se permite cualquier privilegio reservado para el Pivot antes de haberse quitado el cubrecasco de Pivot, aunque aún no se haya emitido ninguna advertencia, ese Bloqueador Blanco debe ser penalizado, ya que su cubrecasco de Pivot ilegal tuvo incidencia en el juego.

Escenario C2.2.G

Cuando suena el Pitido de Inicio de Jam, el patín izquierdo de el Pivot Rojo ha rodado hacia atrás, por detrás de la Línea de Jammer. Se le da una advertencia de Salida en Falso al Pivot Rojo. El Pivot Rojo se desvincula del juego, en un intento por ceder su posición a los Patinadores en proximidad inmediata. Ninguno Patinador toma ventaja del intento de el Pivot Rojo de ceder su

posición.

Resultado: No se requiere que le Pivot Roje siga cediendo su posición y puede continuar jugando.

Explicación: Le Pivot Roje hizo un intento genuino de ceder su posición, dejando tiempo para que les Patinadores en proximidad tomaran ventaja. Dar a les Patinadores en proximidad inmediata una oportunidad razonable para tomar ventaja, incluso si esa oportunidad no se aprovecha, es suficiente para liberar a le Pivot Roje del requerimiento de ceder su posición.

Escenario C2.2.H

Todes les Bloqueadores Rojes se alinean detrás de la línea de Pivot, sin dejar espacio para que otre Patinadore se posicione legalmente delante de ellos. Une Bloqueadore Blaque se sitúa por delante de les Bloqueadores Rojes con un patín a cada lado de la Línea de Pivot.

Resultado: Le Bloqueadore Blaque recibe inmediatamente una penalización al sonar el Pitido de inicio de Jam.

Explicación: Incluso si Bloqueadore Blaque está parcialmente posicionade de manera legal, ha adoptado intencionalmente una posición inicial ilegal para ganar una ventaja. Incluso si se ha realizado advertencia de Salida en Falso. Le Bloqueadore Blaque ya ha ganado una ventaja estratégica al posicionarse por encima de la pared Roje y ha impedido la habilidad de les Bloqueadores Rojes para progresar inmediatamente. Debido a esta ventaja y a la naturaleza intencional de la posición ilegal, una penalización inmediata está justificada.

Tener Presente: Si les Bloqueadores Rojes se mueven hacia la Línea de Jammer de manera que se elimina la ventaja inmediata de le Bloqueadore Blaque, entonces se debe dar advertencia de Salida en Falso.

2.2.1. Jammers

A le Jammer se le reconoce por ser le Patinadore que lleva el cubrecasco de Jammer (o sea, «La Estrella») al principio del Jam.

— Origen: [Sección 2.2.1](#)

Escenario C2.2.1.A

Les Patinadores Rojes y Blancos cambian de posición repetidamente entre Jams, intentando ganar posición unes sobre otros. Al comenzar el Jam, Rojo 34 está alineade completamente detrás de la Línea de Jammer, pero no tiene puesta la Estrella, mientras que Rojo 27 está alineade completamente por delante de la Línea de Jammer y tiene puesta la Estrella.

Resultado: Rojo 27 es le Jammer.

Explicación: Rojo 27 es le Patinadore que está en posesión de la Estrella. La Estrella indica quién es le Jammer. Ambes Patinadores deberán recibir una penalización por empezar el Jam completamente fuera de posición.

Tener Presente: Una vez que empieza el Jam, le Réferi de Jammer debe comunicar a Rojo 27 que es le Jammer para este Jam. Dado que las reglas no se amoldan a les Jammers que olvidan su cubrecasco, la posición de salida nunca debe prevalecer sobre el hecho de llevar puesta la Estrella. En este caso, tanto le Jammer (Rojo 27) como le Bloqueadore (Rojo 34) se han situado en posiciones de salida ilegales.

Tener Presente: Se debe asumir la siguiente jerarquía :

- | | | |
|---|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Le Jammer para el siguiente Jam es | le Jammer del Jam anterior que está en el Banco de Penalización. |
| 2 | Si nadie satisface el punto 1, | le Jammer es le Patinadore que visiblemente controla la Estrella y se ha alineado en la posición de inicio de Jammer. |
| 3 | Si nadie satisface el punto 2, | le Jammer es le Patinadore que controla visiblemente la Estrella pero se ha alineado fuera de posición. |
| 4 | Si nadie satisface el punto 3, | no hay Jammer para ese equipo en este Jam y el Jam no debe comenzar. |

Escenario C2.2.1.B

Antes del Pitido de inicio de Jam, le Jammer Roje patina hacia atrás. Se detiene súbitamente y patina a toda velocidad hacia adelante al sonar el Pitido de Inicio de Jam.

Resultado: Si le Jammer Roje se estuviera moviendo en sentido horario o se detuviera cuando sonara el Pitido, no se debería hacer nada. Si le Jammer Roje cambiara a sentido antihorario antes de tiempo y acelerara, esto debería tratarse como una Salida en Falso.

Explicación: Les Jammers no pueden estar acelerando en sentido antihorario cuando suena el Pitido de inicio de Jam.

2.2.2. Jammer Líder

Una Jammer se vuelve inelegible para ganar el estado de Jammer Líder durante un Jam si resulta penalizade durante ese Jam, sale por la parte delantera de la Zona de Interacción sin haberse convertido en Jammer Líder, se quita el cubrecasco o una compañere de equipo se lo retira.

— Origen: [Sección 2.2.2](#)

Escenario C2.2.2.A

Le Jammer Roje comienza el Jam con el cubrecasco al revés. Las Estrellas no son visibles con alto contraste. Se quita el cubrecasco, lo da vuelta y lo vuelve a poner en su casco. Luego pasa legalmente a todes les Patinadores, incluso a le Bloqueadore que está más adelantade.

Resultado: Se declara Jammer Líder a le Jammer Roje.

Escenario C2.2.2.E

Le Jammer Blanco y le Jammer Rojo están ambos por delante de todos los Bloqueadores, excepto le Pivot Blanco. Le Jammer Rojo está por delante de le Jammer Blanco y empuja legalmente a le Pivot Blanco fuera de la Zona de Interacción.

Resultado: Se declara Jammer Líder a le Jammer Rojo.

Explicación: En el momento en que le Pivot Blanco quedó fuera de juego, ambos Jammers habían pasado a todos los Bloqueadores que estaban en juego. Como le Jammer Rojo estaba más adelantado, se le declaró Jammer Líder.

Escenario C2.2.2.F

Le Jammer Rojo pasa a todos los Bloqueadores en su recorrido inicial a través del Pack, excepto a le Pivot Blanco. Por circunstancias de juego no relacionadas a esto, los Oficiales declaran una situación de No hay Pack. Le Jammer Rojo permanece detrás de le Pivot Blanco.

Resultado: Le Réferi de Jammer no debe declarar Líder a le Jammer Rojo (aún).

Explicación: Aunque le Pivot Blanco ahora está fuera de juego, las situaciones de No hay Pack son diferentes a las situaciones de Fuera de Juego en cuanto a los pases conseguidos y la posición obtenida para ganar el estado de Jammer Líder. Durante una situación de No hay Pack, un Jammer igual debe obtener los pases y no puede ganar posición de forma ilegal sobre otros Patinadores mientras le Jammer está fuera de los límites.

Tener Presente: Como le Pivot Blanco es ahora le Bloqueador más adelantado, le Jammer Rojo puede ganar el estado de Jammer Líder si pasa a le Pivot Blanco.

Tener Presente: Si se reformó el Pack y le Pivot Blanco estaba por delante de la Zona de Interacción, en ese punto le Jammer Rojo cumpliría los requisitos para ganar el estado de Jammer Líder.

2.2.3. Bloqueador Pivot

No hay escenarios para la [Sección 2.2.3](#).

2.2.4. Pasar la Estrella

Le Jammer de un equipo puede transferir su posición a le Pivot de su equipo al completar de manera exitosa un Pase de Estrella legal. Un Pase de Estrella legal requiere que le Jammer le entregue en mano la Estrella a le Pivot de su equipo, mientras ambos Patinadores estén de pie, dentro de los límites y en juego; y mientras ninguno de los dos Patinadores vayan camino al Banco de Penalización o estén en espera para entrar en este.

— Origen: [Sección 2.2.4](#)

Escenario C2.2.4.A

Le Jammer Blanco retira su cubrecasco y se lo entrega directamente a un Bloqueador

Blanque que no es Pivot. Le Jammer Blanque suelta el cubrecasco. Le Bloqueadore Blanque No Pivot deja caer inmediatamente el cubrecasco.

Resultado: No hay penalización

Explicación: Le Jammer Blanque solo puede pasar la Estrella a su Pivot, pero como le Bloqueadore Blanque dejó caer inmediatamente la Estrella, no hay impacto en el juego.

Tener Presente: Si le Bloqueadore Blanque no renuncia al control del cubrecasco inmediatamente, se le debe cobrar una penalización a le Jammer Blanque.

Tener Presente: Si le Jammer Blanque estuviera sujetando la Estrella y le Bloqueadore Blanque se la arrancara de las manos, habría sido le Bloqueadore Blanque quien iniciara el Pase de Estrella ilegal y por tanto le Bloqueadore Blanque debería ser penalizado.

Escenario C2.2.4.B

Le Jammer Blanque se quita el cubrecasco y se lo entrega a le Pivot Blanque. Antes de que le Jammer Blanque suelte la Estrella, a le Pivot Blanque le sacan de los límites. Le Jammer Blanque le entrega luego la Estrella a le Pivot, que está fuera de los límites.

Resultado: El Pase de Estrella no fue exitoso. Ambos Patinadores retienen sus posiciones existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le advierte a le Pivot que no es le Jammer.

Explicación: Aunque le Jammer Blanque intentara pasar la Estrella mientras le Pivot Blanque fuera elegible, un Pase de Estrella es un único punto de intercambio: el momento en que se suelta la Estrella. Como las posiciones de los Patinadores no están afectadas, y es legal que le Pivot controle el cubrecasco, no hay impacto en el juego.

Tener Presente: Si luego de recibir la advertencia de que no es le Jammer, le Pivot se pone la Estrella (o no se la quita), debe ser penalizado.

Escenario C2.2.4.C

La Raya de le Pivot Blanque se cae por acciones normales del juego. Le Jammer Blanque se quita el cubrecasco, se lo entrega a le Pivot Blanque y suelta la Estrella.

Resultado: El Pase de Estrella no fue exitoso. Ambos Patinadores retienen sus posiciones existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le indica a le Pivot que deje caer la Estrella.

Explicación: Un Pivot que no lleva puesto el cubrecasco de Pivot de manera visible no puede usar los privilegios de ser Pivot, como recibir un Pase de Estrella o incluso recuperar la Estrella después de un Pase de Estrella incompleto. Como el cubrecasco de le Pivot se salió por una situación de juego (en lugar de le Pivot quitárselo intencionalmente), se le advierte que no es le Pivot y que se le permite renunciar al control de la Estrella.

Jammer.

Resultado: La penalización adicional debería cumplirla le Pivot Blanco convirtiéndose en Jammer y anotarse a le Jammer Blanco original. A le Jammer Blanco original no se le debe permitir participar en el juego hasta que se cumpla el tiempo de la penalización asignada.

Explicación: Le Jammer Blanco pasó la Estrella legalmente, convirtiendo a le Pivot Blanco en le nuevo Jammer, pero recibió una penalización tras una revisión por una acción cometida mientras era Jammer. Esto pondría a dos Patinadores Blancos en el Banco de Penalización como Jammers. Se asigna una penalización a un Patinador. El tiempo de penalización se asigna a una posición y a le Patinador no se le permite participar hasta que lo haya cumplido. En este ejemplo, le Jammer Blanco original recibe la penalización y le Jammer Blanco actual (anterior Pivot) cumple el tiempo. Revertir a le Jammer actual a Pivot o hacer que le Jammer original cumpla el tiempo como Bloqueador privaría al equipo Rojo de las ventajas ganadas.

2.2.5. Bloqueadores

No hay escenarios para la [Sección 2.2.5](#).

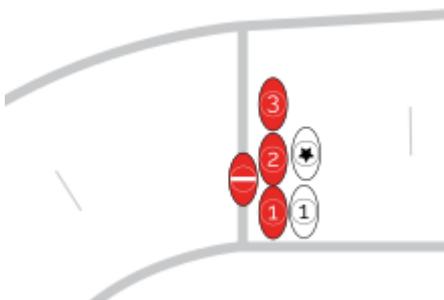
2.3. Zona de Interacción y Pack

El Pack es el grupo mayoritario de Bloqueadores que están en proximidad, de pie, dentro de los límites y que contiene miembros de ambos equipos.

La Zona de Interacción es el área en la cual es legal para los Bloqueadores interactuar entre ellos.

Remitir a [Sección 2.3](#).

Escenario C2.3.A

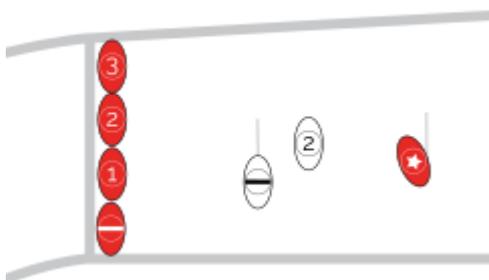


Le Bloqueador Rojo 1 bloquea hacia afuera de los límites a le Bloqueador Blanco 1.

Resultado: No hay Pack. No hay penalización. Le Bloqueador Blanco 1 debe regresar dentro de los límites para volver a formar el Pack en cuanto pueda hacerlo legalmente y le Bloqueador Rojo 1 debe patinar en sentido antihorario para permitir que le Bloqueador Blanco 1 lo haga.

Explicación: Como no había Bloqueadores Blancos a 3,05 metros de los Bloqueadores Rojos, no se podía definir el Pack. Todos los Bloqueadores deben trabajar en conjunto para permitir que se reforme el Pack tan rápido como sea posible.

Escenario C2.3.B



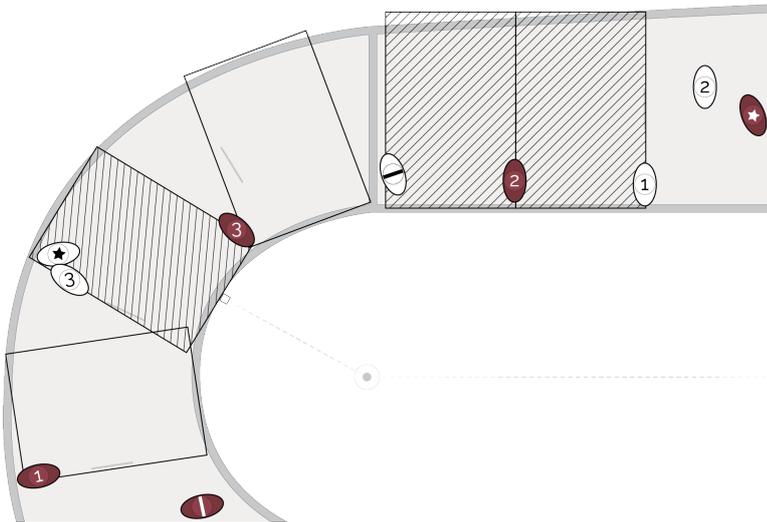
El muro Rojo patina hacia adelante lentamente mientras que los Bloqueadores Blancos están detenidos.

Resultado: Se declara "«No hay Pack». No hay penalización.

Explicación: El patinaje lento de los Bloqueadores Rojos proporcionó la oportunidad al Pivot Blanco de mantener el Pack, de modo que los Bloqueadores Rojos no deben ser penalizados. No es necesario que el Pivot Blanco mantenga el Pack, pero es necesario que trabaje para volver a formar un Pack si no hay Pack. Además, al Pivot Blanco le está prohibido hacer movimientos súbitos que destruyan el Pack.

Tener Presente: Si, en lugar de avanzar, los Bloqueadores Rojos se mantienen inmóviles mientras el Pivot Blanco patina hacia atrás o apoya una rodilla en el suelo, el Pivot Blanco debería ser penalizado. El Roller Derby se juega en sentido antihorario, por lo que el movimiento en sentido horario se considera con un estándar diferente al movimiento en sentido antihorario y apoyar una rodilla es siempre una acción súbita. Los movimientos sutiles tales como cambiar el peso al estar de pie no deben considerarse acciones súbitas.

Escenario C2.3.C



En la imagen anterior, Rojo 3 y el Pivot Blanco están a más de 3,05 metros de distancia, al igual que Rojo 1 y Blanco 3. Por consiguiente, el Pack está compuesto por el Pivot Blanco, Rojo 2, Blanco 1 y Blanco 2. Rojo 1 y el Pivot Rojo están fuera de juego.

El Pack estaría compuesto por los siguientes Patinadores si los siguientes Bloqueadores cayeran al suelo:

Blanco 2	Blanco 1, Rojo 2, Pivot Blanco
Blanco 1	No hay Pack. Rojo 3 y Blanco 3 podrían ser un Pack de dos, pero también podrían serlo el Pivot Blanco y Rojo 2.
Rojo 2	Blanco 3 y Rojo 3
Pivot Blanco	Blanco 1, Blanco 2, Rojo 2
Rojo 3 o cualquiera por delante de él	El Pack no cambia.

2.4. Bloqueos y Asistencias

No hay escenarios para la [Sección 2.4](#).

2.5. Pases

Los Patinadores ganan una posición superior sobre otros Patinadores al pasarles en dirección antihoraria.

Los Jammers solo «consiguen» un pase si el pase ocurre mientras el Jammer tenga puesta la Estrella en su casco con las estrellas visibles.

— Origen: [Sección 2.5](#)

3.3 Evitar la anotación

Les oponentes solo pueden evitar que se anote a costa suya quedándose por delante de le Jammer, o asegurándose de que cuando se les pasa, el pase no se consiga.

— Origen: [Sección 3.3](#)

Escenario C3.3.A

Le Jammer Blanco está en su segundo recorrido a través del Pack y consigue pasar a todos los Bloqueadores contrarios, excepto a le Pivot Rojo, que está delante de él. Le Jammer Blanco sale de la parte delantera de la Zona de Interacción con le Pivot Rojo todavía delante de él.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Salir de la Zona de Interacción por delante de le Jammer contrario no es un medio válido para que un Bloqueador como le Pivot Rojo evite que se consiga una anotación a costa de él. Por medio de esta acción, le negó a le Jammer Blanco la oportunidad de pasarlo durante su segundo recorrido a través del Pack. Por lo tanto, se considera que le Jammer Blanco ha conseguido el pase sobre le Pivot Rojo al completar su segundo recorrido a través del Pack. Los puntos de los Bloqueadores contrarios ya los había sumado, como de costumbre.

Tener Presente: Si el Jam hubiese terminado antes de que le Jammer Blanco saliera de la Zona de Interacción, mientras que le Pivot Rojo estaba por delante de él y también por delante de la Zona de Interacción, le Jammer Blanco habría conseguido el pase sobre le Pivot Rojo por la misma razón, porque al final del Jam termina el pase de anotación. Sin embargo, si le Pivot Rojo hubiera permanecido dentro de la Zona de Interacción, pero por delante de le Jammer Blanco, le Jammer Blanco no habría conseguido el pase de le Pivot Rojo porque tuvo la oportunidad de hacerlo mientras estaba dentro de la Zona de Interacción.

Escenario C3.3.B

Le Jammer Blanco comienza su segundo recorrido a través del Pack. Consigue un pase sobre todos los Bloqueadores contrarios excepto le Pivot Rojo, que está delante de él. Le Pivot Rojo saca a le Jammer Blanco fuera de los límites por la fuerza y luego queda fuera de juego. Le Pivot Rojo se da la vuelta, vuelve a estar en juego y termina por detrás de le Jammer Blanco que todavía está fuera de los límites. Le Jammer Blanco vuelve a entrar delante de le Pivot Rojo y justo por delante de la Zona de Interacción.

Puntos: Tres puntos.

Explicación: Cuando le Jammer Blanco volvió a entrar en la pista fuera de la Zona de Interacción, se completó su segundo recorrido a través del Pack. En ese momento, le Pivot Rojo estaba en juego. Por tanto, le Jammer Blanco tuvo la oportunidad de conseguir el pase de le Pivot Rojo durante ese recorrido a través del Pack al volver al juego dentro de la Zona de Interacción y luego pasar a le Pivot Rojo.

Escenario C3.3.C

Le Jammer Blanco comienza su segundo recorrido a través del Pack. A le Bloqueador Rojo 1 le mandan al Banco de Penalización. Le Bloqueador Rojo 2 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. Le Jammer Blanco no ha pasado a los Bloqueadores Rojos 3 o 4. Entonces se corta el Jam.

Puntos: Cero puntos.

Explicación: Le Jammer Rojo no consiguió un pase sobre ninguno oponente antes de que terminara el Jam.

Tener Presente: Le Jammer Blanco tuvo la oportunidad de conseguir un pase sobre los Bloqueadores Rojos 3 o 4, lo que habría dado un pase sobre le Bloqueador Rojo 1 y le Bloqueador Rojo 2 por un total de tres puntos.

Escenario C3.3.D

Le Jammer Blanco comienza su segundo recorrido a través del Pack. Los Bloqueadores 1 y 2 Rojos ya están sentados en el Banco de Penalización. Le Bloqueador Rojo 3 va al Banco de Penalización por una falta. Le Bloqueador Rojo 4 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. Le Jammer Blanco patina y pasa a sus compañeros de equipo.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Como no hubo oportunidad para que le Jammer Blanco obtenga un pase sobre alguno de sus oponentes, le Jammer Blanco obtiene ese pase sobre todos al completar su recorrido a través de la Zona de Interacción como se define en una situación de «No hay Pack».

Escenario C3.3.E

Le Jammer Blanco comienza su segundo recorrido a través del Pack. Los Bloqueadores 1 y 2 Rojos ya están sentados en el Banco de Penalización. Le Bloqueador Rojo 3 pierde un freno y se aparta del juego. Le Bloqueador Rojo 4 recibe una penalización y se le dice que permanezca en la pista, pero se va patinando de todos modos. Le Jammer Blanco pasa a sus compañeros de equipo y a le Bloqueador Rojo 4 mientras los Oficiales le dicen a le Bloqueador Rojo 4 que vuelva a la pista.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Como a le Bloqueador Rojo 4 no le mandaron a salir de la pista e ir al Banco de Penalización, ese Bloqueador sigue siendo parte del juego activo (simplemente fuera de los límites). Cuando le Jammer Blanco pasó a le Bloqueador Rojo 4, se consiguió el pase como de costumbre aunque le Bloqueador Rojo 4 estuviera fuera de los límites en ese momento.

Tener Presente: Si le Bloqueador Rojo 4 hubiera patinado rápidamente para que a le Jammer Blanco se le negara la oportunidad de conseguir un pase sobre le Bloqueador Rojo 4, cuando le

Escenario C3.3.J

Le Jammer Roje comienza su recorrido de anotación y está por delante de le Jammer Blanco. Le Jammer Roje consigue pases sobre tres Bloqueadores Blancos pero permanece por detrás de le Pivot Blanco. Le Jammer Blanco pasa exitosamente la Estrella a le Pivot Blanco, pero permanece detrás de le Jammer Roje. Le Jammer Roje completa su recorrido de anotación sin haber conseguido un pase sobre le Jammer Blanco original (ahora Bloqueador).

Resultado: Cuatro puntos.

Explicación: Le Jammer Roje debe tener al menos una oportunidad para conseguir un pase sobre todos los Bloqueadores oponentes en cada recorrido a través del Pack, incluso sobre le Jammer devenido en Bloqueador como resultado del Pase de Estrella. Cuando le Jammer se convierte en Bloqueador, se le considera un Bloqueador que regresa al juego activo (ver Sección 2.5 Pases)

3.4 Jammers Penalizados

Cuando un Jammer es penalizado, se considera que ya no está en la pista

— Origen: [Sección 3.4](#)

Escenario C3.4.A

Le Jammer Roje completa su primer recorrido a través del Pack y no ha pasado a ninguno Bloqueador contrario cuando comete dos faltas en rápida sucesión. Le mandan al Banco de Penalización por 60 segundos, durante los cuales los cuatro Bloqueadores contrarios también cometen faltas y son enviados al Banco de Penalización. Le Jammer Roje regresa a la parte trasera del Pack, pero el Jam termina antes de que pueda pasar a alguno oponente.

Resultado: Cero puntos.

Explicación: Le Jammer Roje no consiguió un pase sobre ninguno Bloqueador oponente, por lo que no era elegible para ganar ningún Punto No-En-la-Pista.

Tener Presente: Si le Jammer Roje hubiera conseguido un pase sobre cualquier Bloqueador contrario antes de que se cumpliera su penalización, habría ganado puntos por los otros Bloqueadores contrarios al regresar a la pista.

Tener Presente: si le Jammer Roje hubiera conseguido un pase sobre un Bloqueador contrario una vez que regresara de cumplir su falta, pero antes de que terminara el Jam, también habría ganado un punto por cualquier Bloqueador contrario que todavía estuviera sentado en el Banco de Penalización o cualquier Bloqueador contrario que regresara del Banco de Penalización detrás de le Jammer Roje.

3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación

No hay escenarios para la [Sección 3.5](#).

4. Penalizaciones

Para los siguientes escenarios, se debe asumir la siguiente información:

- El equipo local viste uniformes rojos.
- El equipo visitante viste uniformes blancos.
- Ambos equipos han alineado legalmente a tres Bloqueadores, una Pivot y una Jammer Active, a menos que se indique otra cosa.
- El Jam comienza y se define el Pack.
- Todos los Patinadores se mueven en sentido antihorario, a menos que se indique otra cosa, y comienzan a bloquearse unos a otros.

4.1. Penalizaciones de Contacto

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

Hacer contacto con una Zona de Objetivo Ilegal debe ser penalizado en base al impacto que tiene en su objetivo (ver [Sección 2.4.1](#)).

— Origen: [Sección 4.1.1](#)

Escenario C4.1.1.A

Le Bloqueador Blanco cae como resultado de un contacto con el Bloqueador Rojo, «cae controladamente» al plegar sus brazos y piernas cerca de su cuerpo. El Jammer Rojo patina cerca por detrás, se tropieza con el Bloqueador Blanco y cae.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: El Bloqueador Blanco hizo todo lo que estaba a su alcance para evitar ser un peligro.

Tener Presente: Si esta fuera la tercera vez que el Bloqueador Blanco ha causado que un oponente caiga de esta manera, debe recibir una penalización. Mientras que «caer controladamente» disminuye los riesgos de seguridad de un Patinador que cae en la pista, caer excesivamente con impacto representa un riesgo de seguridad más grande que puede resultar en una penalización.

Escenario C4.1.1.B

El Jammer Rojo patina junto a la línea interna e intenta saltar el ápex para pasar el Pack. El Pivot Blanco inicia un bloqueo legal contra la parte superior del brazo del Jammer Rojo, lo cual hace que el Jammer Rojo pierda el balance y caiga, y su salto no es suficiente. El Jammer Rojo cae fuera de los límites. Elle cae controladamente, pero su impulso causa que se deslice hacia atrás sobre la pista, a las piernas del Bloqueador Blanco. El Bloqueador Blanco se tropieza con el Jammer Rojo y cae.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: Se considera que le Jammer Roje está dentro de los límites cuando le Pivot Blanco inicia el bloqueo legal. Aunque le Jammer Roje cae controladamente, el impulso que le lleva de nuevo a la pista significa que es un riesgo de seguridad por más de tan solo un «pequeño» espacio. Le Bloqueador Blanco pierde su posición como resultado de ese riesgo y eso es suficiente para justificar una penalización.

Escenario C4.1.1.C

Le Pivot Rojo y dos Bloqueadores Rojos forman una pared de tres personas. Un Bloqueador Blanco inicia un bloqueo contra la espalda de le Pivot Rojo con una Zona de Bloqueo Legal. Le Pivot Rojo no se cae, pero es empujado fuera del centro de la pared. Le Jammer Blanco logra pasar las caderas de los otros dos Bloqueadores Rojos antes de que le Pivot Rojo recupere su posición.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Blanco.

Explicación: Le Bloqueador Blanco no ganó una ventaja por su bloqueo contra una Zona de Objetivo Ilegal, pero su compañera de equipo sí. Le Jammer Blanco consiguió los pases y por lo tanto sumó puntos.

Tener Presente: Si le Bloqueador Blanco se hubiese movido a través de la pared y hubiese continuado de esta forma, eso también habría justificado una penalización por ganar posición, aunque no estuviese sumando puntos.

Escenario C4.1.1.D

Le Bloqueador Rojo inicia un bloqueo pecho contra pecho contra le Bloqueador Blanco. La fuerza del impacto causa un contacto secundario entre la parte superior del brazo de le Bloqueador Rojo y el cuello de le Bloqueador Blanco. La cabeza de le Bloqueador Blanco se sacude hacia atrás, pero no pierde el balance ni se cae.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

Explicación: Aunque el golpe de le Bloqueador Rojo fue a una Zona de Objetivo Legal con una Zona de Bloqueo Legal, y le Bloqueador Blanco no perdió ni su posición ni su ventaja, el contacto contundente a la cabeza o cuello debe siempre resultar en una penalización.

Tener Presente: El contacto incidental con el cuello o cabeza que no es contundente y no tiene ningún otro impacto no debe resultar en una penalización.

Escenario C4.1.1.E

Le Bloqueador Rojo patina en sentido horario cuando le Bloqueador Blanco se pone detrás de él, bloqueando posicionalmente la espalda de le Bloqueador Rojo con una Zona de Objetivo Legal. Le Bloqueador Rojo deja de patinar en sentido horario.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Una Patinadore no puede ser penalizade por bloquear posicionalmente una Zona de Objetivo Legal. Les Patinadores pueden estar orientades y moviéndose en varias direcciones durante el juego.

Escenario C4.1.1.F

Le Jammer Blanco se acerca a la parte trasera del Pack, con le Bloqueadore Rojo como objetivo. Mucho antes de que se produzca el impacto, le Bloqueadore Rojo le esquiva y presenta su espalda (una Zona de Objetivo Ilegal). Le Jammer Blanco hace contacto de todas maneras y tira al piso a le Bloqueadore Rojo.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco.

Explicación: Le Bloqueadore Rojo estableció una nueva posición antes de que le Jammer Blanco hiciera contacto. Le Jammer Blanco es responsable por iniciar el bloqueo, sin importar cual haya sido su objetivo original.

Tener Presente: Si le Jammer Blanco no hubiese tenido oportunidad razonable para evitar la Zona de Objetivo Ilegal de le Bloqueadore Rojo porque le Bloqueadore Rojo ha presentado su Zona de Objetivo Ilegal a último momento, le Bloqueadore Rojo sería le iniciadore con su espalda, una Zona de Bloqueo Legal. Como le Jammer Blanco no sería considerade le iniciadore, no se justifica una penalización.

Escenario C4.1.1.G

Le Jammer Blanco patina rápido y directo hacia la espalda de le Bloqueadore Rojo, quien no estaba preparade para el contacto. Le Bloqueadore Rojo cae violentamente y se desliza hacia los patines de una pared de Bloqueadores Blancos por delante de elle, quiénes caen.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco. No se penaliza a le Bloqueadore Rojo.

Explicación: Le Jammer Blanco hizo contacto ilegal con le Bloqueadore Rojo. A causa de este contacto ilegal, le Bloqueadore Rojo fue incapaz de evitar cometer una acción ilegal y no debe ser penalizade.

Escenario C4.1.1.H

Le Jammer Rojo patina alrededor de la pista a una velocidad alta. Choca muy contundentemente contra la espalda de le Bloqueadore Blanco sin hacer ningún intento de evitar el contacto ilegal. Le Bloqueadore Blanco, sin embargo, no cae y le Jammer Rojo no gana una mejor posición sobre nadie como resultado de esta acción.

Resultado: Se penaliza y se debe considerar a le Jammer Rojo para una expulsión.

Explicación: El contacto con la espalda de un oponente es ilegal, en parte porque es inseguro. Una violación flagrante a esta regla pone en riesgo la seguridad de le Bloqueadore Blanco, esto

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

Hacer contacto con una Zona de Bloqueo Ilegal debe ser penalizado basado en el impacto que tenga en su objetivo. (ver [Sección 2.4.2](#)).

— Origen: [Sección 4.1.2](#)

Escenario C4.1.2.A

Le Jammer Roje inicia un bloqueo con sus antebrazos plegados en su torso, a una Zona de Objetivo Legal de le Bloqueadore Blanco. Le Bloqueadore Blanco es bloqueado hacia fuera de los límites.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Los antebrazos de le Jammer Roje estaban completamente plegados en su torso. Mientras que los antebrazos son una Zona de Bloqueo Ilegal, plegarlos completamente en el torso los hace efectivamente parte del torso, y por ende una Zona de Bloqueo Legal.

Escenario C4.1.2.B

Le Bloqueadore Blanco inicia un bloqueo contra le Jammer Roje, usando la parte superior de su brazo contra una Zona de Objetivo Legal. El impulso natural del impacto causa un contacto adicional y se desliza hacia abajo al codo de le Bloqueadore Blanco. Le Jammer Roje termina fuera de los límites como resultado de esta acción.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Bloqueadore Blanco usó la parte superior de su brazo para iniciar el bloqueo. Le Jammer Roje perdió su posición como resultado de un bloqueo desde una Zona de Bloqueo Legal y no por el contacto adicional que resultó del impulso por el impacto. Ambos son ejemplos de juego legal.

Tener Presente: Muchos bloqueos legales incluyen contacto incidental o sin impacto usando una Zona de Bloqueo Ilegal o hacia una Zona de Objetivo Ilegal. Si el contacto ilegal no tiene un impacto posterior, no se debe cobrar una penalización.

Escenario C4.1.2.C

Le Jammer Blanco está atorado detrás de la pared Roje. Elle empuja hacia adelante, pero no encuentra forma de atravesar la pared. Elle golpea con su rodilla hacia las nalgas de le Bloqueadore Roje. Le Bloqueadore Roje se tambalea, pero no se cae ni sale de la pista. Le Jammer Blanco no logra atravesar la pared.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco.

Explicación: Une Patinadore que intencionalmente y de manera contundente le clava el codo a un oponente o le golpea con su rodilla debe recibir una penalización, sin importar si eso causa

una pérdida de posición o ventaja. Esta acción es insegura y antideportiva.

Tener Presente: El hecho de que la acción sea intencional es solo una de las razones que justifican la penalización. Las acciones ilegales intencionales no siempre se penalizan, aunque sean tácitamente antideportivas. Las acciones intencionales para dañar a un oponente deben ser siempre penalizadas.

Escenario C4.1.2.D

Mientras le Jammer Blanco avanza, el Bloqueador Rojo es derribado hacia el camino de le Jammer Blanco, queda agachado y con su cabeza posicionada en frente de le Jammer Blanco. Le Jammer Blanco se detiene por completo y evita en contacto con la cabeza de le Bloqueador Rojo.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Aunque le Jammer Blanco perdió impulso significativamente como resultado del bloqueo posicional de le Bloqueador Rojo con una Zona de Bloqueo Ilegal, el bloqueo posicional no intencional con la cabeza no justifica una penalización.

Tener Presente: Si le Bloqueador Rojo hubiera presentado intencionalmente su cabeza para reducir la velocidad e impulso de le Jammer Blanco, o continuara usando esa amenaza de daño a su propia cabeza como barrera, le Bloqueador Rojo debería haber sido penalizado por contacto inseguro y antideportivo.

Escenario C4.1.2.E

Le Bloqueador Blanco es bloqueado, pierde el balance y se agarra de la camiseta de le Bloqueador Rojo en un intento por recobrar su balance. Le Bloqueador Rojo permanece de pie, pero se reduce significativamente su velocidad producto del agarre a su camiseta. Le Bloqueador Blanco recupera su balance.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Blanco.

Explicación: Las asistencias tomadas de un oponente, como tirones o agarres, son penalizables si resultan en algún tipo de ventaja para le iniciador o desventaja para le oponente. Le Bloqueador Blanco pierde velocidad significativamente por el uso de una Zona de Bloqueo Ilegal por parte de le Bloqueador Rojo.

Escenario C4.1.2.F

Le Pivot Blanco intenta unirse a los demás Bloqueadores Blancos, pero es retenido por la pared de Bloqueadores Rojos. Le Pivot Blanco maniobra y pasa a le Bloqueador Rojo por la línea externa, usando sus antebrazos sobre los Bloqueadores Rojos para mantenerse dentro de los límites.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blanco.

4.1.3. Otro Contacto ilegal

Iniciar un bloqueo es legal cuando un Patinadore se está moviendo en sentido antihorario, en juego, de pie y dentro de los límites durante un Jam, usando sus Zonas de Contacto Legales.

Origen: [Sección 4.1.3](#)

Escenario C4.1.3.A

Le Pivot Blancue está detenide sobre sus frenos e inicia un bloqueo contra le Jammer Roje. Le Jammer Roje no se cae, pero es detenide. Le Jammer Roje contrabloquea, pero le Pivot Blancue continúa bloqueando mientras está sobre sus frenos y le Jammer Roje no puede pasar.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blancue.

Explicación: Si le Jammer Roje pierde su posición o se afecta severamente su impulso o trayectoria por un bloqueo iniciado de una forma no esperada, le iniciadore debe recibir una penalización. En este ejemplo, si le Pivot Blancue no se hubiese mantenido en un bloqueo detenido, sino que inmediatamente hubiese vuelto a patinar en sentido antihorario, permitiendo que le Jammer Roje mantuviera parte de su impulso, esto no hubiese resultado en una penalización.

Escenario C4.1.3.B

Le Bloqueadore Roje usa una Zona de Bloqueo Legal para iniciar un bloqueo sobre una Zona de Objetivo Legal sobre le Bloqueadore Blancue. Le Bloqueadore Blancue es empujate hasta que un patín queda dentro de los límites y otro fuera de los límites. Le Bloqueadore Roje continúa bloqueándole hasta que le Bloqueadore Blancue queda completamente fuera de los límites. Le Bloqueadore Roje reinicia un nuevo bloqueo que hace caer a le Bloqueadore Blancue.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Roje.

Explicación: Une Patinadore no espera ser bloqueade mientras está fuera de los límites. Solo es legal bloquear a une Patinadore que está dentro de los límites o con un patín a cada lado de la línea. El bloqueo secundario es lo que justifica una penalización.

Escenario C4.1.3.C

Le Bloqueadore Roje es empujate hacia fuera de los límites y reciclade hacia la parte trasera del Pack. Elle acelera y se mueve hacia dentro de los límites, directamente hacia le Bloqueadore Blancue, quien se cae.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Roje.

Explicación: Aunque las Zonas de Bloqueo y de Objetivo eran legales y ambes Patinadores estaban dentro de los límites, le Bloqueadore Roje ganó una ventaja inesperada al acelerar hacia el bloqueo mientras estaba fuera de los límites. Le Bloqueadore Blancue no esperaba ser bloqueade por une oponente desde fuera de los límites.

Escenario C4.1.3.D

Le Bloqueadore Roje es empujate hacia fuera de los límites por Le Bloqueadore Blanco, quien también sale hacia fuera de los límites, dejando un espacio en la línea interna. Le Bloqueadore Roje que está fuera de los límites agarra por las caderas a Le Jammer Roje que está dentro de los límites y le empuja, haciéndole pasar a los Bloqueadores Blancos que están dentro de los límites.

Resultado: Se penaliza a Le Bloqueadore Roje.

Explicación: El umbral de penalización para asistencia sigue las mismas normas que los bloqueos. No puede venir de una posición imbloqueable, como ser fuera de los límites, abatido o detenido. Como Le Bloqueadore Roje no podía ser bloqueado legalmente, también sería ilegal dar una asistencia.

Escenario C4.1.3.E

Le Bloqueadore Blanco, habiéndose alineado justo enfrente de la Línea de Jammer, es contactado por Le Pivot Roje que intenta tomar el mismo lugar. Le Bloqueadore Blanco cae fuera de los límites antes del pitido de Inicio de Jam.

Resultado: Se penaliza a Le Pivot Roje por bloquear antes de que comience el Jam. Se le permite a Le Bloqueadore Blanco participar en ese Jam.

Explicación: Es ilegal bloquear antes de que comience un Jam. Como Le Bloqueadore Blanco no estaba en una posición legal de inicio por la acción ilegal de su oponente, se le permite participar del Jam.

Tener Presente: Si Le Bloqueadore Blanco fuera bloqueado hacia una posición de salida en falso en lugar de hacia fuera de los límites, se le permite a Le Bloqueadore Blanco participar como de costumbre en el Jam (sin necesidad de ceder). Le Pivot Roje igual recibe la penalización por bloquear antes de que comience el Jam.

Tener Presente: Un Patinador penalizado antes del inicio del Jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

Escenario C4.1.3.F

Le Bloqueadore Blanco inicia un contacto sobre Le Jammer Roje durante el Pitido de Finalización de Jam. Le Jammer Roje se tambalea significativamente y pierde el balance después del Pitido de Finalización de Jam.

Resultado: Le Bloqueadore Blanco inició legalmente antes del fin del Jam. No hay penalización.

Explicación: Es ilegal bloquear una vez que ha terminado el Jam. Sin embargo, es legal iniciar un bloqueo durante el Pitido de Finalización de Jam, incluso si el resultado ocurre una vez terminado el Jam.

Tener Presente: Si el mismo bloqueo se iniciara después del Pitido de Finalización de Jam, no es

necesario que le Jammer Roje caiga o sea empujado hacia fuera de los límites. Ser golpeado y perder significativamente el balance después del Pitido de Finalización de Jam es suficiente para penalizar a le iniciador de ese bloqueo.

Tener Presente: Un Patinador penalizado después de la finalización del Jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

Escenario C4.1.3.G

Le Jammer Roje está a 5,48 metros por delante del Pack, al lado de le Pivot Blanco. Continúa patinando y un Oficial le da una advertencia de Fuera de Juego a le Pivot Blanco. Le Pivot Blanco continúa patinando al lado de le Jammer Roje y luego bloquea a le Jammer Roje, haciendo contacto cadera con cadera. Le Jammer Roje contrabloquea a le Pivot Blanco. Le Pivot Blanco cae como resultado.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blanco. A le Jammer Roje no.

Explicación: Le Pivot Blanco recibe una advertencia de Fuera de juego y no intenta regresar inmediatamente a la Zona de Interacción, sino que continúa bloqueando a le Jammer Roje. Los Patinadores que son bloqueados ilegalmente mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, entonces las acciones de le Jammer Roje no justifican una penalización.

Tener Presente: Si la acción de le Jammer Roje no fuera un contrabloqueo, sino una iniciación de un bloqueo separado y distinto, le Jammer Roje debe ser penalizado ya que la caída de le Pivot Blanco tiene suficiente impacto como para justificar una penalización por contacto ilegal.

4.1.4. Bloqueo de Múltiples Jugadores

Los Patinadores no podrán formar un muro uniéndose o agarrándose de sus compañeros de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable.

Origen : [Sección 4.1.4](#)

Escenario C4.1.4.A

Los Bloqueadores Rojos forman una pared de tres personas, separando a le Pivot Blanco de los otros Bloqueadores Blancos. Le Bloqueador Rojo del medio entrelaza los brazos con le Bloqueador Rojo que está del lado externo. Le Pivot Blanco inicia un bloqueo entre los Bloqueadores Rojos del medio y del lado externo, intenta pasar entre los dos Patinadores, pero no logra hacer ningún progreso. Todos los Bloqueadores permanecen de pie.

Resultado: Le Bloqueador Rojo del medio es el más responsable por entrelazar los brazos y debe recibir una penalización.

Explicación: Los Bloqueadores Rojos del medio y del lado externo ganaron una ventaja al crear una unión que le Pivot Blanco no puede romper. Una vez que le Pivot Blanco desafía la unión, su acción hace que se justifique una penalización.

Escenario C4.2.1.D

Le Pivot Rojo es le único Bloqueadore Roje en la pista, y está siendo bloqueado por le Pivot Blanco y le Bloqueadore Blanco. Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo a salir fuera de los límites, y les Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». Le Pivot Blanco y le Bloqueadore Blanco inmediatamente patinan por delante de le Pivot Rojo, quien ahora está detrás de todos los otros Bloqueadores. Le Pivot Rojo no regresa a la pista. Como resultado, el Pack no se puede reformar.

Resultado: Le Pivot Rojo es penalizado y se le indica que regrese y permanezca en la pista hasta que otro Bloqueadore Roje regrese al Pack.

Explicación: Le Pivot Rojo podía regresar legalmente a la pista una vez que todos los otros Bloqueadores estaban por delante de él. No se requiere que le Pivot Rojo regrese a la pista hasta que pueda hacerlo legalmente y no se requiere que patine en sentido horario para encontrar un punto de reingreso legal. En este escenario, sin embargo, le Pivot Rojo tuvo la oportunidad legal porque todos los otros Bloqueadores estaban por delante de él. Además, le Pivot Rojo no acata la advertencia de los Oficiales y debe entonces ser penalizado por impedir que se reforme el Pack. Como le Pivot Rojo es le último Bloqueadore Roje que queda en la pista, debe permanecer en la pista para que el Pack pueda formarse.

Tener Presente: Si le Pivot Blanco o le Bloqueadore Blanco no hubiesen patinado hacia adelante, uno o ambos podrían haber sido penalizados en lugar de le Pivot Rojo por evitar que se reforme el Pack al forzar a le único Bloqueadore contrario a permanecer fuera de los límites.

Escenario C4.2.1.E

Le Pivot Rojo está patinando a 2,74 metros por detrás de los Bloqueadores Blancos y 2,74 metros por delante de los otros Bloqueadores Rojos. Su rodillera se desliza hacia abajo por su pierna y no le protege más. Le Pivot Rojo sale de la pista voluntariamente para ajustar su equipamiento y crea así una situación de «No hay Pack».

Resultado: Los Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». No hay penalización.

Explicación: Aunque las acciones de le Pivot Rojo causaron directamente una situación de «No hay Pack», fue para resolver un tema de seguridad. Los Patinadores no deben ser penalizados por resolver temas de seguridad.

Escenario C4.2.1.F

Le Jammer Blanco se quita el cubrecasco e intenta entregarlo a le Pivot Blanco. Durante este proceso, la Estrella cae y queda fuera de los límites. Le Jammer Blanco sale de la pista para recuperar el cubrecasco.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Jammer y le Pivot pueden salir de la Pista voluntariamente para recuperar un cubrecasco que se ha caído al menos parcialmente fuera de los límites. No permitirles hacerlo haría imposible la recuperación del cubrecasco.

Escenario C4.2.1.J

Les Bloqueadores Blancos forman una pared de cuatro personas, bloquean a le Jammer Rojo en la parte trasera del Pack cuando se declara una situación de «No hay Pack». Un Bloqueador Blanco patina hacia adelante para reformar el Pack, pero no lo logra por varios segundos. Los tres Bloqueadores Blancos restantes continúan bloqueando activamente a le Jammer Rojo antes de que el Pack se declare reformado.

Resultado: Un de los Bloqueadores Blancos que estaba bloqueando activamente a le Jammer Rojo debe ser penalizado.

Explicación: Todos los Bloqueadores están obligados a intentar reformar el Pack, no solo los que elijan hacerlo. Continuar bloqueando durante una situación de «No hay Pack» es considerado no intentar reformar el Pack.

Tener Presente: Si el Pack fue reformado inmediatamente, no se debe cobrar una penalización.

Tener Presente: Si todos los Bloqueadores Blancos estuvieran acelerando en un intento por reformar el Pack, no se debe cobrar una penalización, incluso si lo hacen manteniendo su pared y reteniendo a le Jammer Rojo.

Escenario C4.2.1.K

Le Jammer Rojo pasa a todos los integrantes del Pack excepto a le Pivot Blanco, quien empuja a le Jammer Rojo hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista. Mientras le Jammer Rojo se encuentra fuera de los límites, el Pack patina en sentido antihorario por delante de le Jammer Rojo. Le Jammer Rojo patina dando varias zancadas mientras está fuera de los límites, en sentido antihorario, para mantener su posición por delante del Pack y por detrás de le Pivot Blanco, antes de regresar dentro de los límites.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Rojo.

Explicación: No se permite a los Patinadores que aceleren o mantengan una velocidad mientras están fuera de los límites, a menos que sea para apresurar su reingreso a la pista o el ingreso al Banco de Penalización.

Tener Presente: Acelerar o mantener una velocidad estando fuera de los límites en sentido horario no debe ser penalizado, ya que no permite a le Patinador que está fuera de los límites mantener su posición relativa con respecto a los Patinadores que están dentro de los límites.

Escenario C4.2.1.L

Le Bloqueador Rojo está cumpliendo una falta en el Banco de Penalización. Una vez cumplido su tiempo, un Oficial del Banco de Penalización se lo informa con el comando verbal apropiado, pero le Bloqueador Rojo permanece en el área designada para el Banco de Penalización. Le Oficial del Banco de Penalización lo nota y le advierte a le Bloqueador Rojo que regrese al juego. Le Bloqueador Rojo reconoce la advertencia pero permanece en el área del Banco de Penalización.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

Explicación: Al permanecer en el Banco de Penalización por más tiempo del asignado, un Patinador mantiene una posición en la cual no se le puede bloquear. Que el Patinador mantenga esta posición también interfiere con el funcionamiento normal del Banco de Penalización (Ver Escenario C4.2.4.F).

Tener presente: Si un Patinador recibe esta advertencia reiteradas veces durante el curso del partido pero regresa al juego después de cada advertencia, el Patinador debe recibir una penalización. Al requerir reiteradas veces una advertencia por la misma acción, el Patinador interfiere continuamente con el funcionamiento normal del Banco de Penalización.

Tener presente: Los Patinadores que mantienen una posición dentro o cerca del Banco de Penalización momentáneamente por razones de seguridad (por ejemplo, para esperar que el Referee de Pack de la parte Externa pase) antes de regresar al juego, no deben recibir una advertencia ni una penalización.

Escenario C4.2.1.M

Los Bloqueadores Blancos forman una pared de cuatro personas, bloquean al Jammer Rojo en la parte delantera del Pack cuando se declara una situación de «No hay Pack». Los Bloqueadores Blancos continúan interactuando con el Jammer Rojo y no intentan reformar el pack. Los Bloqueadores Rojos en la parte trasera del pack permanecen quietos durante varios segundos hasta que uno de los Bloqueadores Rojos patina hacia adelante para reformar el Pack.

Resultado: Un Bloqueador Blanco y un Bloqueador Rojo deben ser penalizados.

Explicación: Todos los Bloqueadores están obligados a intentar reformar el Pack, no solo los que elijan hacerlo.

Tener Presente: Incluso si múltiples Bloqueadores no logran reformar el Pack, solo un Bloqueador por equipo deberá ser penalizado ya que es la responsabilidad del equipo mantener el Pack.

Tener Presente: Ambos equipos deben ser penalizados nuevamente si el Pack continúa indefinido.

4.2.2. Ganar la Posición

Es ilegal que un Patinador use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está de pie y dentro de los límites.

Si un Patinador es empujado hacia afuera de los límites por un bloqueo de un oponente, ese Patinador debe regresar dentro de los límites por detrás de dicho oponente, incluso si el Patinador estaba por delante de ese oponente antes de ser bloqueado.

—Origen: [Sección 4.2.2](#)

Escenario C4.2.2.A

Le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco están por delante de le Pivot Rojo. Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo hacia fuera de los límites. Le Bloqueador Blanco patina en sentido horario por detrás de ambos Patinadores. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por detrás de le Pivot Blanco y por delante de le Bloqueador Blanco.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Rojo.

Explicación: Le Bloqueador Blanco tenía una posición superior cuando le Pivot Rojo salió hacia fuera de los límites. Se requiere que le Pivot Rojo reingrese por detrás de le Pivot Blanco y de le Bloqueador Blanco.

Escenario C4.2.2.B

Le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco están por delante de le Pivot Rojo cuando se declara una situación de «No hay Pack». Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo hacia fuera de los límites. Le Bloqueador Blanco patina en sentido horario por detrás de ambos Patinadores. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por detrás de le Pivot Blanco y por delante de le Bloqueador Blanco.

Resultado: Le Pivot Blanco y le Pivot Rojo son penalizados.

Explicación: Se penaliza a le Pivot Blanco por ejecutar un bloqueo mientras estaba fuera de juego (por la situación de «No hay Pack»). Por lo tanto, no se requiere que le Pivot Rojo reingrese detrás de le Pivot Blanco. Aunque no haya Pack, le Bloqueador Blanco tenía una posición superior cuando le Pivot Rojo salió fuera de los límites. Le Pivot Rojo debe entrar por detrás de le Bloqueador Blanco.

Tener Presente: Si le Bloqueador Blanco hubiese estado a más de 6,10 metros del último Pack definido, le Pivot Rojo no debe ser penalizado.

Escenario C4.2.2.C

Le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco están por delante de le Pivot Rojo. Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo hacia fuera de los límites. Le Bloqueador Blanco patina en sentido horario por detrás de ambos Patinadores. Le Bloqueador Blanco pierde el balance, apoya una rodilla y vuelve a ponerse de pie. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por detrás de le Pivot Blanco y por delante de le Bloqueador Blanco.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Rojo.

Explicación: Aunque le Bloqueador Blanco perdió su posición superior brevemente al estar abatido, se puso de pie de nuevo antes de que le Pivot Rojo reingresara. Le Bloqueador Blanco no fue le iniciador del bloqueo que forzó a le Pivot Rojo a salir hacia fuera de los límites, y por ende puede restablecer su posición superior.

Escenario C4.2.2.D

Le Bloqueador Rojo bloquea a le Jammer Blanco hacia fuera de los límites en la parte externa

de la pista al tiempo que le Bloqueadore Blanco bloquea a le Jammer Rojo hacia fuera de los límites en la parte interna. Ambos Bloqueadores estaban por delante de ambos Jammers antes de los bloqueos y patinan rápidamente en sentido horario para llevar a le Jammer contrario a la parte trasera del Pack. Le Jammer Blanco reingresa por detrás de todos los oponentes y le Jammer Rojo reingresa detrás de le Bloqueadore Blanco, pero por delante de le Bloqueadore Rojo.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Cortar a una sola compañera de equipo no tiene suficiente impacto como para justificar una penalización.

Tener Presente: Cortar a más de una compañera de equipo debe ser penalizado.

Tener Presente: Se debe aplicar el mismo parámetro cuando un Patinador está regresando al juego del Banco de Penalización.

Escenario C4.2.2.E

Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo a salir fuera de los límites. Le Bloqueadore Blanco, quien está por detrás de ambos Pivots, patina en sentido antihorario y pasa a ambos Pivots, luego en sentido horario a su posición anterior. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por detrás de le Pivot Blanco y por delante de le Bloqueadore Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Cuando le Pivot Rojo salió fuera de los límites, le Bloqueadore Blanco no estaba en una posición superior. Le Pivot Rojo solo debe reingresar detrás de le Pivot Blanco.

Escenario C4.2.2.F

Le Pivot Blanco está dentro de los límites, pero abatido. Le Pivot Rojo esquiva a le Pivot Blanco y termina fuera de los límites. Le Pivot Blanco se pone de pie nuevamente. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por delante de le Pivot Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Los Patinadores abatidos no tienen una posición superior a los Patinadores que están fuera de los límites.

Escenario C4.2.2.G

Le Pivot Blanco y le Bloqueadore Blanco están por delante de le Pivot Rojo. Le Bloqueadore Blanco fuerza a le Pivot Rojo hacia fuera de los límites ilegalmente y recibe una penalización. Mientras le Bloqueadore Blanco sale de la pista, accidentalmente choca los patines de su compañera de equipo, le Pivot Blanco, quien cae. Le Pivot Rojo reingresa a la pista por delante de ambos Patinadores.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Pivot Blancque estaba abatide cuando le Pivot Roje reingresó a la pista y no tenía una posición superior.

Escenario C4.2.2.H

Le Pivot Blancque, le Bloqueadore Blancque y le Jammer Roje están a 5,48 metros por delante de un Pack detenido. Le Jammer Roje es bloqueade hacia fuera de los límites por le Pivot Blancque. Le Pivot Blancque y le Bloqueadore Blancque patinan hacia adelante y ambes reciben una advertencia de Fuera de juego. Le Pivot Blancque y le Bloqueadore Blancque patinan en sentido horario de vuelta al Pack. Le Jammer Roje reingresa a la pista por delante de ambes Patinadores.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: Le Pivot Blancque, como iniciadore del bloqueo, perdió su posición superior con respecto a le Jammer Roje al dejar la Zona de Interacción. Aunque le Bloqueadore Blancque perdió su posición superior brevemente al quedar fuera de juego, la ganó nuevamente al retornar a la Zona de Interacción antes de que le Jammer Roje reingresara. Le Bloqueadore Blancque no era le iniciadore del bloqueo que forzó a le Jammer Roje a salir fuera de los límites, por lo tanto, puede restablecer su posición superior.

Escenario C4.2.2.I

Le Pivot Blancque, le Bloqueadore Blancque y le Jammer Roje están a 5,48 metros por delante de un Pack detenido. Le Bloqueadore Blancque patina hacia adelante y recibe una advertencia de Fuera de juego al tiempo que le Pivot Blancque bloquea a le Jammer Roje hacia fuera de los límites. Le Bloqueadore Blancque patina en sentido horario de vuelta al Pack. Le Jammer Roje reingresa a la pista por delante de le Bloqueadore Blancque y por detrás de le Pivot Blancque.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Bloqueadore Blancque estaba fuera de juego cuando le Jammer Roje salió hacia fuera de los límites, y por ende no tenía una posición superior.

Escenario C4.2.2.J

Le Pivot Roje bloquea a le Jammer Blancque hacia el interior y hacia adelante, a través del ápex. Le Jammer Blancque reingresa del todo dentro de los límites con ambos patines por un momento e inmediatamente sale de la pista.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Jammer Blancque no ganó la posición de manera significativa sobre nadie porque salió de la pista inmediatamente.

Tener Presente: Si le Jammer Blancque no hubiera salido de la pista inmediatamente, elle debería haber sido penalizade.

Escenario C4.2.2.K

Le Jammer Roje está en su segundo recorrido a través del Pack, no habiendo pasado a ninguna Bloqueadora Blanca. Antes de que le Jammer Roje logre pasar a un oponente, le Pivot Blanca fuerza a le Jammer Roje hacia fuera de los límites a través del ápex. Le Jammer Roje, mientras está abatido, se desliza hacia dentro de la pista por detrás de le Pivot Blanca. Le Bloqueadora Blanca patina en sentido horario por detrás de le Jammer Roje. Le Jammer Roje se pone de pie, completamente dentro de los límites y comienza a patinar hacia adelante.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: Los Patinadores no pueden restablecer su posición en la pista mientras están abatidos. A pesar de estar completamente dentro de los límites, le Jammer Roje abatido no restableció su posición dentro de los límites hasta estar de pie y al no salir inmediatamente de la pista. Le Bloqueadora Blanca tenía una posición superior a la de le Jammer Roje cuando le Jammer Roje salió de la pista, entonces le Jammer Roje no puede ganar una posición superior dado su estado de fuera de los límites.

Escenario C4.2.2.L

Inmediatamente después del inicio del Jam, le Jammer Blanca bloquea a le Jammer Roje hacia fuera de los límites. El Pack permanece detenido mientras le Jammer Blanca patina en sentido horario alrededor de la pista. Le Jammer Roje permanece fuera de los límites. Le Jammer Blanca se aproxima al frente del Pack y legalmente pasa la Estrella a le Pivot Blanca. Le Jammer Roje reingresa a la pista por detrás del Pack y por delante de ambas, le anterior y le nueve Jammer Blanca.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Al estar fuera de los límites, los Patinadores deben reingresar a la pista sin mejorar su posición relativa con respecto a otros Patinadores. Como le nueve Jammer Blanca no ganó la posición sobre le Jammer Roje, le Jammer Roje no necesitaba reingresar detrás de le nueve Jammer Blanca. Debido a que le anterior Jammer Blanca se convirtió en una Bloqueadora, se considera que está bien por delante de le Jammer Roje (como cualquier otro Bloqueadora).

Escenario C4.2.2.M

Le Jammer Roje pasa a todos los integrantes del Pack excepto a le Pivot Blanca, quien fuerza a le Jammer Roje a salir hacia fuera de los límites en la parte interna de la pista. Mientras le Jammer Roje está fuera de los límites, le Pivot Blanca patina en sentido horario por detrás del Pack detenido y pasa a le Jammer Roje. Le Jammer Roje patina dando varias zancadas estando fuera de los límites, en sentido antihorario, pero reingresa a la pista por delante de la Zona de Interacción.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Al estar fuera de los límites en la parte interna de la pista, los Patinadores pueden patinar en cualquier dirección para reingresar a la pista. Al reingresar a la pista por delante de la

un Tiempo Oficial. Se penaliza a le Capitane Blanco.

Explicación: Que el equipo Blanco no haya alineado Patinadores en una posición correcta evitó que el Jam empezara a tiempo.

Escenario C4.2.3.D

Al terminar el tiempo de alineación, el equipo Blanco tiene cuatro Bloqueadores correctamente posicionados pero le Jammer Blanco está aún fuera de los límites.

Resultado: En lugar de iniciar el Jam siguiente, en ese momento los Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a le Capitane Blanco.

Explicación: Que el equipo Blanco no haya alineado un Jammer en una posición correcta evitó que el Jam empezara a tiempo.

Tener Presente: Si el Jammer Rojo también estuviera fuera de los límites, ambos Capitanes deberían haber recibido una penalización por evitar que el Jam empezara a tiempo.

Tener Presente: Si el Patinador Blanco estuviera posicionado como un Jammer, pero sin tener la Estrella visible, no sería el Jammer. Asumiendo que el equipo Blanco no tiene un Jammer cumpliendo una penalización, el Capitane del equipo Blanco recibiría una penalización por evitar que el Jam empezara a tiempo.

Escenario C4.2.3.E

El equipo Blanco ha usado los tres Tiempos de Equipo durante el juego. El Capitane Blanco pide un Tiempo de Equipo. Los Oficiales creen erróneamente que el equipo Blanco tiene Tiempos de Equipo restantes y se lo conceden.

Resultado: Si el equipo Blanco tiene una Revisión Oficial restante, se considera que la utilizaron como Tiempo de Equipo. Si no, se penaliza a le Capitane Blanco y el siguiente Jam comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del Jam anterior.

Explicación: El intento exitoso pero ilegal de le Capitane Blanco de detener el reloj del periodo evitó que el Jam siguiente comenzara a tiempo. Si el Capitane Blanco tuviera formas legales de evitar que el Jam comenzara, se deben asumir las formas legales.

Tener Presente: Los Oficiales deben denegar las solicitudes de un Tiempo de Equipo si al equipo no le queda ninguno. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un Tiempo de Equipo.

Escenario C4.2.3.F

Se corta el Jam 23 por una lesión de le Pivot Blanco. El mismo Patinador se alinea en la pista al inicio del Jam 26.

Resultado: Los Oficiales deben intentar comunicar a le Patinador Blanco que no se le permite

participar en ese Jam. Si los Oficiales no lo logran, cuando pasen 30 segundos desde el final del Jam anterior, los Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial en lugar de comenzar el siguiente Jam. Le Pivot Blancue es enviado a su banco de equipo para sentarse por lo que resta del Jam, como se requiere. Se penaliza a Le Capitane Blancue.

Explicación: Que le Patinadore Blancue no se haya sentado en su banco para no participar en el número de Jams requerido evitó que el siguiente Jam comenzara a tiempo. Le Patinadore Blancue no puede cumplir la penalización en este momento por la misma razón, así que se le cobra a Le Capitane en su lugar.

Tener Presente: Si los Oficiales consideran que la lesión de le Patinadore Blancue presenta una amenaza seria e inmediata para los demás Patinadores u otros, los Oficiales no deben permitir que le Patinadore Blancue patine, sin importar cuántos Jams hayan pasado.

Escenario C4.2.3.G

Le Pivot Blancue (quien no es ni Le Capitane ni le Alterne Designade) se acerca hacia un Oficial y le solicita un Tiempo de Equipo. Ese Oficial, creyendo erróneamente que le Pivot Blancue es Le Capitane, le concede la solicitud.

Resultado: Cuando se dan cuenta del error, los Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a Le Pivot Blancue. El Jam siguiente comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del Jam anterior.

Explicación: El intento exitoso pero ilegal de le Pivot Blancue de detener el reloj del periodo evitó que el Jam siguiente comenzara a tiempo.

Tener Presente: Si la persona que realiza el pedido ilegal no es un Patinadore, la penalización se cobra a Le Capitane en su lugar. Los Oficiales deben denegar el pedido de un Tiempo de Equipo si la persona que lo solicita no es ni Le Capitane ni le Alterne Designade. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un Tiempo de Equipo.

Escenario C4.2.3.H

Le Pivot Blancue (quien no es ni Le Capitane ni la Alterne Designade) usa señas manuales para comunicarse con su Capitane, pidiéndole que solicite un Tiempo de Equipo. Los Oficiales, creyendo que las señas manuales de le Pivot Blancue son un pedido legal, solicitan el Tiempo de Equipo.

Resultado: Cuando se dan cuenta del error, los Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. A Le Pivot Blancue no se le aplica una penalización. Al equipo Blanco no se le contabiliza el Tiempo de Equipo. El Jam siguiente comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del Jam anterior. No hay penalización.

Explicación: Le Pivot Blancue estaba intentando comunicarse con su Capitane. No estaba intentando pedir un Tiempo de Equipo a los Oficiales.

Scenario C4.2.3.I

Durante el tiempo de alineación, un Bloqueador Rojo es enviado a sentarse en el Banco de Penalización. El equipo Rojo alinea cuatro Bloqueadores en la pista. Los Oficiales no notan al Bloqueador extra y comienza el Jam siguiente. Durante el Pitido de Inicio de Jam, un Oficial se percata e indica a un Bloqueador Rojo que regrese al banco de su equipo. El Bloqueador Rojo procede como se le indica.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: El Bloqueador extra fue retirado del juego antes de que su presencia tuviera un impacto en el Jam en progreso. Si el Patinador a quien se le indicó que se retire en cambio hubiese permanecido en la pista, los Oficiales deberían terminar el Jam y aplicar una penalización al Patinador.

Tener Presente: Si el Bloqueador extra no fuera notado antes de que tenga un impacto en el Jam en progreso, los Oficiales deberían terminar el Jam y aplicar una penalización al Capitane.

Tener Presente: Si un Oficial se percata del Bloqueador extra antes de la advertencia de «5 segundos», debe intentar advertir al equipo de que tienen demasiados Patinadores en la pista antes de que ocurra la advertencia de «5 segundos».

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

Los Patinadores que violen las reglas del juego deben ser penalizados si la violación tiene un impacto significativo en el juego.

—Origen : [Sección 4.2.4](#)

Escenario C4.2.4.A

El Capitane Blanco no viste la «C» de manera visible. Elle señala el pedido de un Tiempo de Equipo.

Resultado: Los Oficiales otorgan el Tiempo de Equipo. Se penaliza al Capitane Blanco.

Explicación: Aunque no esté vistiendo la «C» de manera visible, el Capitane tiene el privilegio de pedir un Tiempo de Equipo. Los Oficiales deben otorgar este pedido si al equipo le queda un Tiempo de Equipo, sin embargo, ejercer los privilegios de Capitane si no tiene la «C» visible justifica una penalización.

Tener Presente: El mismo principio debe aplicarse al Alterne Designado si no viste la «A». Si el Alterne Designado no es un Patinador, la penalización debe cobrarse al Capitane.

Resultado: La persona que haya tirado la botella de agua debe ser penalizada. Si fue alguien del Personal de Equipo quien tiró la botella, le Capitane del equipo debe ser penalizado. Los Oficiales deben advertir al equipo Blanco que arrojar objetos es peligroso. En una futura infracción, la persona que arrojó la botella debe ser expulsada.

Explicación: Esta acción es insegura y por ende inapropiada.

Tener Presente: Si la botella de agua golpea a le Oficial de manera contundente e inesperada, la persona que la arrojó debe ser expulsada en la primera instancia.

Escenario C4.2.4.F

Le Bloqueadore Blanco, quien está sentada en el Banco de Penalización, está hablando con su Capitane, quien está merodeando cerca de los límites del Banco de Penalización. Al comunicarse, dicho Capitane cambia su peso y un patin se desliza sobre la línea del límite del Banco de Penalización y de vuelta hacia atrás.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Aunque no se permite a le Capitane entrar al Banco de Penalización, esta entrada fue breve y le Capitane no entró del todo. El ingreso parcial al Banco de Penalización no se penaliza.

Tener Presente: Si le Capitane (o un Patinadore no penalizado o Personal del Equipo) entra del todo al Banco de Penalización y se comunica con un Patinadore penalizado o interfiere con el funcionamiento normal del Banco de Penalización, se le debe cobrar una penalización.

Tener Presente: Si le Capitane (o un Patinadore no penalizado o Personal del Equipo) ha pasado a través de Banco de Penalización sin interactuar con su compañera de equipo penalizado ni interrumpir el funcionamiento normal del Banco de Penalización, no se le debe cobrar una penalización, incluso si le Capitane (o Patinadore o Personal del Equipo) ha entrado del todo al Banco de Penalización.

Escenario C4.2.4.G

Durante el jam, un Oficial nota la presencia de un protector bucal en la pista. Ningun Patinadore está realizando un intento de recuperar el protector bucal inmediatamente.

Resultado: El Jam se corta inmediatamente. Le patinadore sin protector bucal es penalizado por un Procedimiento Ilegal.

Explicación: El protector bucal es parte del equipamiento de protección requerido para todos los Patinadores. Si un Patinadore carece completamente de una pieza del equipamiento de protección, a menos que sea reemplazada inmediatamente, el jam debe cortarse y le patinadore debe recibir una penalización.

Tener Presente: Si el protector bucal no fue retirado intencionalmente, y un Patinadore inmediatamente recupera y reemplaza el protector bucal antes de que los Oficiales corten el jam,

fue dirigido a un Oficial, el Bloqueador Blanco debe ser penalizado. De otro modo, una persona que dirige algunas de estas palabras a un compañero u oponente debe recibir una advertencia y ser penalizado si el comportamiento continúa.

Explicación: Como es un deporte físico y competitivo, el roller derby puede elevar la adrenalina de los Patinadores y causar que los temperamentos se exacerben; se debe aplicar el criterio. El lenguaje ofensivo audible que degrade el deporte y el lenguaje abusivo dirigido a los Oficiales es irrespetuoso e insubordinado. El lenguaje abusivo con respecto a los Oficiales debe ser considerado como dirigido a los Oficiales como grupo y debe ser penalizado si es audible para algún Oficial.

Tener Presente: Cualquier lenguaje que sea soez u obsceno debe ser evaluado con los mismos estándares.

Tener Presente: Un Patinador que emite una serie de insultos o que parece haber perdido su temperamento por completo debe ser expulsado sin importar si está dirigido a cualquier persona.

Tener Presente: El criterio se debe aplicar para determinar si el lenguaje fue degradante para el deporte u otras personas. Un Patinador que insulta por alguna razón no relacionada con el desarrollo del juego, como insultar mientras llora por una lesión dolorosa, no debe ser penalizado necesariamente.

Escenario C4.3.G

Un Bloqueador Rojo está agachado con una mano en la pista. El Bloqueador Blanco cae intencionalmente sobre el Bloqueador Rojo, apuntando a una Zona de Objetivo Legal.

Resultado: El Bloqueador Blanco es expulsado del juego por Mala Conducta.

Explicación: Caer sobre un oponente es extremadamente peligroso y presenta una amenaza física extraordinaria para el Bloqueador Rojo. Aunque el Bloqueador Blanco estaba intentando iniciar un bloqueo sobre una Zona de Objetivo Legal, caer intencionalmente sobre un oponente es una conducta antideportiva.

Tener Presente: Un Patinador que está agachado con una mano en el piso no cuenta como abatido.

Tener Presente: Que los Patinadores caigan accidentalmente sobre otros como producto del desarrollo natural del juego no es una conducta antideportiva.

Escenario C4.3.H

El Bloqueador Blanco está de pie en una pared al lado de sus compañeros de equipo. El Jammer Rojo, mientras intenta pasar al Bloqueador Blanco, salta y hace contacto no intencional con su torso al hombro del Bloqueador Blanco. El Jammer Rojo está completamente en el aire cuando hace el contacto. El Bloqueador Blanco no cae, pero es empujado hacia adelante fuera de la pared.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: Iniciar un bloqueo mientras se está en el aire es considerado juego peligroso. Le Bloqueadore Blanco perdió su posición establecida en la pared producto del contacto ilegal de le Jammer Roje.

Tener Presente: El contacto no contundente y no intencional iniciado por una Patinadora que está en el aire (por ejemplo, el roce de hombros durante un salto de ápex) solo debe ser penalizado si tiene impacto significativo en le receptore.

Tener Presente: Les Patinadores pueden iniciar un bloqueo en una oponente que está en el aire, si ese oponente era un objetivo legal antes de estar en el aire.

Escenario C4.3.I

Le Bloqueadore Blanco está de pie en una pared al lado de sus compañeros de equipo. Le Jammer Roje salta hacia le Bloqueadore Blanco, haciendo contacto contundente con él mientras está en el aire. Le Jammer Roje no tiene expectativas razonables de aterrizar de manera legal. Le Bloqueadore Blanco, sin embargo, permanece de pie.

Resultado: Se debe considerar la expulsión de le Jammer Roje.

Explicación: Iniciar un bloqueo mientras se está en el aire es considerado juego peligroso. Una violación flagrante de esta regla pone en riesgo la seguridad de le Bloqueadore Blanco. Se debe considerar una expulsión si la acción fue considerada negligente, intencional o imprudente, sin importar si le Bloqueadore Blanco perdió su posición.

Escenario C4.3.J

Una norma del Consejo de Administración limita la cantidad de Personal del Banco permitido en un banco de equipo. El equipo Rojo tiene el máximo de personal de banco permitido; sin embargo, entre Jams, una persona adicional corre al área del banco y se comunica con le Alterne Designado.

Resultado: Se cobra una penalización por conducta antideportiva a le Capitane Roje y se remueve al personal extra del banco.

Explicación: Ambos equipos pactan jugar el partido de acuerdo con las normas del Consejo de Administración. Violar las normas pactadas es antideportivo y debe ser penalizado.

Tener Presente: Las normas no deben cambiar ni anteponerse a las reglas publicadas. Las normas adicionales no pueden impactar directamente en el juego. Los problemas identificados y resueltos antes del comienzo del juego no deben resultar en el cobro de penalizaciones.

considerado antideportivo. La participación deliberada de Patinadores extra (Bloqueadores y/o Jammers) afecta al posicionamiento de salida y estrategia de los Patinadores que intentan jugar en el siguiente Jam.

Tener Presente: Otras situaciones que incluyan el posicionamiento deliberado de demasiados Patinadores en o cerca del área de la pista (así como pararse cerca del límite de la pista) durante el Tiempo de Alineación son también consideradas antideportivas.

4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

Cuando se completan el comando verbal y la señal manual por parte de un Oficial, el Patinador penalizado debe salir de la Pista inmediatamente.

—Origen : [Sección 4.4](#)

Escenario C4.4.A

Le Pivot Blanche llega al Banco de Penalización entre Jams. Llama a su entrenador y le indica que está lesionado. Su entrenador envía a otro Patinador al Banco de Penalización. Le Pivot Blanche le da a la nueva Patinadora la Raya y regresa al banco de equipo.

Resultado: El tiempo de penalización de Le Pivot Blanche es cumplido por el sustituto. Le Pivot Blanche no puede patinar en los próximos tres Jams.

Explicación: Los Patinadores pueden salir del juego por su cuenta si están lesionados. Un sustituto puede cumplir el tiempo de penalización de un Patinador lesionado, pero el Patinador lesionado no puede participar en los próximos tres Jams y el sustituto debe entrar en la misma posición que el Patinador lesionado.

Seguimiento: Si Le Pivot Blanche no estuviera lesionado, pero tuviera el patín o su equipamiento roto, y por ende no pudiera patinar en el Jam siguiente, también se permite que ingrese un sustituto. De la misma manera, no se permite que Le Pivot Blanche patine por los próximos tres Jams.

Escenario C4.4.B

Le Jammer Rojo está patinando al frente del Pack, cerca del límite interno de la pista, cuando se cobra una penalización. Le Jammer Rojo sale de los límites de manera voluntaria hacia el interior de la pista y hace una pausa que permite que el Pack le pase. Cuando su camino está libre, Le Jammer Rojo patina a través de la pista hacia el exterior y luego continúa por alrededor hacia el Banco de Penalización.

Resultado: No hay penalización adicional.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que los Patinadores se desvinculen del juego y salgan hacia la parte externa de la pista cuando tengan una oportunidad legal y segura de hacerlo. Le Jammer Rojo entró al interior de la pista momentáneamente para quitarse del juego. En la primera oportunidad legal y segura, abandonó la pista hacia la parte externa. No se le cobra

Jammer Blanco por su segunda penalización, pero los 15 segundos de la primera penalización de le Jammer Rojo no se pueden reducir.

Escenario C4.4.2.B

Le Jammer Blanco llega al Banco de Penalización inmediatamente por detrás de le Jammer Rojo. Ambos intentan ser el primero en sentarse, y al hacerlo, se sientan exactamente al mismo tiempo.

Resultado: Le Oficial del Banco de Penalización debe informarles a ambos Jammers que completaron su tiempo y debe liberarles del Banco de Penalización.

Explicación: Al sentarse simultáneamente en el Banco de Penalización, o al llegar entre Jams, ambos Jammers cancelan el tiempo de penalización de le otro. Ambos deben ser liberados inmediatamente.

Tener Presente: Si hay alguna diferencia de tiempo entre que ambos Jammers se sientan, no se considera que ha sido simultáneo.

Tener Presente: Si ambos Jammers se sientan entre Jams, se debe considerar que se han sentado simultáneamente y deben ser liberados de inmediato al inicio del siguiente Jam.

Escenario C4.4.2.C

Le Jammer Rojo está sentado en el Banco de Penalización y ha cumplido 15 segundos de penalización cuando el Jam termina. Le Jammer Blanco recibe una penalización al sonar el Pitido de Fin de Jam y se presenta al Banco de Penalización entre Jams.

Resultado: Le Jammer Blanco se ha presentado al Banco de Penalización entre Jams, lo cual termina el tiempo de penalización de le Jammer Rojo al inicio del siguiente Jam. Un Oficial del Banco de Penalización debe indicarle a le Jammer Rojo que se ponga de pie e informarle cuando termine su tiempo de penalización al sonar el pitido de Inicio de Jam. Le Jammer Blanco debe cumplir 15 segundos.

Explicación: Aunque el tiempo de penalización de le Jammer Blanco hizo que el tiempo de penalización de le Jammer Rojo terminara antes, le Jammer Rojo debe comenzar el Jam siguiente en el Banco de Penalización. Los tiempos de penalizaciones solo se contabilizan cuando los Jams están activos, por lo tanto, el cambio de Jammers solo ocurre cuando el tiempo de Jam está curso.

Escenario C4.4.2.D

Le Jammer Blanco recibe una penalización y se sienta en el Banco de Penalización por 15 segundos. Le Jammer Rojo recibe una penalización y llega al Banco de Penalización, pero antes de que se siente, le Jammer Blanco se retira. Le Jammer Rojo se sienta. Se le cobra una penalización a le Jammer Blanco por salir antes de tiempo del Banco de Penalización y debe regresar al Banco de Penalización. Le Jammer Blanco se sienta y le Jammer Rojo es liberado.

están vistiendo el equipamiento de protección, se evalúa con un estándar diferente al juego inseguro con respecto a otros Patinadores. Le corresponde a los Patinadores entrar de manera segura al Banco de Penalización, no a los Oficiales evitar el impacto.

Tener Presente: Si un Oficial no puede evitar el impacto por las limitaciones del estadio, esto representa una situación de juego inseguro (dadas las limitaciones del estadio). El Patinador debe estar atento al entorno de la pista, incluso cualquier limitación de espacio en el Banco de Penalización. Los factores atenuantes del entorno que no se espera que estén presentes, tales como agua en la pista, pueden ser tomados en consideración si se debe decidir si expulsar o no a un Patinador.

Tener Presente: Se espera que los Patinadores tengan control sobre ellos mismos y sus cuerpos en todo momento, no solo al entrar al Banco de Penalización. Sin embargo, oponentes, compañeros de equipo y Oficiales en proximidad a la pista durante el juego activo también deben tener responsabilidad para evitar el contacto con los Patinadores. El contacto hecho con personas o equipamiento en áreas de juego activo solo debe ser penalizado si el contacto es contundente y razonablemente evitable.

Escenario C4.5.C

El Bloqueador Rojo recibe su séptima penalización y sale inmediatamente de la pista. Sabiendo que recibió una expulsión por acumulación de penalizaciones, va a su banco, junta sus pertenencias y sale hacia el vestuario sin presentarse en el Banco de Penalización.

Resultado: No se cobran penalizaciones adicionales. El tiempo de penalización del Bloqueador Rojo comienza durante el Jam cuando los Oficiales del Banco de Penalización advierten que el Bloqueador Rojo ha sido expulsado por acumulación de penalizaciones o cuando un sustituto se sienta en el Jam siguiente.

Explicación: Una vez que un Patinador es expulsado por acumulación de penalizaciones, su tiempo de penalización comienza cuando está sentado en el Banco de Penalización; sin embargo, al no presentarse en el Banco de Penalización para sentarse, ese momento nunca ocurre. Los Oficiales del Banco de Penalización pueden recibir la indicación de comenzar a tomar el tiempo una vez que la expulsión por acumulación de penalizaciones se confirma, pero si esa comunicación no es posible antes del final del Jam, el tiempo del Patinador expulsado comienza cuando un sustituto toma su lugar para el Jam siguiente.

Tener Presente: Si el Patinador no ha sido expulsado por acumulación de penalizaciones pero abandona el Jam por otras razones (como ser un problema con el equipamiento o una lesión), su tiempo no comienza hasta que se haya sentado (o un sustituto se haya sentado en su lugar para el Jam siguiente).

Oficial

5.1. Dotación de Oficiales

No hay escenarios para la [Sección 5.1](#).

Tener Presente: Antes de cobrar una penalización adicional de esta manera, les Oficiales deben asegurarse de que:

1. Se cobró la falta usando la seña manual y el comando verbal correctos.
2. Le Oficial que cobró la falta estaba en una posición correcta para que le Patinadore pudiera, en potencia, ver el cobro.
3. Le Oficial que está cobrando la penalización lo hizo en voz lo suficientemente alta como para ser oído, teniendo en cuenta la posición de ese Oficial y el volumen y las limitaciones del estadio.

Escenario C5.4.C

Se penaliza a le Bloqueadore Blanco mientras bloquea a le Jammer Rojo. Luego de reconocer el cobro, le Bloqueadore Blanco continúa bloqueando a le Jammer Rojo para permitir a le compañere de equipo de le Bloqueadore Blanco ponerse en posición e impedir el progreso de le Jammer Rojo. Le Bloqueadore Blanco luego sale de la pista.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Blanco por obstinarse en no salir de la pista inmediatamente por la penalización.

Explicación: Le Bloqueadore Blanco ha ganado ventaja al ignorar de manera intencional las reglas.

Tener Presente: No se requiere que un Patinadore penalizado se comporte como si la penalización ya hubiese sido cobrada hasta que le Oficial haya completado el comando verbal y la seña manual apropiados.

Escenario C5.4.D

Le Bloqueadore Blanco comete una falta y un Oficial le envía al Banco de Penalización. Le Bloqueadore Blanco patina en dirección al Banco de Penalización, pero permanece dentro de los límites por una distancia significativa antes de salir de la pista.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Blanco por negarse conscientemente a salir de la pista inmediatamente por la penalización.

Explicación: Le Bloqueadore Blanco ha ganado ventaja significativa al ignorar de manera intencional las reglas.

Tener Presente: Los factores que puede usar un Oficial para determinar si un Patinadore no salió inmediatamente de la pista incluyen, pero no se limitan a:

1. Le Patinadore ha reducido sustancialmente la distancia de patinaje necesaria para entrar al Banco de Penalización.
2. La interrupción intencional del desarrollo del juego, sustancialmente mayor a lo que se espera de un Patinadore que está saliendo de la pista de manera inmediata, legal y segura.

Tener Presente: Un Patinador penalizado que está intentando salir de la pista legalmente, pero no tiene la oportunidad dadas las condiciones del desarrollo del juego, no debe ser penalizado de esta manera.