

# Reglamento Internacional de Roller Derby

## Referencia

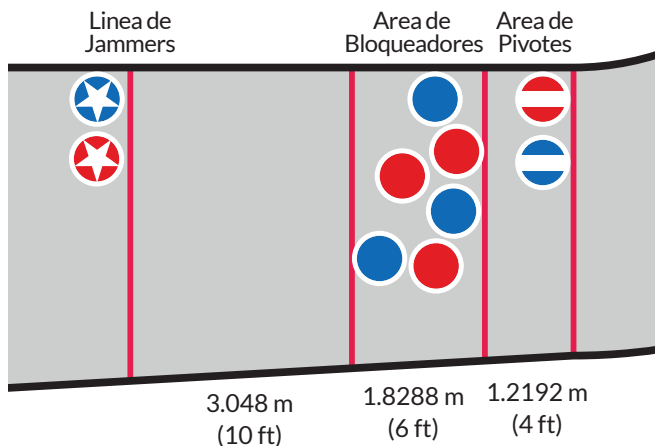


### El Jam

Los jams inician con un solo silbatazo y duran un máximo de 90 segundos. Las pausas entre jams duran 30 segundos.

Al inicio del jam, los pivotes y los bloqueadores deben estar dentro de sus respectivas áreas y los jammers sobre o detrás de la línea de jammers.

Los jugadores que no estén en posición al inicio del jam no serán penalizados, pero serán excluidos y mandados a su banca por el resto del jam.



### Penalizaciones

Todas las penalizaciones conllevan una sanción de 30 segundos en la "Penalty Box". El criterio "no impacto, no penalización" se usa para sancionar los bloqueos. Un jugador no podrá seguir participando en el partido después de cometer 7 penalizaciones.

### Dirección de Juego / Movimiento Continuo

Durante el jam, todos los jugadores deben patinar continuamente en la dirección Derby, patinar en otra dirección no está permitido en ningún momento. Los jugadores pueden patinar de cara a cualquier dirección, pero su movimiento debe continuar siendo en dirección Derby.

Pararse completamente no está permitido a menos que el jugador este fuera de la pista o fuera de juego en frente del pack. En este último caso, el jugador deberá empezar a patinar cuando regrese a ser parte del pack.

Pararse momentáneamente solo está permitido al cambiar de dirección, al recuperarse de un bloqueo o al evitar un choque.

### Scorer y Lead Scorer

Los jammers obtienen el estado "Scorer" cuando han completado legalmente su pase inicial y han "emergido" frente al pack, lo cual ocurre cuando están 3.048 m (10ft) enfrente del bloqueador más adelantado del pack.

Los pivotes pueden "desprenderse" del pack y obtener el estado Scorer si son parte del pack y si el jammer contrario ya es Scorer. Si un pivote obtiene el estado Scorer, su jammer se convierte en bloqueador por el resto del jam. No hay necesidad de quitarse las cubiertas del casco durante el jam.

El primer jammer en emerger será declarado "Lead Scorer", pero ese estado puede cambiar si el jugador que en ese momento es "Lead" es rebasado por el otro Scorer o si es penalizado.

No es necesario que el jammer de un equipo esté en la pista para que su pivote pueda obtener el estado Scorer.

### Finalizar el Jam

Los "Lead Scorers" tienen el privilegio de finalizar el jam antes de los 90 segundos oficiales, pero sólo pueden hacerlo después de haber rebasado a por lo menos un bloqueador contrario y deben estar de pie, y dentro de la pista en el momento de hacerlo.

### Cortar la Pista

Si un jugador es bloqueado y sale de la pista, dicho jugador debe de regresar sin mejorar su posición relativa.

Los jugadores que mejoran su posición después de reingresar a la pista recibirán una advertencia y deberán salir de la pista, disminuir su velocidad (o parar) y dejar pasar a todos los jugadores en el Pack antes de reingresar. El jugador no recibirá una penalización a menos que no acate la advertencia.

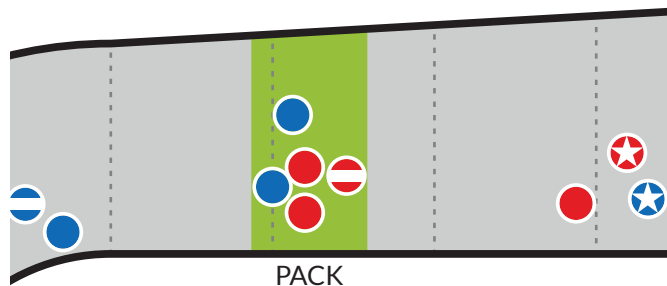
Los Scorers que rebasen ilegalmente al Scorer contrario fuera del Pack recibirán la misma advertencia y tendrán que dejar pasar al Scorer que rebasaron ilegalmente antes de reingresar a la pista.

### Jammer o Pivotes Penalizados

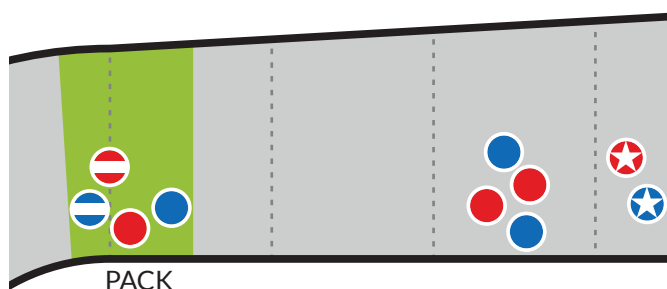
Los asientos de la "Penalty Box" no están designados por posición. Las penalizaciones se asignan a los jugadores, no a su posición, por lo que cuando los jammers o los pivotes son penalizados y están en camino o en la "Box" al final del jam, se podrán quitar

## Definición del Pack

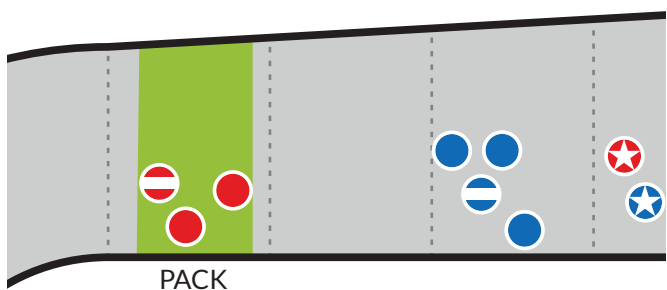
El pack es el grupo más grande de bloqueadores en proximidad (3.048 m/10ft) y que contiene miembros de ambos equipos.



Si no se puede definir cuál grupo es el más grande, el grupo que está enfrente es el pack.



Si dos o más grupos son compuestos exclusivamente por miembros de un mismo equipo, el pack es el grupo que está enfrente.



Básicamente, en el Reglamento Internacional de Roller Derby siempre se puede definir el pack y la ventaja se le otorga al equipo que controla el frente. Si un equipo decide dejar de patinar o bloquear, el otro equipo será el pack y el equipo de atrás no podrá defender.

## Alineaciones

Los equipos pueden tener un mínimo de ocho (8) y un máximo de quince (15) jugadores en su alineación para cada partido.

## Tiempo Extra

Si el partido termina empatado durante el tiempo regular, se jugará un tiempo extra de 5 minutos. Los equipos tendrán un "timeout" adicional pero las penalizaciones se continuarán acumulando.

Si el partido se mantiene empatado después del tiempo extra, se jugarán jams extras de 90 segundos hasta que un equipo gane. Las penalizaciones se continuarán acumulando durante los jams extras.

Las reglas del juego no cambian durante el tiempo extra o durante los jam extras.

## Revisiones Oficiales

Los equipos tienen derecho a pedir que los Oficiales revisen una decisión hecha durante el jam anterior. Como requisito, los equipos deben de tener por lo menos un "timeout" para poder iniciar una revisión oficial, la cual tendrá una duración de 90 segundos. Durante la revisión, los equipos podrán discutir respetuosamente con el "Head Referee", quien a su vez podrá hablar con los demás Oficiales de forma separada para investigar el asunto y determinar el mérito de la revisión.

El "Head Referee" anunciará la decisión final de acuerdo a la revisión y, en caso necesario, podrá hacer los ajustes necesarios en el marcador o las penalizaciones de acuerdo a la decisión tomada.

Si la decisión revisada se mantiene o si los puntos que se pidieron revisar no requieren ningún cambio, el equipo que pidió la revisión perderá su "timeout".

Si la decisión revisada es cambiada o si los puntos que se pidieron revisar requieren ajustes como consecuencia de la revisión, el equipo que pidió la revisión podrá mantener el mismo número de "time-outs" que tenían antes de la revisión oficial.

Aprobado por el Comité Técnico de Roller Derby de FIRS

Vigente a partir del 1º de Enero de 2017