

REGLAMENTO DE ROLLER DERBY EN PISTA PLANA

VERSION 15/02/2017



TRADUCIDO POR ZEBRA TEAM ARGENTINA | VESION NO OFICIAL DEL REGLAMENTO WFTDA

Reglamento de Roller Derby en Pista Plana

[Traducción NO oficial del Reglamento de la WFTDA]

Traducción: Mojo Jojo (Zebra Team Argentina)

Portada: Laurita Lalli

Sobre fotos de: Sharon Leese y Néstor Sebastián Benítez

Enero de 2017

El objetivo de este documento es proveer a la comunidad de Roller Derby de la Argentina una versión actualizada del reglamento en su idioma, de uso provisorio hasta tanto esté disponible la versión oficial en español de la WFTDA, para permitir una mayor difusión del deporte y favorecer el apego a las reglas que hacen a su práctica más justa y segura. Una vez que esté disponible la versión oficial, solicitamos su utilización en vez de la presente.

MEDIDAS

Las medidas en el sistema métrico están redondeadas y por lo tanto son solo aproximadas.

Las medidas imperiales (entre paréntesis) son las definitivas.

Índice

| | |
|--|----|
| Resumen | 6 |
| 1. Parámetros del Juego y Seguridad | 7 |
| 1.1. Tiempos | 7 |
| 1.2. Equipos | 7 |
| 1.3. Tiempos Muertos | 7 |
| 1.3.1. Tiempos Muertos de Equipo | 8 |
| 1.3.2. Revisiones Oficiales | 8 |
| 1.3.3. Tiempos Muertos Oficiales | 8 |
| 1.4. Información del Partido | 8 |
| 1.5. Ganador | 9 |
| 1.5.1. Tiempo Suplementario | 9 |
| 2. Desarrollo del Juego | 10 |
| 2.1. La Pista | 10 |
| 2.2. Posiciones | 10 |
| 2.2.1. <i>Jammers</i> | 11 |
| 2.2.2. <i>Lead Jammer</i> | 11 |
| 2.2.3. Bloqueador <i>Pivot</i> | 12 |
| 2.2.4. Pase de Estrella | 12 |
| 2.2.5. Bloqueadores | 13 |
| 2.3. Zona de Interacción & <i>Pack</i> | 13 |
| 2.4. Bloqueos y Asistencias | 13 |
| 2.4.1. Zonas de Objetivo | 14 |
| 2.4.2. Zonas de Bloqueo | 14 |
| 2.5. Pases | 15 |
| 3. Anotación | 16 |
| 3.1. Obtención de Puntos | 16 |
| 3.2. Recorridos de Anotación | 16 |
| 3.3. Evitando la Anotación | 16 |
| 3.4. <i>Jammers</i> Penalizados | 17 |
| 3.5. Errores en el Puntaje y en el Reporte del Puntaje | 17 |
| 4. Penalizaciones | 18 |

| | |
|--|----|
| 4.1. Penalizaciones de Contacto..... | 19 |
| 4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal | 19 |
| 4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal | 19 |
| 4.1.3. Contacto Inesperado | 20 |
| 4.2. Penalizaciones de Estructura del Juego | 20 |
| 4.2.1. Hacer que un Oponente sea Incapaz de Bloquear | 20 |
| 4.2.2. Ganar Posición | 21 |
| 4.2.3. Alterar el Desarrollo del Juego..... | 21 |
| 4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales | 22 |
| 4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva | 22 |
| 4.4. Cumplimiento de las Penalizaciones..... | 22 |
| 4.4.1. Cumplimiento de las Penalizaciones para Bloqueadores | 23 |
| 4.4.2. Cumplimiento de las Penalizaciones para <i>Jammers</i> | 23 |
| 4.5. Expulsiones por Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones Directas..... | 24 |
| 5. Oficiales | 25 |
| 5.1. Personal | 25 |
| 5.1.1. Distinción | 25 |
| 5.1.2. Requerimientos..... | 25 |
| 5.2. Deberes | 25 |
| 5.3. Comunicación Entre Patinadores y Oficiales..... | 26 |
| 5.4. Aplicación de Penalizaciones | 27 |
| Glosario | 28 |
| [Términos No Traducidos]..... | 34 |

Resumen

El juego de Roller Derby se juega en una pista plana y ovalada. Un partido se divide en dos períodos de 30 minutos, y dentro de estos períodos, en unidades de juego llamadas “*Jams*”¹, que duran hasta dos minutos. Hay 30 segundos entre cada *Jam*.

Durante un *Jam*, cada equipo alinea hasta cinco Patinadores. Cuatro de estos Patinadores se llaman “Bloqueadores” (juntos, los Bloqueadores se llaman el “*Pack*”), y uno se llama “*Jammer*”. El *Jammer* lleva puesto un cubrecasco con una estrella.

Los dos *Jammers* comienzan cada *Jam* detrás del *Pack*, y anotan un punto por cada oponente cada vez que le sacan una vuelta, cada vuelta. Dado que comienzan detrás del *Pack*, deben pasar a través del *Pack* y luego dar toda la vuelta a la pista para estar listos para anotar puntos sobre los Bloqueadores oponentes.

El Roller Derby es un deporte de contacto pleno (full-contact), sin embargo los Patinadores no pueden usar su cabeza, codos, antebrazos, manos, rodillas, parte baja de las piernas o pies para hacer contacto con los oponentes. Los Patinadores no pueden hacer contacto a la cabeza, espalda, rodillas, parte baja de las piernas o pies de los oponentes.

El juego que es peligroso o ilegal puede resultar en la aplicación de una penalización al Patinador, que se cumple sentándose en la *Penalty Box* por 30 segundos de tiempo de *Jam*.

El equipo con más puntos al final del partido gana.

Un *Jam* típico podría desarrollarse como sigue:

1. Los Bloqueadores se alinean detrás de la Línea de *Pivot* y delante de la Línea de *Jammer*.
2. Los *Jammers* se alinean detrás de la Línea de *Jammer*.
3. Cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, los Bloqueadores patinan hacia adelante y compiten por posición superior. Los *Jammers* patinan hacia adelante y tratan de pasar a través del *Pack*. Cada Bloqueador simultáneamente trata de evitar que el *Jammer* oponente pase, y de ayudar a su propio *Jammer* para que atraviese.
4. Uno de los *Jammers* sale del *Pack* y es declarado *Lead Jammer*, ganando el derecho a finalizar el *Jam* cuando lo decida. Este *Jammer* corre alrededor de la pista para ubicarse en posición anotadora.
5. El mismo *Jammer* comienza a trabajar para lograr pasar a través del *Pack* por segunda vez, y el *Jammer* oponente logra pasar el *Pack* por primera vez.
6. Cuando el segundo *Jammer* escapa del *Pack* y se acerca a posición anotadora, el primer *Jammer* corta el *Jam*.
7. El primer *Jammer* anotó varios puntos (hasta cuatro), y mantuvo a su oponente en cero puntos. Mientras tanto el *Jammer* oponente, al lograr ubicarse en posición anotadora, mantuvo al primer *Jammer* solo en esos puntos, ya que podría haber anotado más puntos en pasadas subsiguientes.

¹ N. del T.: Ver [Términos no Traducidos] por los términos en *italica*. Por otra parte, las partes [entre corchetes] no figuran en la versión original y fueron agregadas a criterio del traductor.

1. Parámetros del Juego y Seguridad

1.1. Tiempos

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

Un *Jam* puede durar hasta dos minutos. Los *Jams* pueden cortarse antes de los dos minutos como parte del desarrollo del juego, tal como se describe más abajo.

Un período comienza cuando suena el pitido de inicio de *Jam* del primer *Jam* de ese período. El cronómetro del período no se detiene entre *Jams* a menos que se pida un tiempo muerto. Si el cronómetro del período llega a cero antes de que haya empezado el siguiente *Jam*, el período termina en ese momento; si no, el período termina al concluir el último *Jam* del período. Si el que debería haber sido el último *Jam* del partido termina debido a un error por parte de los Oficiales sin que quede tiempo en el cronómetro del período, los Oficiales pueden determinar que se juegue otro *Jam*; dicho *Jam* tendrá el mismo formato (de tiempo suplementario o no; ver más abajo) que el *Jam* que terminó de forma no natural y será parte del mismo período.

1.2. Equipos

Un equipo está compuesto por Patinadores, que deben estar identificados de forma única por un número de *roster*. Cada equipo debe tener una camiseta del mismo color base, de manera que los colores de los uniformes de los dos equipos en juego tengan alto contraste. Los números de *roster* deben estar visibles claramente en la espalda del Patinador y en la parte alta de su brazo. Cada equipo debe tener cubrecascos para indicar claramente quiénes son sus *Jammer* y *Pivot*. Los cubrecascos de *Jammer* y de *Pivot* de los dos equipos deben ser fáciles de diferenciar.

Los Patinadores deben usar patines estilo “*quad*” y equipamiento de protección durante el juego. No se permiten patines en línea. El equipamiento de protección no se puede quitar durante el juego. El equipamiento de protección no puede perjudicar o interferir con la seguridad o el juego de otros Patinadores, personal auxiliar, u Oficiales.

Los Patinadores lesionados durante el juego pueden regresar al juego siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionados o sangrando. Un Patinador cuya lesión altere la dinámica del juego (por ejemplo que hace que se corte un *Jam*, que se detenga el cronómetro, o que un sustituto se sienta en la *Penalty Box*) no puede participar durante los siguientes tres *Jams*. Un Patinador cuya lesión altere la dinámica del juego más de una vez no puede participar como Patinador por el resto de ese período.

1.3. Tiempos Muertos

Los equipos y los Oficiales pueden detener el cronómetro del período pidiendo un tiempo muerto. Los tiempos muertos solo se pueden pedir entre *Jams*, aunque los Oficiales pueden finalizar un *Jam* para poder pedir un tiempo muerto Oficial. El comienzo de un tiempo muerto se señala con cuatro pitidos cortos, y el fin de un tiempo muerto se señala con un pitido de ondulación larga,

después del cual el siguiente *Jam* comienza tan pronto como sea posible, si hay tiempo restante en el cronómetro del período. Pueden pasar como máximo 30 segundos antes de que comience el siguiente *Jam*. El cronómetro del período vuelve a correr cuando suena el pitido de inicio de *Jam*.

Hay tres tipos de tiempos muertos.

1.3.1. Tiempos Muertos de Equipo

Cada equipo tiene tres tiempos muertos que puede pedir durante el partido. Los tiempos muertos de equipo solo los pueden pedir el Capitán del equipo o el Alterno Designado. Los tiempos muertos de equipo duran 60 segundos.

1.3.2. Revisiones Oficiales

Cada equipo puede solicitar que los Oficiales revean una decisión. Para esto, el Capitán del equipo o el Alterno Designado solicitan formalmente la revisión de una decisión específica por parte de los Oficiales tomada durante el *Jam* anterior, o durante el tiempo de alineación precedente al *Jam* anterior. El *Head Referee* investiga la revisión con los demás Oficiales, y usa la información recopilada para llegar a una decisión sobre el ítem bajo revisión, así como también sobre decisiones relacionadas. Luego el *Head Referee* anuncia sus hallazgos y cualquier cambio que resulte de la revisión a los representantes de ambos equipos. Esta decisión es final.

Si el *Head Referee* determina que se cometió un error por parte de los Oficiales en relación a la situación bajo revisión, el equipo retendrá el privilegio de pedir una revisión adicional posteriormente en el mismo período. La revisión puede retenerse de esta manera solo una vez por período.

Un equipo también puede elegir usar su Revisión Oficial como un Tiempo Muerto de Equipo. En este caso la revisión no se retendrá.

1.3.3. Tiempos Muertos Oficiales

Los Oficiales pueden pedir un tiempo muerto para asegurarse de que el juego se está desarrollando armónica y correctamente. Si el *Jam* anterior finalizó quedando menos de 30 segundos en el cronómetro del período, el hecho de que los Oficiales pidieron un tiempo fuera no necesariamente va a resultar en otro *Jam* como cuando se pide un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial. En vez de esto, los Oficiales deben determinar si hay o no motivos para jugar otro *Jam* en ese período. Si los Oficiales determinan que no hay razón para jugar otro *Jam*, se les debe dar la chance de pedir un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial a ambos equipos (si les queda alguno). Si declinan, se terminará el período.

1.4. Información del Partido

La información crítica del partido debe mostrarse de manera que sea claramente visible para los equipos, los Oficiales y los espectadores. Esta información crítica del partido mostrada se considera oficial y debe incluir, al menos:

- el Cronómetro del Período
- el Cronómetro del *Jam*
- el Puntaje Oficial

Cualquier error en el cronometraje o en el puntaje debe ser actualizado tan rápidamente como sea posible. Si un error persiste por un período largo de tiempo, debe corregirse solo si la corrección misma tuviera impacto mínimo en el partido.

1.5. Ganador

Gana el equipo con más puntos al final del partido.

1.5.1. Tiempo Suplementario

Si el partido termina con el puntaje empatado, el segundo período se extenderá por al menos un *Jam* adicional. Este *Jam* de Tiempo Suplementario es como cualquier otro *Jam*, con dos excepciones:

- no se declara *Lead Jammer*
- ambos *Jammers* comienzan a anotar durante su primera pasada a través del *Pack*

Se agregarán más *Jams* de esta manera hasta que un *Jam* termine con el puntaje sin empatar.

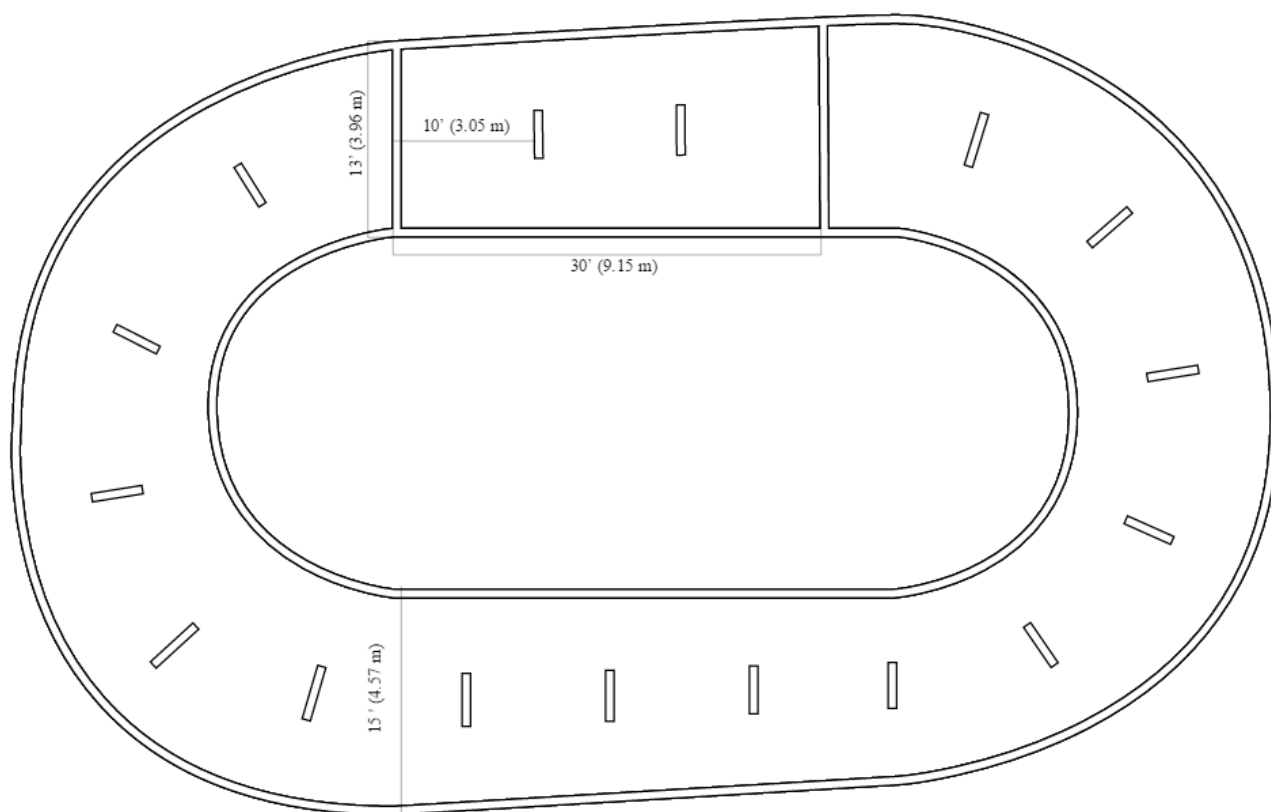
2. Desarrollo del Juego

2.1. La Pista

La pista debe cumplir con las dimensiones estandarizadas de las Especificaciones para la Pista de la WFTDA. La pista debe ser plana, debe estar limpia, y debe ser apta para el patinaje. La pista debe estar demarcada con límites que se destaquen con alto contraste del suelo. Los límites cuentan como parte de la pista (los límites son “dentro de la pista”), los cuales no deben variar en ancho alrededor de la pista.

Los límites de la pista, la Línea de *Pivot*, y la Línea de *Jammer* pueden tener cualquier patrón o ser de cualquier color siempre y cuando marquen claramente el borde de la pista.

Cerca de la pista, debe demarcarse un área para cada equipo (el Área del Banco del Equipo) y una para la *Penalty Box*. Los límites en estos casos también deben tener alto contraste y cuentan como parte del área relevante. Por ejemplo, los límites de la *Penalty Box* cuentan como parte de la *Penalty Box*. Solo Patinadores que estén cumpliendo activamente una penalización pueden entrar al área de la *Penalty Box*.



La Pista

2.2. Posiciones

Para cada *Jam*, un equipo puede alinear un *Jammer*, y como máximo cuatro *Bloqueadores*. Uno de estos *Bloqueadores* puede ser designado como el *Bloqueador Pivot*. Los Patinadores cumpliendo penalizaciones cuentan para estos límites. Los equipos deben alinear al menos un *Bloqueador* que

no esté cumpliendo una penalización. Los Jugadores no pueden cambiar sus posiciones durante un *Jam*, excepto en el caso de un Pase de Estrella (ver más abajo).

Cuando comienza un *Jam*, los *Jammers* debe estar tocando sobre o por detrás de la Línea de *Jammer*. Todos los Bloqueadores deben estar por detrás de la Línea de *Pivot*, por delante de la Línea de *Jammer*, y todos los Bloqueadores No-*Pivot* no deben estar tocando la Línea de *Pivot*. Si cualquiera de los *Pivots* se alinea tocando la Línea de *Pivot* al comienzo del *Jam*, todos los Bloqueadores No-*Pivot* deben estar por detrás de las caderas de ese *Pivot*.

Cualquier Patinador que no esté completamente dentro de la pista o cumpliendo una penalización (en la *Penalty Box* o en camino a la misma) cuando suene el pitido de inicio de *Jam* no podrá participar en el *Jam* (y por lo tanto no cuenta para estos límites). A cualquier Patinador que esté posicionado de forma parcialmente ilegal (pero dentro de la pista; por ejemplo, un *Jammer* que esté tocando más allá de la Línea de *Jammer*) se le requerirá que ceda su posición a todos los demás Patinadores en la inmediata vecindad, y no se los considerará que se hayan incorporado al *Jam* hasta que lo hayan hecho. Cualquier Patinador que esté posicionado de forma completamente ilegal será penalizado inmediatamente.

2.2.1. *Jammers*

El *Jammer* se distingue como el Patinador en posesión del cubrecasco de *Jammer* (también conocido como “La Estrella”) al comienzo del *Jam*. Si no existe tal Patinador, el *Jammer* es un Patinador de ese equipo que comienza el *Jam* por detrás de la Línea de *Jammer*. Si un Patinador está cumpliendo una penalización como el *Jammer* de su equipo, ningún compañero puede comenzar el *Jam* en posesión de la Estrella o por detrás de la Línea de *Jammer*. A menos que esté cumpliendo una penalización, el *Jammer* debe comenzar el *Jam* sobre o por detrás de la Línea de *Jammer*. Los *Jammers* pueden estar detenidos o dejándose rodar, pero no pueden estar ganando velocidad activamente en sentido Derby cuando suene el pitido de inicio de *Jam*.

La Estrella solo puede ser llevada por el *Jammer* teniéndola puesta en su casco, o por el *Jammer* o *Pivot* de ese equipo sosteniéndola en sus manos. Otros Patinadores no pueden controlar la Estrella, y el *Jammer* y el *Pivot* no pueden esconder la Estrella (por ejemplo poniéndola en un bolsillo o escondiéndola en un uniforme).

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

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

2.2.2. *Lead Jammer*

El *Lead Jammer* es el primer *Jammer* que obtiene un pase sobre el Bloqueador en juego más adelantado, habiendo ya obtenido un pase sobre todos los demás Bloqueadores en juego. (Ver 2.5.) Cuando se determina que un *Jammer* es el *Lead Jammer*, esto se señala con dos pitidos cortos. Un *Jammer* se vuelve inelegible para obtener el *Lead* durante un *Jam* si comete una falta durante ese *Jam*, sale por el frente de la Zona de Interacción sin haber obtenido el *Lead*, se quita su cubrecasco, o su cubrecasco es quitado por un compañero. Si ambos *Jammers* califican para el *Lead* al mismo momento (por ejemplo, el Bloqueador más adelantado queda fuera de juego), el *Jammer* más adelantado en ese momento se declarará *Lead*. Solo los Patinadores que comienzan el *Jam*

como *Jammers* pueden volverse *Lead* (por lo tanto un *Pivot* que recibe la Estrella no puede volverse *Lead*).

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

2.2.3. Bloqueador *Pivot*

El *Pivot* es un Bloqueador y se lo distingue por ser el Patinador en posesión del cubrecasco de *Pivot* (también conocido como “La Franja”) cuando suena el pitido de inicio de *Jam*. El *Pivot* llevando la Franja con la franja visible tiene varias habilidades adicionales que otros Bloqueadores no.

- El *Pivot* puede convertirse en el *Jammer* de su equipo (ver 2.2.4).
- El *Pivot* puede controlar la Estrella (levantarla, moverla, etc.) incluso si no es el *Jammer*; por ejemplo para recuperarla y devolvérsela al *Jammer*.
- El *Pivot* puede comenzar un *Jam* mientras toca la Línea de *Pivot*.

Cuando no lleva puesta la Franja con la franja visible, el *Pivot* es tratado como cualquier otro Bloqueador.

2.2.4. Pase de Estrella

El *Jammer* de un equipo puede transferir su posición entregando en mano la Estrella al *Pivot* de su equipo mientras ambos Patinadores estén de pie, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguno, el *Jammer* o el *Pivot*, estén en camino a, o en lista de espera para, la *Penalty Box*. Al soltar la Estrella en el agarre del *Pivot*, la posición de *Jammer* está transferida. El nuevo *Jammer* toma el relevo del viejo *Jammer* en términos de puntos anotados, pasadas de anotación y Patinadores pasados.

Si la Estrella es pasada ilegalmente, el *Jammer* inicial permanece como el *Jammer* y el iniciador del Pase debe ser penalizado. Esto incluye:

- soltar la Estrella en el agarre de otro Patinador que no sea su *Pivot*
- soltar la Estrella en el agarre del *Pivot* mientras una de las dos partes está abatida, fuera de los límites, fuera de juego o en camino a la *Penalty Box*
- soltar la Estrella en el agarre del *Pivot* mientras el *Pivot* está en lista de espera para la *Penalty Box* (incluso si el *Pivot* todavía no está en camino)
- soltar la Estrella en el agarre de un *Pivot* que no lleve puesta la Franja

Si el *Pivot* se hace del control de la Estrella a través de cualquier otro medio (por ejemplo, levantando del suelo una Estrella caída), no ha tenido lugar un Pase de Estrella. En consecuencia, el *Pivot* no obtiene la posición de *Jammer* y por ello no puede ponerse la Estrella en su propio casco. Puede sostener la estrella en sus manos, dejarla caer, o devolvérsela al *Jammer*.

2.2.5. Bloqueadores

Todos los demás Patinadores son considerados Bloqueadores. Los Patinadores *No-Pivot* no pueden llevar puestos cubrecascos o tener ninguna marca en sus cascos que pueda confundirse con la Franja o la Estrella.

2.3. Zona de Interacción & Pack

El Pack es el grupo más grande de Bloqueadores dentro de los límites y de pie, en proximidad y conteniendo miembros de ambos equipos. La proximidad se define como no más de 10 pies (3,05 m), medidos desde las caderas, por delante o por detrás del Patinador miembro del *Pack* más cercano.

Es responsabilidad de todos los Bloqueadores mantener un *Pack*. Cuando no se puede definir un *Pack*, todos los bloqueos se vuelven ilegales y todos los Bloqueadores de ambos equipos deben actuar para reformar un *Pack*.

La Zona de Interacción es el área en que es legal para los Bloqueadores confrontar o ser confrontados. La Zona de Interacción se extiende hacia adelante y hacia atrás 20 pies (6,10 m) desde el Patinador miembro del *Pack* más adelantado y más retrasado, respectivamente. Cualquier Bloqueador fuera de la Zona de Interacción está fuera de juego y no puede confrontar o ser confrontado. Si no hay *Pack*, se dice que la Zona de Interacción se extiende desde el Bloqueador más adelantado hasta el Bloqueador más retrasado (relativos al *Pack* previo); sin embargo, sigue siendo ilegal para cualquier Bloqueador confrontar o ser confrontado.

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 los Patinadores.

2.4. Bloqueos y Asistencias

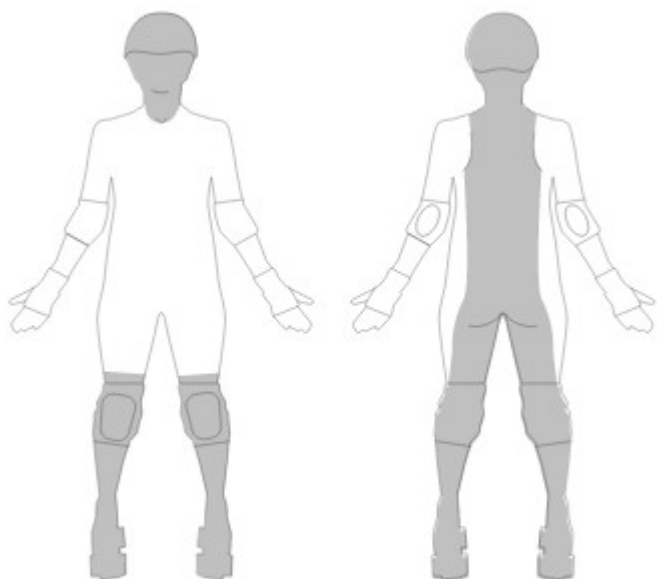
“Bloquear” se refiere a cualquier contacto físico efectuado a un oponente, y a cualquier movimiento o posicionamiento del propio cuerpo para obstruir la velocidad o el movimiento de dicho oponente, durante un *Jam*, se haga contacto o no. Contrabloquear es cualquier movimiento hacia un bloqueo inminente realizado por el Patinador receptor. Contrabloquear es bloquear. Las acciones que cumplan con la descripción anterior son considerados bloqueos, incluso si son accidentales. El contacto efectuado a compañeros no se considera bloquear incluso si es una desventaja para el iniciador o el compañero.

Todos los contactos entre oponentes tienen un iniciador, aunque es posible que dos o más Patinadores inicien bloqueos mutuos entre ellos.

Los Patinadores no pueden bloquear o asistir mientras estén fuera de los límites, fuera de juego, abatidos, detenidos o moviéndose en sentido no Derby. Los Patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo (o asistencia) sobre un oponente (compañero) que está abatido, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Los Patinadores pueden, sin embargo, iniciar un bloqueo (o asistencia) sobre alguien que esté en *straddling*, detenido, o moviéndose en cualquier dirección (incluso en sentido no Derby).

2.4.1. Zonas de Objetivo

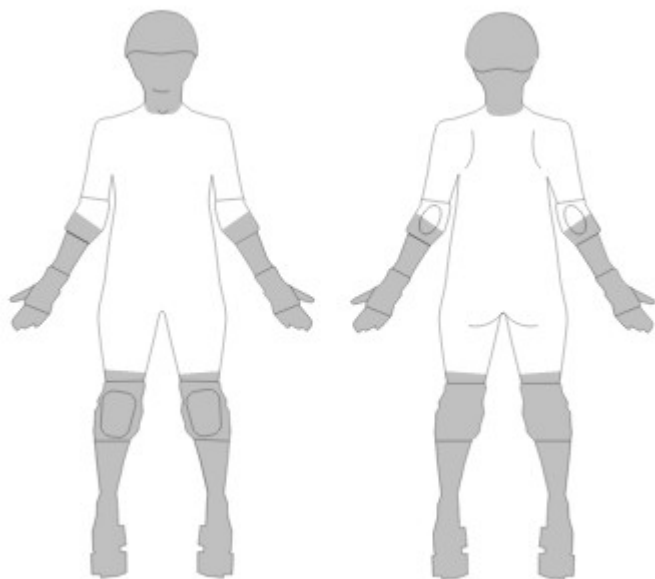
Solo es legal iniciar un bloqueo sobre el pecho, el frente y los lados del torso, los brazos, las manos, las caderas y la parte frontal de las piernas por encima de la mitad del muslo, de un oponente.



Zonas de Objetivo Ilegales [sombreadas]

2.4.2. Zonas de Bloqueo

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



Zonas de Bloqueo Ilegales [sombreadas]

2.5. Pases

Los Patinadores ganan posición superior sobre otros Patinadores al pasarlos en sentido Derby.

Pasar a otro Patinador se refiere a un movimiento en el que el centro de masa (demarkado por sus caderas) de ese Patinador se mueve desde detrás del centro de masa de otro Patinador hasta delante de él.

Los *Jammers* solo “obtienen” un pase si el pase ocurre mientras el *Jammer* lleva puesta la Estrella en su casco con las estrellas visibles. Todos los pases obtenidos cuentan como pases. Los pases solo se “obtienen” si:

- el *Jammer* está de pie y dentro de los límites durante el pase, o
- otro Patinador patina por detrás del *Jammer* que está dentro de los límites, cediendo su posición

Tan pronto como un *Jammer* obtiene un pase sobre un Bloqueador oponente, también obtiene un pase sobre cualquier oponente que “no esté en la pista” (lo que significa que no es parte del desarrollo activo del juego por alguna razón) y de aquellos que dejen de ser parte del desarrollo activo del juego antes de la finalización de la pasada de anotación del *Jammer*. Esto incluye un Patinador que:

- fue enviado o está cumpliendo tiempo en la *Penalty Box*
- deja la pista debido a una lesión
- deja la pista temporariamente para arreglar su equipamiento o sus patines
- no era parte del *Jam* desde el principio (porque su equipo no alineó el número máximo de Patinadores)
- regresa al desarrollo activo del juego por detrás del *Jammer*

Un Patinador que pasa a alguien mientras está en el aire se considera que está “dentro de los límites” si está dentro de los límites cuando deja el suelo y el primer contacto que hace al aterrizar es dentro de los límites. Un Patinador que pasa a alguien mientras está en el aire se considera que está “de pie” si el Patinador está de pie cuando deja el suelo, y el primer contacto que hace al aterrizar es con su patín en la pista.

3. Anotación

3.1. Obtención de Puntos

Los *Jammers* anotan un punto cada vez que le sacan una vuelta de ventaja a un oponente. Un *Jammer* le saca una vuelta de ventaja a un oponente si lo pasa dos veces seguidas (sin que ese oponente haya pasado a ese *Jammer*), pero anota un punto solo si el pase en la vuelta de ventaja es obtenido (ver 2.5). Cualquiera sea el *Jammer* que esté más adelantado al comienzo del *Jam* es considerado en posición de sacarle una vuelta de ventaja al *Jammer* oponente. Si a un oponente se le saca una vuelta de ventaja pero no se anota un punto (porque el pase en la vuelta de ventaja no fue obtenido), el *Jammer* puede cederle posición a ese oponente y volverlo a pasar, obteniendo el pase, para anotar sobre ese oponente.

3.2. Recorridos de Anotación

Los Puntos se agrupan por recorridos a través del *Pack*. Un recorrido a través del *Pack* termina, y comienza el siguiente, cuando el *Jammer* sale por delante de la Zona de Interacción. Al completar un recorrido a través del *Pack*, el puntaje de un *Jammer* para ese recorrido ya no puede ser alterado retrocediendo para volver a pasar a cualquier oponente sobre el que el *Jammer* no haya anotado en ese recorrido.

Si un *Jammer* ingresa a la Zona de Interacción por el **frente**, regresa a su recorrido anterior hasta que salga de nuevo de la Zona de interacción por delante. Sin embargo, un *Jammer* no puede retroceder más de un recorrido. Cuando sea que un *Jammer* salga de la Zona de Interacción por el frente, regresa a su último recorrido. Si un *Jammer* retrocede en su recorrido inicial a través del *Pack*, sus pases sobre los Bloqueadores no cuentan para anotar o sacar vuelta de ventaja hasta que haya regresado a su recorrido inicial a través del *Pack*.

Cuando termina un *Jam*, cualquiera sea el recorrido en el que estén los *Jammers* se considera como que ha sido “completado” al finalizar el *Jam*.

3.3. Evitando la Anotación

Los oponentes solo pueden evitar que se anote sobre ellos permaneciendo por delante del *Jammer*, o asegurándose de que cuando sean pasados, el pase no sea obtenido. Si un *Jammer* completa un recorrido a través del *Pack* sin la oportunidad de obtener un pase sobre un oponente, se dice que el *Jammer* ha obtenido un pase sobre tal oponente. Esto incluye pero no está limitado a:

- oponentes que estén por delante de la Zona de Interacción cuando el *Jammer* completa su recorrido a través del *Pack*, debido a la finalización del *Jam* o a que el *Jammer* salga por delante de la Zona de Interacción
- cualquier Punto No-En-la-Pista (ver 2.5) que el *Jammer* no pueda obtener porque completa su recorrido a través del *Pack* sin la oportunidad de obtener un pase sobre **ningún** Bloqueador oponente (que le hubiera significado obtener un pase sobre los oponentes fuera de la pista)
- oponentes que estén fuera de juego por detrás del *Pack*, si un *Jammer* reingresa a la pista desde la *Penalty Box* por delante de tal Bloqueador

Si un *Jammer* se vuelve a sí mismo incapaz de anotar puntos (por ejemplo, al cometer una falta, o al quitarse la Estrella), cualquier Punto No-En-la-Pista que hubiera obtenido mientras era incapaz de anotar lo obtiene una vez que se vuelve capaz de anotar de nuevo. Si una acción de un Oponente vuelve al *Jammer* incapaz de anotar (por ejemplo, un *Jammer* que es sacado de los límites con un bloqueo), el *Jammer* continúa anotando Puntos No-En-la-Pista como de costumbre.

3.4. *Jammers* Penalizados

Cuando un Patinador es penalizado, ya no se considera que esté la pista (incluso si físicamente todavía está en la pista). En consecuencia, un *Jammer* penalizado no puede sacarle una vuelta de ventaja a ningún oponente más hasta que dicho *Jammer* complete su penalización. Tras la penalización, ya no hay posición de sacar vuelta de ventaja entre los *Jammers* hasta que ambos estén en juego. Tras ser liberado de la *Penalty Box*, el *Jammer* regresa al mismo recorrido a través del *Pack*, habiendo anotado (y/o estando en posición de anotar) sobre los mismos Bloqueadores.

3.5. Errores en el Puntaje y en el Reporte del Puntaje

El Puntaje Oficial es el que es reportado y visible para los equipos, Oficiales y espectadores. Si un punto es otorgado (o denegado) por error, o si un *Jammer Referee* reportó un puntaje de forma incorrecta, el puntaje se puede corregir no más tarde que al final del *Jam* posterior a aquel en que ocurrió el error. Los errores cometidos durante los últimos 2 minutos del partido solo pueden corregirse antes del comienzo (en vez del final) del *Jam* posterior a aquel en que ocurrió el error.

Sin embargo, los puntos otorgados (o denegados) correctamente, dada la información disponible en ese momento, no pueden ser quitados (u otorgados) posteriormente. Por ejemplo, un *Jammer* que sale de la Zona de Interacción y se le otorgan cuatro puntos, ha obtenido esos puntos, incluso si luego de una revisión se determina que había cometido una falta dos recorridos antes (y por lo tanto no debería haber sido capaz de obtener esos puntos).

Ver Puntos Otorgados por Error y Puntos Denegados por Error [en el Glosario].

4. Penalizaciones

Cuando un Patinador comete una infracción a las reglas o una falta, se le puede aplicar una penalización como un castigo, un perjuicio, o una pérdida de ventaja. Las penalizaciones se aplican tanto al Patinador como a la posición en que el Patinador está jugando actualmente.

Los Oficiales señalan y hacen cumplir las penalizaciones y las advertencias a medida que ocurren durante un partido. No se deben aplicar penalizaciones por acciones que tienen poco o nulo impacto en el juego o en los Patinadores.

Los siguientes tipos de penalizaciones son tratados en detalle en las secciones listadas más abajo y en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby en Pista Plana. Estas secciones tienen ejemplos específicos que deben seguirse explícitamente.

Las acciones ilegales que no encajen claramente en una de las categorías más abajo deben penalizarse utilizando estas descripciones y ejemplos como guías.

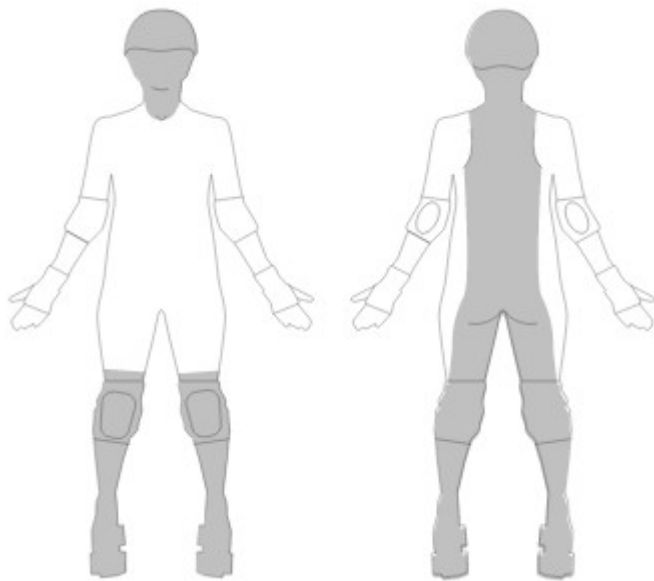
Si una acción ilegal de un Patinador provoca que un oponente inevitablemente cometa otra acción ilegal, el oponente no recibirá una penalización por la acción ilegal inevitable. El Patinador inicial deberá ser penalizado si la acción ilegal inicial tiene suficiente impacto en el juego.

4.1. Penalizaciones de Contacto

Ganar posición sobre un oponente, o provocar que un oponente pierda posición respecto a otro compañero, debido a un contacto ilegal, siempre se considera que tiene suficiente impacto en el juego.

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

Hacer contacto en una zona de objetivo ilegal debe penalizarse basado en el impacto que tenga sobre el objetivo. (Ver 2.4.1.)

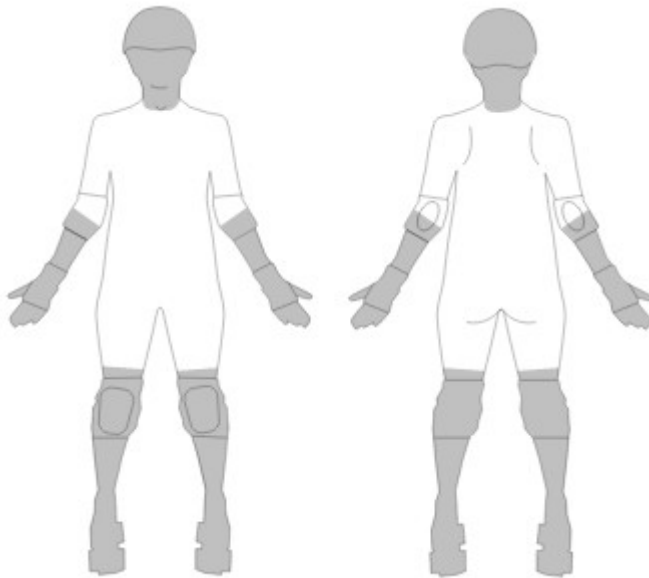


Zonas de Objetivo Ilegales [sombreadas]

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

Hacer contacto con una zona de bloqueo ilegal debe penalizarse basado en el impacto que tenga sobre el objetivo. (Ver 2.4.2.)

Usar una zona de bloqueo ilegal también tiene suficiente impacto como para justificar una penalización si el contacto saca de balance significativamente a un oponente, o le altera significativamente su trayectoria o velocidad (por ejemplo, reteniéndolo significativamente). En consecuencia, compañeros que formen una pared a través de un enlace o agarre, o que de alguna otra manera formen una pared impenetrable, se convierten en una zona de bloqueo ilegal. Esta acción justifica una penalización si un oponente intenta pasar entre ellos y no lo logra debido a la formación ilegal.



Zonas de Bloqueo Ilegales [sombreadas]

4.1.3. Contacto Inesperado

Iniciar un bloqueo es legal cuando el Patinador está moviéndose en sentido Derby, en juego, de pie y dentro de los límites durante un *Jam*, usando zonas de contacto legales. Otros contactos pueden ser peligrosos porque son inesperados.

En consecuencia, los Patinadores no pueden iniciar un bloqueo cuando estén caídos, fuera de los límites, fuera de juego, detenidos o patinando en sentido no Derby. Los Patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo sobre oponentes que estén caídos, completamente fuera de los límites o fuera de juego. Los Patinadores pueden iniciar un bloqueo sobre un oponente que esté en *straddling*, detenido o patinando en sentido no Derby.

4.2. Penalizaciones de Estructura del Juego

Cuando se violan las reglas básicas del juego de una manera que le daría a un equipo una ventaja, el individuo o el equipo que viola la regla debe ser penalizado.

Un equipo gana una ventaja si un acto ilegal resulta en:

- un oponente se vuelve (o permanece) incapaz de bloquear
- una ganancia de posición propia o de un compañero
- la alteración del desarrollo del juego

4.2.1. Hacer que un Oponente sea Incapaz de Bloquear

Cuando no se puede definir un *Pack*, todos los Bloqueadores son incapaces de bloquear. En consecuencia, si la acción ilegal de un Patinador destruye el *Pack*, o si las acciones de un Patinador evitan o demoran la reforma de un *Pack*, ese Patinador debe ser penalizado.

Es ilegal adoptar o mantener una posición en la que uno no puede ser bloqueado.

Los Patinadores no pueden abandonar intencionalmente la pista, ni tampoco los Bloqueadores pueden abandonar intencionalmente la Zona de Interacción. Aunque hay muchas acciones legales que provocarían que un Patinador sea puesto en una posición ilegal (por ejemplo, fuera de los límites o fuera de juego), adoptar tal posición intencionalmente debe penalizarse. Del mismo modo, un Patinador que está posicionado ilegalmente debe actuar inmediatamente para recuperar una posición legal.

Si un Patinador tiene razones para creer que está posicionado legalmente (aunque no lo esté), o tiene razones para creer que no puede regresar legalmente a una posición legal, debe ser advertido antes de que se le aplique una penalización por fallar en regresar a una posición legal.

Si un Patinador no está posicionado legalmente al comienzo de un *Jam*, el Patinador debe ceder inmediatamente posición a todos en la vecindad.

4.2.2. Ganar Posición

Es legal para un Patinador usar el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que esté de pie y dentro de los límites. Los Patinadores que estén fuera de los límites deben regresar dentro de los límites por detrás de cualquier Patinador de pie y dentro de los límites que haya estado delante suyo cuando dejaron la pista. Si hay un *Pack*, los Patinadores que estén fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de cualquier Patinador fuera de juego. Si no hay *Pack*, los Patinadores que estén fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de cualquier Patinador que esté a más de 20 pies [6 m] del último *Pack* definido.

Los Patinadores que intencionalmente, pero legalmente, dejen la pista (por ejemplo para reportarse a la *Penalty Box* o para arreglar su equipamiento) deben regresar a la pista por detrás de todos los Bloqueadores en juego. Si no hay *Pack*, deben regresar a la pista por detrás de todos los Bloqueadores dentro de los 20 pies [6 m] del último *Pack* definido.

Si un Patinador es puesto fuera de los límites debido al bloqueo de un oponente, el Patinador debe regresar dentro de los límites por detrás de ese oponente, incluso si el Patinador estaba delante del oponente antes de ser bloqueado. Ese oponente resigna esta ventaja si es abatido, sale de los límites o sale fuera de juego (o queda a más de 20 pies [6 m] del último *Pack* definido si no hay *Pack*) antes de que el Patinador reingrese a la pista.

4.2.3. Alterar el Desarrollo del Juego

Deben hacerse todos los esfuerzos por parte de los equipos y los Oficiales para asegurar que el cronómetro del período corra de acuerdo a las reglas del juego, y que los *Jams* comiencen y terminen como está especificado en las reglas. Cualquier acción inapropiada que provoque que el cronómetro del período se detenga, que prevenga que empiece un *Jam* o que termine un *Jam* prematuramente, debe penalizarse.

Los Oficiales y los Patinadores deben trabajar juntos para asegurar que el juego se desarrolle de acuerdo a las reglas.²

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

Los Patinadores que violen las reglas del juego deben penalizarse si la violación tiene un impacto significativo en el juego. Se listan ejemplos de esto en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby en Pista Plana; sin embargo, los Patinadores y los Oficiales deben trabajar para asegurar que se sigan las reglas tan rápidamente como sea posible, y para rectificar cualquier jugada ilegal o potencialmente ilegal antes de que tenga suficiente impacto en el juego para justificar una penalización. Sin embargo, si una violación técnica por uno de los equipos resulta en una ventaja, esto debe penalizarse.

4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva

Todos los participantes en un partido de Roller Derby deben ser respetuosos de los demás. Esto incluye pero no está limitado a Patinadores, Personal Auxiliar de los Equipos, Oficiales, mascotas, personal auxiliar del evento y espectadores. Cuando los Patinadores o miembros del Personal Auxiliar de los Equipos se comportan de una manera antideportiva, deben ser penalizados en consecuencia.

La conducta antideportiva puede tomar muchas formas. Por ejemplo engañar o ignorar a los Oficiales, incurrir en acciones peligrosas o ilegales que entrañen un verdadero peligro para uno mismo o para otro, o comportarse de forma abusiva respecto a otra persona. Otras conductas antideportivas también pueden ser penalizadas.

4.4. Cumplimiento de las Penalizaciones

Tras la conclusión del comando verbal y la seña manual correctos por parte de un Oficial, el Patinador penalizado debe dejar inmediatamente la pista. Tras sentarse en la *Penalty Box*, comienza el tiempo de penalización del Patinador. Los Patinadores cumplen 30 segundos de tiempo de *Jam* por cada penalización que se le aplique. Los 10 segundos finales de su tiempo de penalización deben cumplirse de pie.

- Si un Patinador se pone de pie antes de tiempo, su cronómetro se detiene hasta que se siente de nuevo.
- Si un Patinador no se pone de pie de forma que sea claro para los Oficiales, Patinadores y espectadores que está cumpliendo sus 10 segundos finales, su cronómetro se detiene hasta que se ponga de pie.

² Errata

Quitado el 19/12/2016: “Por ejemplo si un equipo que dispone de medios legales para detener el cronómetro del período (específicamente Tiempos Muertos de Equipo o Revisiones Oficiales restantes) comete una acción que resulta en la detención del cronómetro del período, debe presumirse que usó medios legales para hacerlo (y por lo tanto no debe ser penalizado)”, ya que el ejemplo provisto introducía consecuencias involuntarias y adversas en la interpretación de reglas relacionadas.

Si un Patinador se sienta en la Caja de Penalización entre *Jams*, su cronómetro no comienza a correr hasta el inicio del siguiente *Jam*.

Si a un Patinador se le aplica una penalización pero no está capacitado para cumplirla (por ejemplo, debido a una lesión o a una falla de equipamiento), un sustituto puede cumplirla en su lugar una vez que termine el *Jam*. En este caso, el Patinador que estuvo incapacitado para cumplir su propia penalización no podrá patinar por los siguientes tres *Jams*.

Mientras estén sentados en la *Penalty Box*, los Patinadores pueden quitarse el protector bucal, pero ningún otro equipamiento de protección. Los Patinadores deben volver a ponerse el protector bucal antes de dejar la *Penalty Box*.

Nadie puede entrar a la *Penalty Box* excepto los Oficiales y los Patinadores que estén cumpliendo penalizaciones.

4.4.1. Cumplimiento de las Penalizaciones para Bloqueadores

No pueden sentarse más de dos Bloqueadores de un mismo equipo en la *Penalty Box* al mismo tiempo. Si un tercer Bloqueador se reporta a la *Penalty Box* mientras están sentados dos Bloqueadores de su equipo, el tercer Bloqueador será puesto en lista de espera. Si un Bloqueador está de pie en la *Penalty Box*, otro Bloqueador puede sentarse en el asiento libre.

Un Bloqueador en lista de espera puede regresar a la *Penalty Box* cuando haya lugar en la *Penalty Box*, a menos que al hacerlo destruyera el *Pack*. Un Bloqueador debe regresar inmediatamente si un Oficial le ordena que lo haga. Una vez que un Bloqueador en lista de espera regresa a la pista, debe ser tratado como cualquier otro Bloqueador no penalizado.

4.4.2. Cumplimiento de las Penalizaciones para *Jammers*

A un *Jammer* se le puede acortar su tiempo de penalización si el otro *Jammer* también recibe una penalización. En este caso, los dos *Jammers* cumplen tan poco tiempo como sea posible, siempre y cuando:

1. los dos *Jammers* cumplan un tiempo de penalización equivalente, por penalización
2. siempre que sea posible de acuerdo al punto 1, haya al menos un *Jammer* que no esté cumpliendo una penalización

Los *Jammers* que deban ser liberados debido a que el otro *Jammer* se sienta, deben ser liberados inmediatamente una vez que el otro *Jammer* se sienta. Si ambos *Jammers* se sientan simultáneamente, ambos serán liberados inmediatamente.

Si un *Jammer* es enviado a la Caja cuando no hay *Jammer* oponente (por ejemplo porque el *Jammer* oponente tiene un mal funcionamiento de su equipamiento), el *Jam* se terminará una vez que el *Jammer* se sienta. Esto asegura que haya un *Jammer* que no esté cumpliendo una penalización.

4.5. Expulsiones por Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones Directas

Cuando se registren siete penalizaciones para un Patinador, ese Patinador es expulsado del partido por acumulación de penalizaciones. Esto incluye las penalizaciones aplicadas a un Patinador en nombre de alguien más (por ejemplo las penalizaciones aplicadas al Capitán del equipo o a un Bloqueador en nombre de su equipo).

Las expulsiones directas son una forma de penalizar a un Patinador o Personal Auxiliar del Equipo que ha cometido un acto que es suficientemente peligroso o antideportivo como para retirar al individuo del partido por esa sola acción. Un sustituto debe cumplir la penalización por el Patinador expulsado de forma directa. Si se expulsa de forma directa a un no-Patinador, el Capitán del equipo cumplirá la penalización cuando sea posible (como un Bloqueador), pero no se registrará una penalización para el Capitán.

En caso de que un Patinador deba ser retirado del juego (ya sea debido a expulsión por acumulación de penalizaciones o por expulsión directa), el tiempo de penalización de ese Patinador debe comenzar tan pronto como sea posible.

Si un Patinador es retirado del partido a mitad de un *Jam*, su penalización debe cronometrarse como si un Patinador estuviera sentado aunque formalmente no haya ningún Patinador en la Caja. Si el *Jam* termina antes de que se complete el tiempo, al equipo del Patinador se le debe dar la oportunidad de sustituirlo con un Patinador distinto para cumplir el tiempo restante de la penalización en la misma posición que el Patinador retirado. Las sustituciones no pueden ocurrir durante el *Jam* en el que el Patinador es retirado.

5. Oficiales

5.1. Personal

Cada partido debe proveer de suficientes Oficiales en patines (Árbitros) para llevar efectivamente el registro de la siguiente información en tiempo real:

- la ubicación del *Pack* y de la Zona de Interacción
- qué Bloqueadores están fuera de juego
- quiénes son los *Jammers*
- qué *Jammer* es *Lead Jammer* (si existe alguno)
- cuántos puntos anotó cada *Jammer*

Uno de los Árbitros se designa como *Head Referee*.

5.1.1. Distinción

Los Árbitros, que son responsables de aplicar y hacer cumplir las penalizaciones, deben estar en patines, y deben estar uniformados de manera que los identifique claramente como Árbitros. Los Árbitros deben ser distinguibles unos de otros; por ejemplo, exhibiendo un nombre o un número en sus uniformes.

5.1.2. Requerimientos

Cada partido también debe proveer suficientes Oficiales para llevar el registro del estado del partido de manera que se puedan hacer cumplir las reglas en tiempo real. El número y las posiciones de los Oficiales puede variar en base a la tecnología disponible y las limitaciones del recinto, pero la siguiente información debe estar disponible a pedido:

- el Puntaje Oficial
- el Cronómetro del *Jam*
- el Cronómetro del Período
- a qué Patinadores se les ha aplicado cuántas penalizaciones, y cuáles han sido cumplidas
- qué Patinadores no tienen permitido patinar (por ejemplo debido a una expulsión directa, a una expulsión por acumulación de penalizaciones, a por haber hecho cortar un *Jam* debido a una lesión suya)
- cuánto tiempo ha estado sentado un determinado Patinador por cada penalización

Ciertos Oficiales pueden ser asignados a múltiples tareas siempre y cuando esto no amenace la precisión de la información anterior.

5.2. Deberes

Todos los Oficiales son responsables de mantener el juego en marcha con seguridad y armónicamente asegurando que se siguen las reglas del juego. Esto incluye pero no está limitado a:

- asegurar que cada equipo tiene un número aceptable de Patinadores en la pista
- asegurar que cada equipo tiene un número aceptable de Patinadores en ciertas posiciones de la pista
- asegurar que el partido se juega legalmente
- cronometrar *Jams*, períodos, penalizaciones y el tiempo entre *Jams* (incluyendo tiempos muertos y revisiones)
- señalar el comienzo y el final de los *Jams*
- señalar quién es el *Lead Jammer*
- señalar cuántos puntos obtiene cada *Jammer* en cada recorrido a través del *Pack*
- informar a los Patinadores y al Personal Auxiliar del equipo acerca del estado del partido cuando lo pidan (al máximo de sus capacidades dadas las restricciones de sus responsabilidades)
- pedir Tiempos Muertos Oficiales cuando se necesite tiempo adicional. Esto puede incluir la necesidad de asegurar que:
 - la información del partido ha sido registrada correctamente
 - el desarrollo del juego es seguro
 - se ha prestado la atención necesaria a los Patinadores lesionados
 - los equipos están informados de cualquier situación fuera de lo normal

Los oficiales pueden cortar un *Jam* a su criterio. Las razones pueden incluir, pero no están limitadas a: lesión, dificultades técnicas, interferencias en el *Jam* por espectadores u otros Patinadores, juego peligroso, o juego ilegal que no se pueda rectificar aplicando penalizaciones. Si un *Jam* es cortado debido al criterio de los oficiales cuando restan menos de 30 segundos en el cronómetro del período al final del partido, puede jugarse un *Jam* adicional a criterio de los Oficiales. Este *Jam* adicional es del mismo tipo que el *Jam* anterior (por ejemplo, a un *Jam* de Tiempo Suplementario sigue otro *Jam* de Tiempo Suplementario).

5.3. Comunicación Entre Patinadores y Oficiales

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

Los Oficiales deben proporcionar cualquier información que sea necesaria a un Patinador para que sepa si está en juego, incluyendo la ubicación del *Pack*. Los Patinadores que razonablemente crean que están en juego no deben ser penalizados por infracciones técnicas referidas a estar fuera de juego, a menos que se haya dado una advertencia al respecto (por ejemplo fallar en regresar a juego, en reformar un *Pack*, o en ceder luego de cometer una salida en falso).

Si un Oficial proporciona información errónea a un Patinador, el Patinador no será penalizado por las acciones que tome basado en esa información. Por ejemplo, si un Oficial de la *Penalty Box* libera a un Patinador antes de tiempo, el Patinador no será penalizado por irse cuando lo liberaron. De la misma forma, si un *Jammer* corta un *Jam* cuando su *Jammer Referee* le está indicando que es *Lead Jammer*, dicho *Jammer* no será penalizado por cortar el *Jam* de forma ilegal, incluso si de hecho no era *Lead*. El no proporcionar una información determinada (por ejemplo, un Oficial que no efectúa una advertencia) no se considera información errónea.

El *Head Referee* puede, a su criterio, limitar el grado en que los Patinadores pueden comunicarse con los Oficiales.

5.4. Aplicación de Penalizaciones

Todos los Árbitros pueden aplicar penalizaciones a los Patinadores por acciones ilegales que tengan impacto en el juego. Los Oficiales Sin Patines [NSO] pueden aplicar penalizaciones que sean relevantes a su posición en el partido, a menos que lo tengan prohibido por el *Head Referee*. Los Oficiales usarán su juicio bajo las directrices establecidas en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby en Pista Plana. Deben hacerlo tan pronto como sea posible y a un volumen lo suficientemente alto como para que sea escuchado por el Patinador penalizado y los Oficiales relevantes dadas las limitaciones del recinto. Hasta que esto haya ocurrido, no se requiere que nadie se comporte como si el Patinador ya fue penalizado.

No se debe aplicar ninguna penalización a menos que el Oficial esté seguro de que se justifica una penalización. Si los Oficiales no pueden ponerse de acuerdo acerca de si una acción justifica una penalización, la decisión del *Head Referee* es definitiva.

Si el único Bloqueador de un equipo que está en la pista comete una falta, el Bloqueador no debe ser enviado fuera de la pista hasta que otro Bloqueador de su equipo se reincorpore al *Pack*.

Si se justifica una penalización, pero no está claro a quién se le debe aplicar, un Oficial debe aplicar la penalización al Bloqueador más cercano del equipo correspondiente si la acción es cometida en medio de un *Jam*, o al Capitán del equipo si la acción es cometida entre *Jams*. Si un Oficial no está seguro de qué equipo es responsable, no debe aplicarse ninguna penalización. Si un miembro del personal auxiliar sin patines comete una falta, la penalización debe aplicarse al Capitán del equipo correspondiente. Si se aplica una penalización al Capitán debido al hecho de que es el Capitán, cumplirá la penalización como Bloqueador en un *Jam* siguiente.

Glosario

Algunas palabras o conceptos usados en este reglamento tienen un significado específico o técnico; ellas se definen en esta sección. Cualquier otra palabra usada en las reglas que no esté definida aquí debe tratarse de acuerdo a su uso coloquial. Si existe más de una interpretación razonable para un término coloquial que tiene impacto considerable en el juego, se determinará por el consenso de los Oficiales de ese partido.

Abatido

Los Patinadores se consideran abatidos si han caído, han sido derribados al suelo, tienen una o ambas de las rodillas en el suelo, o tienen ambas manos en el suelo. Luego de ser derribado o caer, un Patinador se considera abatido hasta que está de pie, dando pasos o patinando. Los Patinadores de pie estáticos no se consideran abatidos, ni tampoco los Patinadores que están cayendo pero todavía no cumplen los criterios anteriores.

Adelante/Delante

Algo (por ejemplo un Patinador, una línea, el *Pack*) está “adelante” de otra cosa, en relación a la pista, si está más cerca en sentido Derby que en sentido no-Derby.

Advertencia

Una indicación verbal formal del Oficial, de que el juego es actualmente indebido o está a punto de serlo, de manera que un Patinador pueda tomar una acción correctiva.

Agarrar

Asir algo activamente. Por ejemplo, agarrar el uniforme o el cubrecasco de un compañero, o agarrarse de las manos. El brazo del Patinador que agarra, desde la mano hasta el hombro (pero sin incluirlo), se considera parte del “agarre”. El compañero no se considera parte del agarre, a menos que el compañero esté agarrando independientemente.

Alternativo Designado

El Capitán designa a una persona adicional para actuar en nombre de su equipo a través de una “A” visible en su uniforme o su cuerpo; esta persona es el Alternativo Designado. El Alternativo Designado puede ser un compañero de equipo, un coach o un mánager. Un equipo puede tener solo un Alternativo Designado. Si no se ha elegido uno o si ha dejado el partido, el Capitán puede designar un Alternativo diferente informándolo al *Head Referee*.

Asistencia

Afectar físicamente a un compañero. Los ejemplos más comunes incluyen un empujón o un *whip*.

Atrás/Detrás

Algo (por ejemplo un Patinador, una línea, el *Pack*) está “detrás” de otra cosa, en relación a la pista, si está más cerca en sentido no-Derby que en sentido Derby.

Bloqueador

Los Patinadores posicionales que forman el *Pack*. Pueden patinar hasta cuatro Bloqueadores de cada equipo por *Jam*. Un Bloqueador por *Jam*, por cada equipo, puede ser un Bloqueador *Pivot*.

Bloqueo Posicional

Bloquear sin contacto; posicionarse a uno mismo para obstaculizar el movimiento de un oponente en la pista. El bloqueo posicional no necesita ser intencional.

Caderas

Las prominencias de la pelvis o región pélvica que se proyectan lateralmente, desde la cintura hasta el muslo. El punto central de esta área determina un pase, sin importar la dirección en que el Patinador está perfilado.

Caída Controlada

Se dice que un Patinador ha “caído controlado” si cae con los brazos y piernas controlados, recogidos contra el cuerpo, y sin revolverlos ni extenderlos.

Capitán

El Patinador identificado, a través de una “C” visible sobre su cuerpo o su uniforme, para hablar en nombre del equipo. Si no se ha elegido uno o si ha dejado el partido, el equipo puede determinar uno en cualquier momento informándolo al *Head Referee*, y debe determinar uno si es necesario (por ejemplo si debe aplicarse una penalización a un Capitán, el equipo debe determinar un Capitán).

Confrontar

Cualquier tipo de interacción con otro Patinador en la pista durante un *Jam* (véase también Bloqueos y Asistencias, Sección 2.4).

Contrabloqueo

Cualquier movimiento dirigido hacia un bloqueo entrante realizado por el oponente que lo va a recibir, pensado para contrarrestar el bloqueo de un oponente. Contrabloquear se trata como bloquear y mantiene los mismos estándares y reglas (excepto donde se especifique lo contrario).

De Pie

Cualquier Patinador que no es considerado Abatido.

Dentro de los Límites

Un Patinador está dentro de los límites si los únicos puntos en los que está tocando el suelo están entre las líneas de los límites de la pista. Una vez que toca fuera de las líneas de los límites de la pista, un Patinador se considera que está de nuevo dentro de los límites una vez que todas las partes del Patinador que están tocando el suelo están tocando dentro de los límites de la pista. Un Patinador que está tocando fuera de los límites con solo una mano se considera todavía dentro de los límites.

Detenido

Un Patinador que no está haciendo ningún movimiento direccional con sus patines.

En Juego

Un Bloqueador está en juego cuando está dentro de los límites y de pie, dentro de la Zona de Interacción. Los *Jammers* que están dentro de los límites y de pie siempre están en juego.

En Lista de Espera

Cuando un Patinador está patinando activamente mientras tiene una penalización pendiente, usualmente luego de haber sido regresado a la pista debido a que la *Penalty Box* estaba llena, o por habersele aplicado una penalización mientras era el único Bloqueador en la pista.

En Posición

Cuando un Patinador está en la pista, dentro de los límites, y en el área designada para su posición cuando suena el pitido de inicio de *Jam*.

Enlace

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

Equipamiento de Protección

Los Patinadores deben llevar puesto casco, protector bucal, muñequeras, coderas y rodilleras, siempre y cuando les provean protección adicional y el Patinador sea físicamente capaz de llevarlo puesto. Los Patinadores no deben ser penalizados si el equipamiento no le proporciona protección adicional al Patinador.

Expulsión Directa

Remoción por parte del *Head Referee* de un Patinador o un miembro del Personal Auxiliar del equipo por el resto del partido debido a una acción ilegal seria, tal como violencia física o cualquier acción que los Oficiales consideren que causa una amenaza física extraordinaria para otros.

Expulsión por Acumulación de Penalizaciones

Remoción por parte de un Oficial de un Patinador por el resto del partido por tener registradas siete penalizaciones para ese Patinador.

Fuera de Juego

Un Bloqueador que está dentro de los límites, pero posicionado fuera de la Zona de Interacción. Si no hay *Pack* definido, todos los Bloqueadores están fuera de juego. Cuando un *Jammer* está fuera de los límites, está fuera de juego.

Fuera de los Límites

Un Patinador está fuera de los límites cuando alguna parte del cuerpo o el equipamiento del Patinador está tocando el suelo más allá de los límites de la pista, incluyendo ambos brazos o manos (un brazo o una mano no hace que un Patinador esté fuera de los límites), o cualquier parte por debajo de la cintura del Patinador (por ejemplo una rodilla, un patín o una cadera). Los Patinadores que están en *straddling*, se consideran fuera de los límites, excepto donde se indique lo contrario.

Habitual

Cualquier comportamiento que ocurre tres o más veces en el transcurso de un partido.

Head Referee

Un Árbitro será designado como el *Head Referee*. El *Head Referee* es la última autoridad, y es el único Árbitro con la autoridad para expulsar de forma directa a un Patinador, mánager o coach, aunque otros Oficiales pueden recomendarle expulsiones al *Head Referee*. El *Head Referee* también puede declarar que un equipo pierde el partido por abandono si ese equipo tiene cinco o menos Patinadores elegibles para participar, o se niega a alinear Patinadores en la pista para continuar el juego.

Impenetrable

Una pared se considera impenetrable desde una cierta dirección cuando, para lograr un pase sobre uno o más de los Patinadores que forman la pared, un oponente necesitaría romper físicamente huesos o articulaciones. Las partes que se necesitarían romper físicamente para pasar se consideran las partes "impenetrables". Por ejemplo, si dos compañeros están patinando hacia delante con sus brazos alrededor de la espalda del otro, los brazos constituyen una pared impenetrable, dado que un oponente no podría pasar entre ellos sin romper uno de esos brazos de los Patinadores.

Iniciador

El Patinador que es responsable de que haya un contacto contra un oponente (iniciando un bloqueo) o con un compañero (iniciando una asistencia). Un Patinador también puede iniciar su propia asistencia tomando un *whip* del cuerpo de un compañero, o iniciar un contrabloqueo en respuesta a un bloqueo de un oponente. El iniciador de un bloqueo o asistencia siempre es responsable de la legalidad del contacto.

Inmediatamente

La primera oportunidad legal en que alguien puede completar una acción.

Insubordinación

Fallar deliberada o negligentemente con el cumplimiento de las órdenes de un Árbitro. Mal comportamiento o comportamiento impropio motivado por indiferencia intencional hacia las reglas.

Jam/Jams

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

Jammer

El anotador de puntos de un equipo.

La Estrella

El cubrecasco del *Jammer*, que tiene dos estrellas en él, una en cada lado.

La Franja

El cubrecasco del *Pivot*, que tiene una franja larga a lo largo de su mitad.

Lead Jammer

El *Lead Jammer* es el primer *Jammer* en pasar al Bloqueador en juego más adelantado, habiendo ya pasado a todos los Bloqueadores en juego legalmente y por dentro de los límites en su pasada inicial.

No Pack

Cuando no hay un grupo de Bloqueadores (de ambos equipos) patinando dentro de 10 pies (3,05 m) de distancia entre ellos, o cuando hay dos o más grupos con igual cantidad de Bloqueadores no patinando dentro de 10 pies (3,05 m) de distancia entre ellos.

Pack

El grupo mayoritario de Bloqueadores dentro de los límites, patinando o detenidos en proximidad (dentro de 10 pies/3,05 m), conteniendo miembros de ambos equipos. Los *Jammers* son independientes de esta definición.

Parado

Un Patinador sosteniendo el peso de su cuerpo sobre sus patines, de tal manera que no está Abatido y es obvio para los Oficiales, Patinadores y espectadores que no está Sentado.

Pasar la Estrella/Pase de Estrella

El acto de transferir el estado de *Jammer*, que se logra cuando el *Jammer* le entrega en mano su cubrecasco (la Estrella) al *Pivot*.

Pase/Pase Obtenido

Ver 2.5.

Patinador del Pack

Cualquier Bloqueador que es parte de un *Pack* legalmente definido.

Penalización/Falta

Una violación de las reglas del juego que requiere que el Patinador cumpla tiempo en la *Penalty Box*, o el castigo específico de cumplir tiempo en la *Penalty Box* debido a haber cometido tal violación.

Pivot/Bloqueador Pivot

Un Bloqueador con habilidades y responsabilidades extras, comúnmente llamado el *Pivot*. (Ver 2.2.3.)

Posición Establecida

Dónde está físicamente un Patinador; un área de la pista donde el Patinador ha asegurado su lugar. Por ejemplo de pie, dentro de los límites, abatido, fuera de los límites, en juego y fuera de juego.

Posición Relativa

La ubicación de un Patinador, cuando está dentro de los límites y de pie, en relación a otros Patinadores involucrados en la acción. La posición relativa se dice que se "gana" o se "pierde" si dicha ubicación cambia en una forma en que da o pierde alguna ventaja (por ejemplo un Patinador que pasa a otro, o es derribado, sacado de los límites o puesto fuera de juego). La posición relativa solo se mide en sentido Derby.

Procedimiento Ilegal

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

Punto No-En-La-Pista/Punto NEP

Un punto otorgado por un oponente que no está en la pista (tal como Patinadores en la *Penalty Box*) que el *Jammer* obtiene inmediatamente tras obtener un pase sobre cualquier Bloqueador oponente, por recorrido a través del *Pack*.

Puntos Denegados por Error

Similares a los Puntos Otorgado por Error, los puntos denegados por error son puntos que han sido obtenidos legalmente por un *Jammer* pero no se han sumado al Puntaje Oficial debido a demora, a un error de un Oficial o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

Puntos Otorgado por Error

Puntos que no han sido obtenidos legalmente por un *Jammer* y que se han otorgado al equipo incorrecta y/o erróneamente por un Oficial o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

Recorrido a través del Pack

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

Roster

La lista de Patinadores de un equipo, y sus números de identificación, que son elegibles para jugar en el partido.

Salto de Ápex

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

Sentado

Un Patinador cuyas nalgas están en contacto total con el asiento de una silla o banco.

Sin Impacto

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

Straddling

Un Patinador que está tocando parcialmente dentro de la línea de límite de la pista y parcialmente fuera, se considera en *straddling*. Los Patinadores en *straddling* se consideran Fuera de los Límites, excepto donde se indique lo contrario.

Sustitución

Reemplazar un Patinador en la pista o en la *Penalty Box* con un compañero.

Volver a Pasar/"Re-Pase"

El acto de pasar a un oponente al que ya se había pasado durante la vuelta actual. Más relevante para un *Jammer* que termina delante de un oponente sin "obtener" el pase. Tal *Jammer* no anotaría un punto sobre ese oponente, pero podría volver a pasarlo, obteniendo su segundo pase, a fin de anotar ese punto.

Vuelta de Ventaja

Un Patinador le sacó una vuelta de ventaja a un oponente si el Patinador pasó al oponente dos veces seguidas sin que en medio el oponente haya pasado al Patinador. Si un *Jammer* pasa a un oponente por segunda vez, pero el segundo pase no fue "obtenido", igualmente se dice que el *Jammer* le sacó una vuelta de ventaja a su oponente, y puede obtener un "re-pase" sobre dicho oponente para anotar el punto faltante.

Zona de Interacción

La zona en la que los Bloqueadores están En Juego y pueden confrontar y ser confrontados. La Zona de Interacción se extiende desde 20 pies (6,10 m) por detrás del Patinador del *Pack* más retrasado hasta 20 pies (6,10 m) por delante del Patinador del *Pack* más adelantado, entre los límites interno y externo de la pista.

Zonas de Bloqueo

Áreas del cuerpo que pueden usarse para impactar a un oponente cuando se ejecuta un bloqueo.

Zonas de Objetivo

Áreas del cuerpo de un oponente sobre las que un Patinador hace contacto cuando bloquea.

[Términos No Traducidos]

Se prefirió dejar algunos términos en inglés, dado que no hay una traducción exacta en español o el término es de uso ampliamente difundido en su versión original. Los mismos se distinguen en el texto con *itálicas*. Aquí se detallan los mismos, con su traducción literal o aproximada.

Head Referee

Jefe de Árbitros o Árbitro Principal

Jam

Carrera, sesión.

Jammer

Anotador, corredor.

Jammer Referee

Árbitro de *Jammer*.

Lead

Líder, liderazgo, condición de *Lead Jammer*.

Lead Jammer

Jammer Líder.

No Pack

No hay *Pack*.

Pack

Paquete, manada, grupo.

Penalty Box

Caja de Penalización.

Pivot

Pivote.

Quads

Patines con dos ejes paralelos, uno adelante y otro atrás. Se diferencian de los patines en línea (*inline skates*) que tienen todas sus ruedas alineadas.

Roster

Nómina, lista de buena fe.

Straddling

A horcajadas. Tocando simultáneamente dentro y fuera de los límites.

Whip

Látigo. Una técnica de asistencia en la que un jugador usa el momento de otro para darse impulso, por ejemplo asiendo a su compañero por la cadera o con uno o ambos brazos.

Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby en Pista Plana

Traducción: Mojo Jojo (Zebra Team Argentina)

Enero de 2017

1. Parámetros del Juego y Seguridad

No hay escenarios para la sección 1.

2. Desarrollo del Juego

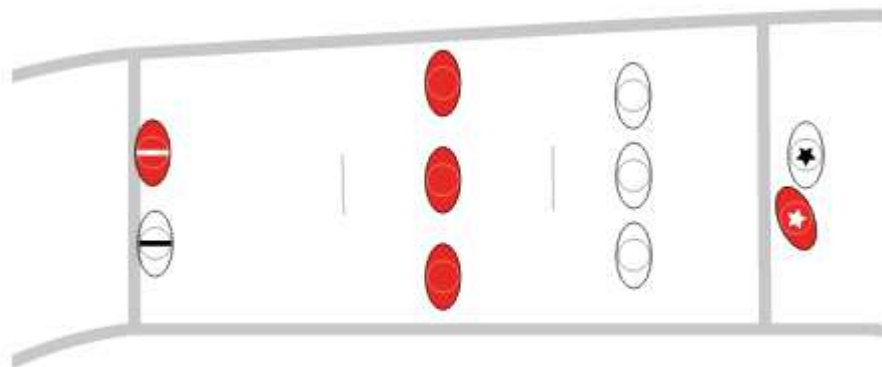
2.1. La Pista

No hay escenarios para la sección 2.1.

2.2. Posiciones

Cuando comienza un *Jam*, los *Jammers* debe estar tocando sobre o por detrás de la Línea de *Jammer*. Todos los Bloqueadores deben estar por detrás de la Línea de *Pivot*, por delante de la Línea de *Jammer*, y todos los Bloqueadores No-*Pivot* no deben estar tocando la Línea de *Pivot*. Si cualquiera de los *Pivots* se alinea tocando la Línea de *Pivot* al comienzo del *Jam*, todos los Bloqueadores No-*Pivot* deben estar por detrás de las caderas de ese *Pivot*.

-Origen: Sección 2.2



Escenario C2.1

Cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, el patín izquierdo del *Jammer* Rojo se ha desplazado hacia adelante, pasando la Línea de *Jammer*.

Resultado: El *Jammer* Rojo recibe una advertencia de Salida en Falso y debe ceder su posición a todos los Patinadores en su inmediata vecindad. Si no cede, recibirá una penalización.

Justificación: El *Jammer* Rojo estableció su posición de arranque parcialmente fuera de posición, con un patín por delante de la Línea de *Jammer*.

Tener en cuenta: Hasta que se le haya emitido esta advertencia, no puede ser penalizado por falla en ceder.

Escenario C2.2

Cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, el *Pivot* Blanco está alineado enteramente por delante de la Línea de *Pivot*.

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

Justificación: El *Pivot* Blanco estaba enteramente fuera de posición, teniendo ambos patines por delante de la Línea de *Pivot*. Es penalizado inmediatamente, en vez de que reciba una advertencia y se le permita ceder, porque esta es una violación flagrante de las reglas referidas a las posiciones de arranque.

Escenario C2.3

Cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, el Bloqueador Blanco está fuera de los límites en la parte interna de la pista.

Resultado: Al Bloqueador Blanco se le ordena que regrese a su banco y no puede participar en el *Jam*.

Justificación: El Bloqueador Blanco no estaba en la pista al comienzo del *Jam* y no puede participar en ese *Jam*.

Tener en cuenta: Incluso si el Bloqueador Blanco hubiera estado en *straddling*, seguiría considerándose fuera de los límites, por lo tanto no en la pista, por lo tanto no se le permitiría participar en el *Jam*.

Escenario C2.4

Todos los Bloqueadores Blancos (incluyendo el *Pivot* Blanco) se alinean entre *Jams* en la Línea de *Pivot*, pero no tocan la línea. El *Pivot* Rojo se alinea detrás de ellos. Inmediatamente antes de que el *Jam* comience, el *Pivot* Rojo extiende su pierna hacia adelante y pone su patín sobre la Línea de *Pivot*.

Resultado: Se les debe emitir advertencias de Salida en Falso a todos los Bloqueadores Blancos No-*Pivot*, y deben ceder sus posiciones a todos los Patinadores cercanos; cualquier de ellos que no ceda recibirá una penalización.

Justificación: El *Pivot* Rojo estableció su posición en contacto con la Línea de *Pivot* antes del comienzo del *Jam*, por lo que los Bloqueadores No-*Pivot* deben empezar el *Jam* por detrás de las caderas de cualquier *Pivot* en contacto con la Línea de *Pivot*. Todos los Bloqueadores Blancos comenzaron el *Jam* por delante del *Pivot* Rojo, así que se les exige a todos excepto el *Pivot* Blanco que cedan.

Escenario C2.5

En un intento de alcanzar a entrar a la pista antes de que comience el *Jam*, un Bloqueador Rojo salta desde fuera de los límites. El pitido de inicio de *Jam* suena cuando aún está en el aire. El Bloqueador Rojo aterriza dentro de los límites y de pie después de que el *Jam* comienza.

Resultado: El Bloqueador Rojo intentó entrar a la pista desde un estado de fuera de los límites y estaba todavía en el aire al comienzo del *Jam*. Se le debe ordenar que regrese a su banco y no puede participar en el *Jam*.

Justificación: Mientras está en el aire, un Patinador retiene los atributos de su estado previo. El estado previo del Bloqueador Rojo era fuera de los límites. Como tal, permanece fuera de los límites mientras está en el aire. El Bloqueador Rojo no estaba en la pista cuando el *Jam* comenzó.

Escenario C2.6

El *Pivot* Blanco está sentado en la *Penalty Box*. Entre *Jams*, tres Bloqueadores Blancos (uno de los cuales lleva puesto una Franja) se alinean en la pista.

Resultado: Si el *Jam* comienza con dos Patinadores Blancos llevando puesta la Franja, los Oficiales deben ordenarle al Bloqueador Blanco en la pista que se quite su Franja.

Justificación: El Patinador sentado en la Caja es considerado el *Pivot* Blanco para el *Jam*. Dado que el equipo Blanco alineó el número correcto de Bloqueadores, no hay necesidad de mandar al *Pivot* Blanco “extra” de regreso a su banco.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco se niega a quitarse la Franja, ese Bloqueador Blanco debe ser penalizado. Negarse a obedecer una instrucción acerca de juego impropio es insubordinación.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco hace uso de cualquiera de los privilegios reservados para el *Pivot* antes de haberse quitado la Franja, incluso si todavía no se le emitió ninguna advertencia, ese Bloqueador Blanco debe ser penalizado, ya que su Franja ilegal tuvo impacto en el juego.

2.2.1. Jammers

El **Jammer se distingue como el Patinador en posesión del cubrecasco de Jammer (también conocido como “La Estrella”) al comienzo del *Jam*.**

-Origen: Sección 2.2.1

Escenario C2.7

Un Patinador Blanco se alinea entre *Jams* en una Posición de Inicio legal de *Jammer* con la Estrella de su equipo metida en su camiseta. El *Jam* comienza; ese Patinador recupera la Estrella y se la pone en su casco.

Resultado: Ese Patinador es el *Jammer* Blanco.

Justificación: El Patinador estaba en posesión de la Estrella cuando sonó el pitido de Inicio de *Jam*. Inmediatamente sacó la Estrella de su camiseta y se la puso, y no la acarreó mientras la tenía escondida.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco no se hubiera puesto inmediatamente la Estrella, sino que hubiera intentado pasar a través del *Pack* con la Estrella oculta en su camiseta, habría recibido una penalización por esta acción.

Escenario C2.

Los Patinadores Rojos y Blancos intercambian posiciones repetidamente entre *Jams*, tratando de ganar posición unos sobre los otros. Durante uno de tantos intercambios, Rojo 34 se alinea

completamente por detrás de la Línea de *Jammer* pero no lleva puesta la Estrella. Rojo 27 se alinea completamente por delante de la Línea de *Jammer* y lleva la Estrella.

Resultado: Rojo 27 es el *Jammer*.

Justificación: Rojo 27 es el Patinador en posesión de la Estrella. La Estrella distingue quién es el *Jammer*. Ambos Patinadores deben recibir una penalización por comenzar el *Jam* completamente fuera de posición.

Tener en cuenta: Una vez que comienza el *Jam*, el *Jammer Referee* debe comunicarle a Rojo 27 que es el *Jammer* para este *Jam*. Aunque las reglas están pensadas para *Jammers* que se olvidan su cubrecasco, la posición de arranque nunca tiene precedencia sobre llevar la Estrella. En este caso, ambos el *Jammer* (Rojo 27) y el Bloqueador (Rojo 34) se alinearon en posiciones ilegales de arranque.

Tener en cuenta: Asúmase la siguiente jerarquía para *Jammers*:

| | | |
|---|--|--|
| 1 | El <i>Jammer</i> para el siguiente <i>Jam</i> es | el <i>Jammer</i> del <i>Jam</i> anterior que esté en la <i>Penalty Box</i> . |
| 2 | Si nadie satisface 1, el <i>Jammer</i> es | el Patinador que controle la Estrella que se haya alineado en la Posición de Arranque de <i>Jammer</i> . |
| 3 | Si nadie satisface 2, el <i>Jammer</i> es | el Patinador que controle la Estrella pero que se haya alineado fuera de posición. |
| 4 | Si nadie satisface 3, el <i>Jammer</i> es | el Patinador que se haya alineado en la Posición de Arranque de <i>Jammer</i> sin la Estrella. |
| 5 | Si nadie satisface 4, | no hay <i>Jammer</i> para ese equipo en este <i>Jam</i> . |
| 6 | Si no hay <i>Jammer</i> , | el <i>Jam</i> no debe comenzar. |

Escenario C2.9

Antes de que suene el pitido de inicio de *Jam*, el *Jammer* Rojo patina hacia atrás. Frena de repente y sale disparado hacia adelante cuando suena el pitido de inicio de *Jam*.

Resultado: Si el *Jammer* Rojo se estaba moviendo en sentido no-Derby o estaba detenido cuando sonó el pitido, no debe hacerse nada. Si el *Jammer* Rojo cambió a sentido Derby antes y estaba ganando velocidad, esto debe tratarse como una salida en falso.

Justificación: Los *Jammers* no pueden estar ganando velocidad en sentido Derby cuando suene el pitido de inicio de *Jam*.

2.2.2. Lead Jammer

Un *Jammer* se vuelve inelegible para obtener el *Lead* durante un *Jam* si comete una falta durante ese *Jam*, sale por el frente de la Zona de Interacción sin haber obtenido el *Lead*, se quita su cubrecasco, o su cubrecasco es quitado por un compañero.

-Origen: Sección 2.2.2

Escenario C2.10

El *Jammer* Rojo comienza el *Jam* con su cubrecasco dado vuelta. Las estrellas no son visibles con alto contraste. Se quita el cubrecasco, lo da vuelta, y se lo vuelve a poner en el casco. Luego pasa legalmente a todos los Patinadores, incluyendo al Bloqueador más adelantado.

Resultado: El *Jammer* Rojo es declarado *Lead*.

Justificación: Dado que el *Jammer* Rojo no tenía la habilidad de ganar el *Lead* antes de quitarse la Estrella de su cabeza, no perdió tal habilidad.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Rojo se hubiera quitado la Estrella cuando las estrellas eran visibles, habría perdido la habilidad de ganar el *Lead*.

Escenario C2.11

El *Jammer* Rojo sale de la Zona de Interacción pero no obtuvo el *Lead Jammer*. El *Jammer* Blanco es derribado, pero no sacado fuera de los límites. Mientras el *Jammer* Blanco está abatido, los Bloqueadores oponentes (incluyendo el Bloqueador más adelantado) patinan todos en sentido no-Derby por detrás de él. Entonces el *Jammer* Blanco se levanta.

Resultado: El *Jammer* Blanco debe ser declarado *Lead* cuando se pone de pie.

Justificación: Al patinar en sentido no-Derby hasta detrás del *Jammer* Blanco, los Bloqueadores Rojos cedieron su posición. Por lo tanto, el *Jammer* Blanco obtuvo esos pases y cuentan para obtener el *Lead*.

Escenario C2.12

El *Jammer* Blanco consigue pasar a través del *Pack* en su pasada inicial, mientras el *Jammer* Rojo permanece atorado en la parte trasera. A través de numerosos bloqueos y cambios de posición, el *Jammer* Blanco obtiene un pase sobre todos los Bloqueadores, pero ninguno de ellos es el Bloqueador más adelantado del *Pack* cuando el *Jammer* Blanco obtiene el pase.

Resultado: El *Jammer Referee* no debe declararle *Lead* al *Jammer* Blanco (todavía).

Justificación: El *Jammer* Blanco obtuvo un pase ante todos los Bloqueadores, pero nunca obtuvo posición superior sobre el Bloqueador más adelantado del *Pack*. El *Lead Jammer* se obtiene cuando el *Jammer* ha obtenido un pase sobre todos los Bloqueadores en juego y establece una posición superior sobre el Bloqueador en juego más adelantado.

Escenario C2.13

El *Jammer* Rojo pasa a todos los Bloqueadores en su pasada inicial a través del *Pack*, excepto por un Bloqueador Blanco. El *Jammer* Rojo empuja legalmente al Bloqueador Blanco hacia el frente de la Zona de Interacción, y luego lo pone fuera de juego.

Resultado: El *Jammer* Rojo es declarado *Lead* tan pronto como el Bloqueador Blanco sale por delante de la Zona de Interacción.

Justificación: El *Jammer* Rojo solo necesita pasar a los Bloqueadores en juego para obtener el *Lead Jammer*.

Escenario C2.14

El *Jammer* Blanco y el *Jammer* Rojo están ambos por delante de todos los Bloqueadores excepto el *Pivot* Blanco. El *Jammer* Rojo está delante del *Jammer* Blanco, y empuja al *Pivot* Blanco legalmente hasta sacarlo de la Zona de Interacción.

Resultado: El *Jammer* Rojo es declarado *Lead*.

Justificación: En el momento en que el *Pivot* Blanco sale de juego, ambos *Jammers* han pasado a todos los Bloqueadores en juego. Dado que el *Jammer* Rojo era el más adelantado, el *Jammer* Rojo es declarado *Lead*.

2.2.3. Bloqueador *Pivot*

No hay escenarios para la sección 2.2.3.

2.2.4. Pase de Estrella

El *Jammer* de un equipo puede transferir su posición entregando en mano la Estrella al *Pivot* de su equipo mientras ambos Patinadores estén de pie, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguno, el *Jammer* o el *Pivot*, estén en camino a, o en lista de espera para, la *Penalty Box*.

-Origen: Sección 2.2.4

Escenario C2.15

El *Jammer* Blanco se quita el cubrecasco y lo entrega directamente en mano a un Bloqueador No-*Pivot*. El *Jammer* Blanco suelta el cubrecasco.

Resultado: El *Jammer* Blanco debe ser penalizado por iniciar un Pase de Estrella a un receptor ilegal.

Justificación: El *Jammer* Blanco solo le puede pasar la Estrella a su *Pivot*. No le puede pasar la Estrella a un Bloqueador, independientemente de las razones de por qué la pasa.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco no soltó la Estrella, o si el Bloqueador Blanco se negó a aceptarla (dejándola caer a la pista en vez de tomar control de ella), esto sería un Pase de Estrella **incompleto** en vez de uno **ilegal**. Los Pases de Estrella incompletos no se penalizan.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco estaba sosteniendo la Estrella y el Bloqueador Blanco luchó para agarrarla, habría sido el Bloqueador Blanco el que inició el Pase de Estrella Ilegal, y por lo tanto el Bloqueador Blanco sería penalizado.

Escenario C2.16

El *Jammer* Blanco se quita el cubrecasco y lo entrega en mano a su *Pivot* Blanco. Antes de que el *Jammer* Blanco suelte su agarre de la Estrella, el *Pivot* Blanco es derribado fuera de los límites. Entonces el *Jammer* Blanco suelta la Estrella para el *Pivot* fuera de los límites.

Resultado: El *Jammer* Blanco recibe una penalización por pasar la Estrella a un *Pivot* inelegible.

Justificación: Aunque el *Jammer* Blanco intentó pasar la Estrella mientras el *Pivot* Blanco era elegible, un Pase de Estrella es un único punto de intercambio: el momento en el que la Estrella es soltada.

Escenario C2.17

La Franja del *Pivot* Blanco se sale y cae durante el desarrollo normal del juego. El *Jammer* Blanco se quita su cubrecasco, lo entrega en mano al *Pivot* Blanco, y suelta la Estrella.

Resultado: El *Jammer* Blanco recibe una penalización por pasar la Estrella a un *Pivot* inelegible.

Justificación: Un *Pivot* que no lleva puesta visiblemente la Franja no puede usar los privilegios de ser un *Pivot*, tal como recibir un Pase de Estrella o ni siquiera recuperar una Estrella luego de un Pase de Estrella incompleto.

Escenario C2.18

Rojo 21 es el *Jammer*. Se quita el cubrecasco y lo arroja a Rojo 45, que es el *Pivot*. Rojo 45 (todavía el *Pivot*) lo atrapa y se lo devuelve en mano a Rojo 21 (todavía el *Jammer*). Ambos Patinadores agarran la Estrella, luego Rojo 21 la suelta. Rojo 45 mantiene el control de la Estrella y se la pone en su casco.

Resultado: Rojo 45 es ahora el *Jammer*.

Justificación: Arrojar la Estrella es un Pase de Estrella incompleto, no uno ilegal. Atrapar la Estrella (en el aire) es lo mismo que recuperarla (del suelo), así que no es obligatorio que el *Pivot* deje caer primero la Estrella a la pista. Una vez que el *Jammer* Rojo agarra el cubrecasco, restablece su control de la Estrella independientemente de si el *Pivot* la soltó o no. Ellos luego completan el Pase de Estrella de manera legal.

Tener en cuenta: Si Rojo 45 se hubiera puesto el cubrecasco antes de habérselo devuelto en mano a Rojo 21, esto habría resultado en una penalización aplicada a Rojo 45.

Escenario C2.19

Mientras se está moviendo a través del *Pack*, la Estrella se sale del casco del *Jammer* Rojo y se pega a la muñequera de un Bloqueador Blanco. El Bloqueador Blanco libera el cubrecasco y lo deja caer fuera de los límites de la pista.

Resultado: No se le aplica una penalización al Bloqueador Blanco.

Justificación: El Bloqueador Blanco ganó posesión temporaria del cubrecasco y lo dejó caer fuera de juego. Dado que el Bloqueador Blanco no intentó intencionalmente quitar la Estrella del casco del *Jammer* Rojo, no se le debe aplicar una penalización por hacerse del control de la Estrella

accidentalmente siempre y cuando renuncie inmediatamente al control de la Estrella. La Estrella puede moverse como parte del desarrollo normal del juego, pero no puede ser controlada por nadie más que el *Jammer* o el *Pivot*.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco no hubiera tocado la Estrella que estaba pegada a su muñequera, y hubiera permitido que el *Jammer* o el *Pivot* Rojos lo recuperaran una vez que se dieran cuenta, tampoco habría ocurrido una falta.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco hubiera retirado la Estrella de su Velcro, pero no renunciado inmediatamente al control de la Estrella una vez que fue removida de su muñequera, se habría aplicado una penalización.

Escenario C2.20

El *Jammer* Blanco le pasa legalmente la Estrella al *Pivot* Blanco. Más tarde en el *Jam*, el *Pivot* Blanco-vuelto-*Jammer* recibe una penalización y va a la *Penalty Box*. El *Jam* termina y el equipo Rojo pide una Revisión Oficial. Como resultado de la revisión, el *Jammer* Blanco original recibe una penalización por una acción ilegal que cometió como *Jammer*.

Resultado: La penalización adicional debe ser cumplida por el *Pivot* Blanco-vuelto-*Jammer* y registrado para el *Jammer* Blanco original. Al *Jammer* Blanco original no se le permitirá participar del juego hasta que el tiempo de la penalización que recibió se complete.

Justificación: El *Jammer* Blanco pasó legalmente la Estrella, haciendo que el *Pivot* Blanco sea el nuevo *Jammer*, pero recibió una penalización luego de una revisión por una acción cometida mientras era el *Jammer*. Una penalización se aplica a un Patinador. El tiempo de penalización se asigna a una posición, mientras que al Patinador no se le permite participar hasta que se haya cumplido. En este ejemplo, el *Jammer* Blanco original recibe una penalización y el *Jammer* Blanco actual (ex *Pivot*) cumple el tiempo. Revertir el *Jammer* actual a *Pivot* o hacer que el *Jammer* original cumpla el tiempo como Bloqueador privaría al equipo Rojo de ventajas que ganó.

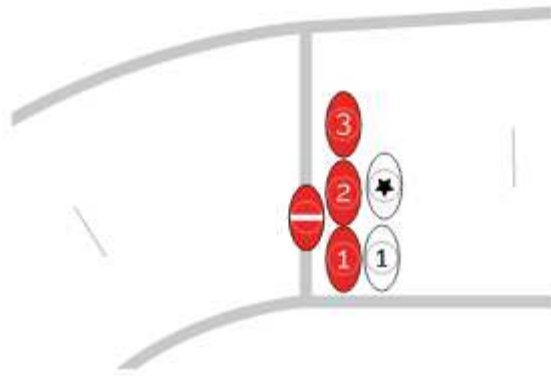
2.2.4. Bloqueadores

No hay escenarios para la sección 2.2.5.

2.3. Zona de Interacción & Pack

Referido a: Sección 2.3.

Escenario C2.21

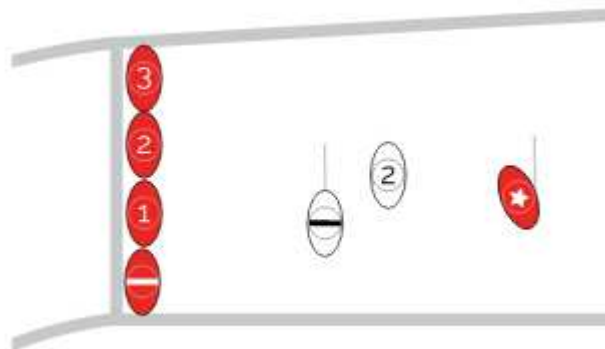


El Bloqueador Rojo 1 saca de los límites con un bloqueo al Bloqueador Blanco 1.

Resultado: *No Pack*. No hay penalización. El Bloqueador Blanco debe regresar dentro de los límites para reformar el *Pack* tan pronto como lo pueda hacer legalmente, y el Bloqueador Rojo 1 debe patinar en sentido Derby para permitir que el Bloqueador Blanco 1 lo haga.

Justificación: Dado que no hay Bloqueadores Blancos dentro de 10 pies (3,05 m) de distancia de cualquier Bloqueador Rojo, no se puede definir un *Pack*. Todos los Bloqueadores deben trabajar juntos para permitir que se reforme un *Pack* tan rápidamente como sea posible.

Escenario C2.22



La pared Roja patina lentamente hacia adelante mientras los Bloqueadores Blancos se quedan quietos.

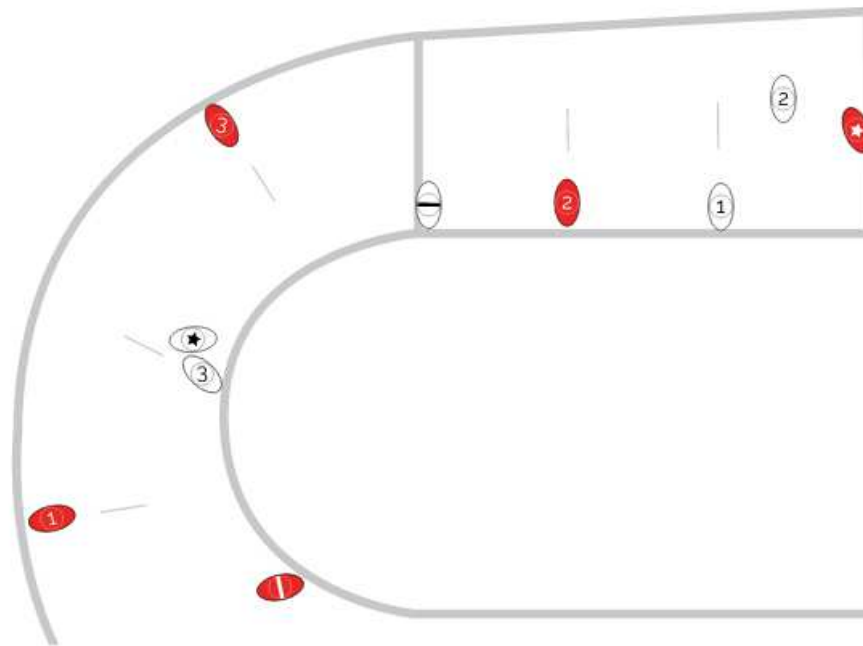
Resultado: Se declara “*No Pack*”. No hay penalización.

Justificación: El patinar lento de los Bloqueadores Rojos le dio la oportunidad al *Pivot* Blanco de mantener un *Pack*, por lo que los Bloqueadores Rojos no deben ser penalizados. El *Pivot* Blanco no está obligado a mantener un *Pack*, pero está obligado a trabajar para reformar un *Pack* si no hay *Pack*. Además, el *Pivot* Blanco tiene prohibido hacer movimientos bruscos que destruyan el *Pack*.

Tener en cuenta: Si en lugar de moverse hacia adelante, los Bloqueadores Rojos se quedaban quietos mientras el *Pivot* Blanco patinaba hacia atrás o apoyaba una rodilla, el *Pivot* Blanco debería ser penalizado. El Roller Derby se juega en sentido antihorario, por lo que el movimiento en sentido horario está regido por un estándar diferente que el movimiento en sentido antihorario, y apoyar

una rodilla siempre es una acción repentina. Movimientos sutiles como cambiar el peso del cuerpo mientras se está parado no deben considerarse acciones repentinas.

Escenario C2.23



En la imagen de arriba, Rojo 3 y el *Pivot Blanco* están separados más de 10 pies (3,05 m) de distancia, así como también Rojo 1 Blanco 3 (si todos ellos estuvieran en el centro de la pista, en vez de sobre la línea, estarían exactamente a 10 pies/3,05 m de distancia). En consecuencia, el *Pack* está compuesto por el *Pivot Blanco*, Rojo 2, Blanco 1 y Blanco 2. Rojo 1 y *Pivot Rojo* están fuera de juego.

El *Pack* quedaría compuesto por los siguientes Patinadores, si los siguientes Bloqueadores apoyaran una rodilla:

| | |
|-------------------------------------|---|
| Blanco 2 | Blanco 1, Rojo 2, <i>Pivot Blanco</i> |
| Blanco 1 | <i>No Pack</i> . Rojo 3 y Blanco 3 podrían ser un <i>Pack</i> de 2, pero también lo podrían ser <i>Pivot Blanco</i> y Rojo 2. |
| Rojo 2 | Blanco 3 y Rojo 3 |
| <i>Pivot Blanco</i> | Blanco 1, Blanco 2, Rojo 2 |
| Rojo 3 o cualquier por delante suyo | El <i>Pack</i> no cambia. |

2.4. Bloqueos y Asistencias

No hay escenarios para la sección 2.4.

2.5. Pases

No hay escenarios para la sección 2.5.

3. Anotación

Referido a: Sección 3.

Escenario C3.1

El *Jammer* Rojo se alinea para arrancar el *Jam* por delante del *Jammer* Blanco. Después del pitido de Inicio de *Jam*, el *Jammer* Rojo pasa a través del *Pack* y obtiene el *Lead Jammer* (pasando a todos) mientras que el *Jammer* Blanco sigue retenido atrás. El *Jammer* Rojo da la vuelta patinando, obtiene un pase sobre todos los Bloqueadores más el *Jammer* Blanco, y corta el *Jam*.

Puntos: Cinco puntos.

Justificación: El *Jammer* Rojo obtuvo pases sobre los cinco oponentes (cuatro Bloqueadores y un *Jammer*) durante su segundo recorrido a través del *Pack*. En consecuencia, los pases constituyen vueltas de ventaja, y fueron obtenidos.

Escenario C3.2

El *Jammer* Blanco es enviado a la *Penalty Box* poco después de que comenzara el *Jam* (en su primer recorrido a través del *Pack*). El *Jammer* Rojo completa su primer recorrido a través del *Pack*, y comienza su segundo. El *Jammer* Rojo obtiene un pase sobre dos Bloqueadores oponentes antes de que se corte el *Jam*

Puntos: Tres puntos.

Justificación: En el segundo recorrido del *Jammer* Rojo a través del *Pack*, obtuvo un pase sobre el *Jammer* Blanco al obtener un pase sobre el primer Bloqueador Blanco mientras el *Jammer* Blanco estaba penalizado.

Escenario C3.3

El *Jammer* Blanco está en su segundo recorrido a través del *Pack* y obtiene un pase sobre todos los Bloqueadores oponentes excepto sobre el *Pivot* Rojo, que está enfrente suyo. El *Jammer* Blanco sale por el frente de la Zona de Interacción con el *Pivot* Rojo aún delante suyo.

Puntos: Cuatro puntos.

Justificación: Salir de la Zona de Interacción estando delante del *Jammer* oponente no es un medio válido para un Bloqueador como el *Pivot* Rojo para evitar que se anote sobre él. A través de esta acción, le negó al *Jammer* Blanco la oportunidad de obtener un pase sobre él durante su segundo recorrido a través del *Pack*. Por lo tanto, se considera que el *Jammer* Blanco ha obtenido un pase sobre el *Pivot* Rojo al completar su segundo recorrido a través del *Pack*. Sobre los otros Bloqueadores oponentes ya se había anotado de manera habitual.

Tener en cuenta: Si el *Jam* hubiera terminado antes de que el *Jammer* Blanco saliera de la Zona de Interacción pero mientras el *Pivot* Rojo estuviera delante suyo y también por delante de la Zona de Interacción, el *Jammer* Blanco habría obtenido el pase sobre el *Pivot* Rojo por la misma razón porque el final del *Jam* completa la pasada de anotación. Sin embargo, si el *Pivot* Rojo hubiera permanecido dentro de la Zona de Interacción pero delante del *Jammer* Blanco, el *Jammer* Blanco no habría

obtenido un pase sobre el *Pivot Rojo* porque este tuvo la oportunidad de hacerlo mientras estaba dentro de la Zona de Interacción.

Escenario C3.4

El *Jammer Blanco* está en su segundo recorrido a través del *Pack*. Obtiene un pase sobre todos los Bloqueadores oponentes excepto el *Pivot Rojo*, que está delante de él. No ha pasado al *Jammer Rojo*. El *Pivot Rojo* fuerza al *Jammer Blanco* fuera de los límites, y luego sale fuera de juego. El *Pivot Rojo* retrocede, regresa al juego, y termina por detrás del *Jammer Blanco* que todavía está fuera de los límites. El *Jammer Blanco* reingresa por delante del *Pivot Rojo*, y justo por delante de la Zona de Interacción.

Puntos: Tres puntos.

Justificación: Cuando el *Jammer Blanco* reingresó a la pista fuera de la Zona de Interacción, su segundo recorrido a través del *Pack* se completó. En ese momento, el *Pivot Rojo* estaba en juego. Como tal, el *Jammer Blanco* tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre el *Pivot Rojo* durante ese recorrido a través del *Pack* regresando al juego dentro de la Zona de Interacción, y luego pasando al *Pivot Rojo*.

Escenario C3.5

Al comienzo del *Jam*, el *Jammer Rojo* saca con un bloqueo al *Jammer Blanco* fuera de los límites y patina en sentido no-Derby. El *Jammer Rojo* sale de la Zona de Interacción por la parte de atrás, reingresa en ella por el frente, y patina por dentro de los límites hasta la parte trasera del *Pack*. El *Jammer Blanco* ingresa por detrás del *Jammer Rojo* y se queda atascado en el *Pack* antes de recomenzar su recorrido inicial a través del *Pack*. El *Jammer Rojo* patina hacia adelante, sale de la Zona de Interacción por delante, entra a la Zona de Interacción por detrás, obtiene pases sobre todos los oponentes, y completa su recorrido inicial a través del *Pack*.

Puntos: Un punto.

Justificación: Aunque el *Jammer Rojo* obtuvo pases mientras les sacaba una vuelta de ventaja a todos los Patinadores oponentes (todos los Bloqueadores oponentes, más el *Jammer* oponente) en su pasada recorrido inicial a través del *Pack*, los pases anteriores al recorrido inicial no cuentan para sacar vueltas de ventaja sobre Bloqueadores. Pero **sí** cuentan para sacar vueltas de ventaja sobre *Jammers*; al final de su recorrido inicial a través del *Pack*, el *Jammer Rojo* ha pasado a todos los oponentes, pero se dice que solo le sacó una vuelta de ventaja al *Jammer Blanco*.

Escenario C3.6

El *Jammer Blanco* comienza el *Jam* en la *Penalty Box*. El *Jammer Rojo* termina su primer recorrido a través del *Pack* y comienza el segundo. El *Jammer Blanco* regresa a la pista por detrás del *Jammer Rojo*. El *Jammer Rojo* obtiene pases sobre todos los oponentes y sale por el frente de la Zona de Interacción.

Puntos: Cinco puntos.

Justificación: Dado que el *Jammer Blanco* regresó a la pista por detrás del *Jammer Rojo*, el *Jammer Rojo* todavía podría obtener un pase sobre el *Jammer Blanco* obteniendo un pase sobre un

Bloqueador Blanco. De esta manera, el *Jammer* Blanco simplemente es como cualquier Patinador Blanco.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco pasa al *Jammer* Rojo antes de que el *Jammer* Rojo pase a ese primer Bloqueador Blanco, el *Jammer* Rojo no obtiene un pase sobre el *Jammer* Blanco de esta manera.

Escenario C3.7

El *Jammer* Blanco comienza el *Jam* en la *Penalty Box*. El *Jammer* Rojo pasa a todos los Bloqueadores oponentes en su primer recorrido a través del *Pack*, luego es reciclado hasta la parte trasera del *Pack*. El *Jammer* Blanco es liberado y regresa detrás del *Pack* pero por delante del *Jammer* Rojo. El *Jammer* Rojo completa su recorrido inicial, obteniendo pases sobre todos los oponentes, mientras el *Jammer* Blanco permanece atascado en su primer recorrido.

Puntos: Cero puntos para el *Jammer* Rojo.

Justificación: Cuando el *Jammer* Rojo pasó al primer Bloqueador oponente, obtuvo un pase sobre el *Jammer* Blanco (que estaba sentado en la *Penalty Box*). Ese pase cuenta como un único pase hasta que el *Jammer* Rojo complete su recorrido inicial a través del *Pack*. Aunque el *Jammer* Rojo luego volvió a obtener un pase sobre el *Jammer* Blanco durante su recorrido inicial a través del *Pack*, se considera como el mismo pase dos veces (en vez de dos pases seguidos) y no una vuelta de ventaja.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco hubiera regresado [a la pista] justo delante de la Zona de Interacción, y el *Jammer* Rojo hubiera justo completado su recorrido inicial a través del *Pack*, entonces el *Jammer* Rojo estaría en posición de sacar una vuelta de ventaja en su segundo recorrido a través del *Pack*. El *Jammer* Blanco podría haber regresado por detrás del *Pack*, en vez de por delante de él, para evitar que se le saque una vuelta de ventaja tan rápidamente.

Escenario C3.8

El *Jammer* Rojo se aproxima al *Pack* para su segundo recorrido mientras el *Jammer* Blanco está todavía en el *Pack*. El *Jammer* Rojo pasa a todos los oponentes excepto a un Bloqueador Blanco No-Pivot, que saca de la pista al *Jammer* Rojo con un bloqueo, forzándolo a que reingrese detrás del *Pack*. Antes de que el *Jammer* Rojo reingrese al *Pack*, el *Jammer* Blanco le pasa la Estrella al Pivot Blanco. El *Jammer* Rojo reingresa al *Pack*, pasa a todos los oponentes de nuevo, y sale de la Zona de Interacción.

Puntos: Cinco puntos.

Justificación: Los puntos se obtienen por sacarle una vuelta de ventaja a oponentes, no a posiciones específicas. Lo que importa es que al Patinador Blanco en cuestión se le sacó una vuelta de ventaja solo una vez durante el segundo recorrido a través del *Pack* del *Jammer* Rojo.

Tener en cuenta: Si hubiera sido el Pivot Blanco quien sacó de la pista al *Jammer* Rojo, y el Pivot Blanco saliera de la Zona de Interacción antes de ser pasado, el *Jammer* Rojo habría obtenido solo cuatro puntos aunque hubiera pasado al *Jammer* Blanco una vez mientras era *Jammer* y de nuevo mientras era un Bloqueador.

Escenario C3.9

El *Jammer* Rojo está en posición de sacarle una vuelta de ventaja al *Jammer* Blanco. El *Jammer* Rojo entra al *Pack* por delante del *Jammer* Blanco, mientras el *Jammer* Blanco está aproximándose al *Pack* para su segundo recorrido. El *Jammer* Rojo pasa la Estrella, y el nuevo *Jammer* Rojo se escapa del *Pack*. El *Jammer* Blanco entra al *Pack* y pasa a los cuatro Bloqueadores Rojos (incluyendo al *Jammer* Rojo original).

Puntos: El *Jammer* Blanco anota cuatro puntos.

Justificación: Se considera que todos los Bloqueadores están unidos con respecto al recorrido a través del *Pack* del *Jammer* oponente. Por lo tanto, aunque el *Jammer* Blanco no le sacó una vuelta al *Jammer* Rojo original, cuando el *Jammer* Rojo se volvió Bloqueador, esto le dio al *Jammer* Blanco posición de sacarle una vuelta de ventaja.

Escenario C3.10

El *Jammer* Rojo está en su recorrido inicial a través del *Pack* y ha obtenido un pase sobre todos los oponentes. El *Jammer* Blanco está en la pista pero apoya una rodilla en el piso para atarse de nuevo los cordones de su patín. El *Pack* (con el *Jammer* Rojo todavía en él) deja atrás al *Jammer* Blanco, y luego reabsorbe al *Jammer* Blanco por el frente. El *Jammer* Rojo obtiene un pase sobre el *Jammer* Blanco reabsorbido y sale de la Zona de Interacción.

Puntos: Un punto (en el recorrido inicial del *Jammer* Rojo a través del *Pack*).

Justificación: En su primer recorrido a través del *Pack*, el *Jammer* Rojo le sacó exitosamente una vuelta de ventaja al *Jammer* Blanco, y el pase fue obtenido. A ningún otro Patinador se le sacó una vuelta de ventaja.

Tener en cuenta: No importa que este haya sido el *Jammer* Blanco. Si un Bloqueador Blanco fuera de alguna forma reabsorbido por el frente del *Pack* y el *Jammer* Rojo le hubiera sacado una vuelta de ventaja, el *Jammer* Rojo habría obtenido un punto por obtener un pase que constituía una vuelta de ventaja sobre ese Bloqueador Blanco.

Escenario C3.11

El *Jammer* Blanco está en su segundo recorrido a través del *Pack* y salta el ápex, pasando a los cuatro Bloqueadores Rojos mientras está en el aire. El patín derecho del *Jammer* Blanco aterriza dentro de los límites, con sus caderas por delante de todos los Bloqueadores. Un instante más tarde, el patín izquierdo del *Jammer* Blanco aterriza fuera de los límites.

Puntos: Cuatro puntos.

Justificación: El estado de “dentro de los límites” del *Jammer* Blanco se mantuvo mientras estuvo en el aire porque la primera parte de sus patines que volvió a tocar el suelo tocó dentro de los límites. El estado de “de pie” del *Jammer* Blanco se mantuvo mientras estuvo en el aire porque tocó el suelo primero con los patines. El hecho de que el *Jammer* Blanco tocara fuera de los límites con su otro patín no afecta a los puntos (pero puede afectar a su subsecuente posición relativa respecto a los Patinadores que pasó mientras estaba en el aire).

Escenario C3.12

El *Jammer* Blanco comienza su segundo recorrido a través del *Pack*. El *Jammer* Rojo es enviado a la *Penalty Box* y está sentado. El Bloqueador Rojo 1 también es enviado a la Caja. El Bloqueador Rojo 2 se retira del juego por sí solo para arreglar un problema con su equipamiento. Luego el *Jammer* Rojo es liberado de la Caja y regresa a la pista legalmente (por detrás de todos, incluyendo al *Jammer* Blanco). El *Jammer* Blanco no ha pasado a los Bloqueadores 3 ni 4. Entonces se corta el *Jam*.

Puntos: Cero puntos.

Justificación: El *Jammer* Blanco no obtuvo un pase sobre ningún oponente antes de que el *Jam* terminara.

Tener en cuenta: El *Jammer* Blanco tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre los Bloqueadores Rojos 3 o 4, lo que de ese modo le habría obtenido un pase sobre Bloqueador Rojo 1, Bloqueador Rojo 2 y el *Jammer* Rojo para un total de cuatro puntos.

Escenario C3.13

El *Jammer* Blanco comienza su segundo recorrido a través del *Pack*. El *Jammer* Rojo es enviado a la *Penalty Box* y está sentado. Los Bloqueadores Rojos 1 y 2 ya estaban sentados en la Caja. El Bloqueador Rojo 3 va a la Caja por otra penalización. El Bloqueador Rojo 4 se retira del juego por sí solo para arreglar un problema con su equipamiento. El *Jammer* Blanco pasa patinando a sus propios compañeros.

Puntos: Cinco puntos.

Justificación: Dado que no hubo oportunidad para el *Jammer* Blanco de obtener un pase sobre ninguno de sus oponentes, el *Jammer* Blanco obtiene un pase sobre todos ellos al completar el recorrido a través de la Zona de Interacción como se define durante una situación de *No Pack*.

Escenario C3.14

El *Jammer* Blanco comienza su segundo recorrido a través del *Pack*. El *Jammer* Rojo es enviado a la *Penalty Box* y está sentado. Los Bloqueadores Rojos 1 y 2 ya están sentados en la Caja. El Bloqueador Rojo 3 pierde un freno y se retira del juego activo por sí solo. Al Bloqueador Rojo 4 se le aplica una penalización y se le dice que permanezca en la pista, pero igualmente se va patinando. El *Jammer* Blanco pasa patinando a sus compañeros y al Bloqueador Rojo 4 mientras los Oficiales le dicen al Bloqueador Rojo 4 que regrese a la pista.

Puntos: Cinco puntos.

Justificación: Dado que el Bloqueador Rojo 4 no fue enviado fuera de la pista a la Caja, ese Bloqueador todavía es parte del desarrollo activo del juego (solo está fuera de los límites). Cuando el *Jammer* Blanco pasó patinando al Bloqueador Rojo 4, el pase fue obtenido como siempre aunque el Bloqueador Rojo 4 estaba fuera de los límites en ese momento.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Rojo 4 hubiera salido tan rápidamente que al *Jammer* Blanco se le hubiera negado la oportunidad de obtener un pase sobre él, entonces cuando el *Jammer* Blanco

completara su recorrido a través de la Zona de Interacción, habría obtenido un pase sobre el Bloqueador Rojo 4 exactamente igual a si el Bloqueador Rojo 4 estuviera por delante de la Zona de Interacción (pero todavía dentro de los límites). Dado que no hay *Pack*, el recorrido del *Jammer* Blanco a través de la Zona de Interacción se completa cuando pasa al Bloqueador más adelantado (en este caso, su compañero).

Escenario C3.15

El *Jammer* Rojo comete una falta al comienzo de su segundo recorrido a través del *Pack*, sin haber obtenido ningún pase sobre oponentes durante ese recorrido. Mientras el *Jammer* Rojo está en la *Penalty Box*, dos Bloqueadores Blancos son enviados a la Caja. El *Jammer* Rojo es liberado y regresa a la Zona de Interacción. El *Pack* se está moviendo rápidamente, y el *Jammer* Rojo no pasa a nadie. Los otros dos Bloqueadores Blancos son liberados y regresan a la pista por detrás del *Jammer* Rojo. El *Jam* termina.

Puntos: Cero puntos.

Justificación: El *Jammer* Rojo tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre los dos Bloqueadores Blancos penalizados al obtener un pase sobre uno de los otros Bloqueadores Blancos no penalizados.

Escenario C3.16

El *Jammer* Rojo y el *Jammer* Blanco, ambos cometen faltas durante sus recorridos iniciales a través del *Pack* y regresan de la *Penalty Box* uno poco después que el otro. El *Jammer* Rojo completa su recorrido inicial y da la vuelta patinando, obteniendo pases sobre dos Bloqueadores oponentes mientras el *Jammer* Blanco completa su recorrido inicial a través del *Pack*. El *Jammer* Rojo se queda atascado mientras el *Jammer* Blanco da la vuelta patinando, pasa a todos los oponentes en su segundo recorrido, y sale de la Zona de Interacción. El *Jammer* Rojo logra pasar a través del *Pack* y también sale de la Zona de Interacción. El *Jammer* Rojo y el *Jammer* Blanco se bloquean entre ellos, cada uno pasando al otro unas pocas veces. El *Jam* termina.

Puntos: Ambos *Jammers* obtienen cuatro puntos por su segundo recorrido a través del *Pack*, y cero puntos por su segundo recorrido.

Justificación: Cuando el *Jammer* Rojo salió en su recorrido inicial delante del *Jammer* Blanco, estaba en posición de sacarle una vuelta de ventaja al *Jammer* Blanco, pero no lo hizo. El *Jammer* Blanco salió del *Pack* antes de que le sacaran una vuelta de ventaja, y ganó posición de sacar una vuelta de ventaja sobre el *Jammer* Rojo durante su segundo recorrido. El *Jammer* Rojo volvió a ganar posición de sacar una vuelta de ventaja apenas después de salir de la Zona de Interacción, pero ninguno de los *Jammers* le sacó una vuelta de ventaja al otro en ningún momento.

Escenario C3.17

El *Jammer* Rojo y el *Jammer* Blanco, ambos cometen faltas durante sus recorridos iniciales a través del *Pack* y regresan de la *Penalty Box* uno poco después que el otro. El *Jammer* Rojo es el primero en completar su recorrido inicial a través del *Pack* y da la vuelta patinando, obteniendo pases sobre todos los oponentes (incluyendo el *Jammer* Blanco), mientras el *Jammer* Blanco está atascado en su primer recorrido.

El *Jammer* Rojo completa sus recorridos tercero y cuarto de la misma manera y se queda atascado en el quinto recorrido (sin haber pasado al *Jammer* Blanco en su quinto recorrido) antes de que el *Jammer* Blanco se escape. En este punto, el *Jammer* Blanco completa sus recorridos segundo y tercero de la misma manera, mientras el *Jammer* Rojo está atascado en su quinto recorrido. El *Jammer* Rojo ha pasado a todos los Bloqueadores oponentes durante su quinto recorrido cuando termina el *Jam*.

Puntos: El *Jammer* Rojo obtiene cinco puntos por sus recorridos segundo, tercero y cuarto, y cuatro puntos por su quinto recorrido. El *Jammer* Blanco obtiene cuatro puntos por su segundo recorrido y cinco puntos por su tercer recorrido.

Justificación: El número total de vueltas de ventaja no importa; lo que importa es si en un determinado pase obtenido representa una única instancia de sacarle una vuelta de ventaja al oponente. Aunque el *Jammer* Rojo pasó al *Jammer* Blanco cuatro veces seguidas, totalizando tres vueltas de ventaja, el *Jammer* Blanco logró sacarle una vuelta de ventaja al *Jammer* Blanco una vez poco después.

Escenario C3.18

El *Jammer* Rojo completa su primer recorrido a través del *Pack* y ha pasado a un Bloqueador oponente cuando se quita la Estrella. Mientras no tiene puesta la estrella, los otros tres Bloqueadores oponentes cometen faltas y son enviados a la *Penalty Box*. El *Jam* termina mientras la Estrella del *Jammer* Rojo todavía está en sus manos.

Puntos: Un punto.

Justificación: El *Jammer* Rojo no era capaz de obtener puntos mientras no tenía puesta la Estrella, pero sigue recibiendo el punto obtenido mientras tenía puesta la Estrella.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Rojo se hubiera puesto de nuevo la Estrella antes de que terminara el *Jam*, habría obtenido puntos por los otros Bloqueadores oponentes tan pronto como la Estrella estuviera de nuevo en su casco.

Escenario C3.19

El *Jammer* Rojo completa su primer recorrido a través del *Pack* y no ha pasado a ningún Bloqueador oponente cuando comete dos faltas en rápida sucesión. Es enviado a la *Penalty Box* por 60 segundos, durante los cuales los cuatro Bloqueadores oponentes también cometen faltas y son enviados a la Caja. El *Jammer* Rojo regresa detrás del *Pack*, pero el *Jam* termina antes de que pueda pasar a ningún oponente.

Puntos: Cero puntos.

Justificación: El *Jammer* Rojo no obtuvo ningún pase sobre ningún oponente, así que no fue elegible para obtener ningún punto No-En-la-Pista.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Rojo hubiera obtenido un pase sobre cualquier Bloqueador oponente antes de cumplir su penalización, habría obtenido puntos por los otros Bloqueadores oponentes al regresar a la pista.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Rojo hubiera obtenido un pase sobre un Bloqueador oponente una vez que regresó de cumplir su penalización pero antes de que termine el *Jam*, habría obtenido también un punto sobre cualquier Bloqueador oponente todavía sentado en la Caja o cualquier Bloqueador oponente regresando de la Caja por detrás del *Jammer* Rojo.

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 tres Bloqueadores, un *Pivot*, y un *Jammer* Activo, a menos que se indique de otra manera.
- El *Jam* comienza y el *Pack* está definido.
- Todos los Patinadores se mueven en sentido Derby, a menos que se indique de otra manera, y comienzan a bloquearse los unos a los otros.

4.1. Penalizaciones de Contacto

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

Hacer contacto en una zona de objetivo ilegal debe penalizarse basado en el impacto que tenga sobre el objetivo. (Ver 2.4.1.)

-Origen: Sección 4.1.1

Escenario C4.1

Un Bloqueador Blanco, cayendo como resultado de contacto con los patines de un Bloqueador Rojo, “cae controlado” recogiendo sus brazos y piernas contra su cuerpo. El *Jammer* Rojo, patinando cerca por detrás, se tropieza con el Bloqueador Blanco y cae.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: El Bloqueador Blanco hizo todo lo que pudo para evitar ser él mismo un riesgo.

Tener en cuenta: Si fuera esta la tercera vez que el Bloqueador Blanco causa que un oponente caiga de esta manera, debería recibir una penalización. Aunque “caer controlado” mitiga el riesgo de seguridad de un Patinador caído en la pista, caer excesivamente con impacto representa un riesgo de seguridad mayor que debe resultar en una penalización.

Escenario C4.2

El *Jammer* Rojo patina a lo largo de la línea interna e intenta saltar el ápex para pasar el *Pack*. El *Pivot* Blanco legalmente inicia un bloqueo al brazo del *Jammer* Rojo, lo que saca de balance al *Jammer* Rojo, y su salto queda corto. El *Jammer* Rojo cae fuera de los límites. Cae controlado, pero su impulso provoca que se deslice dentro de la pista, hasta las piernas de un Bloqueador Blanco. El Bloqueador Blanco se tropieza con el *Jammer* Rojo y cae.

Resultado: El *Jammer* Rojo es penalizado.

Justificación: El *Jammer* Rojo se considera dentro de los límites cuando el *Pivot* Blanco inicia un bloqueo legal. Aunque el *Jammer* Rojo cayó controlado, su impulso hacia adelante mientras regresaba a la pista significó un riesgo para la seguridad en más que solo un “pequeño” espacio. La pérdida de posición del Bloqueador Blanco como resultado de tal riesgo es suficiente para justificar una penalización.

Escenario C4.3

El *Pivot* Rojo y dos Bloqueadores Rojos forman una pared de tres personas. Un Bloqueador Blanco inicia un bloqueo a la espalda de *Pivot* Rojo con una zona de bloqueo legal. El *Pivot* Rojo no cae pero con el empuje es sacado del centro de la pared. El *Jammer* Blanco logra pasar las caderas de los otros dos Bloqueadores Rojos antes de que el *Pivot* Rojo recupere su posición.

Resultado: El Bloqueador Blanco es penalizado.

Justificación: El Bloqueador Blanco no ganó ventaja de su bloqueo a una Zona de Objetivo Ilegal, pero un compañero suyo sí: El *Jammer* Blanco obtuvo pases y por lo tanto anotó puntos.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco se hubiera movido completamente a través de la pared y hubiera continuado, eso también habría justificado una penalización por ganar posición, incluso aunque no estuviera anotando puntos.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco no anotaba un punto, y no establecía completamente una posición superior, esto no justificaría una penalización por sí mismo, incluso si estuviera momentáneamente por delante del Bloqueador Rojo, porque no se habría ganado ninguna ventaja real (como puntos o posición).

Escenario C4.4

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

Resultado: El Bloqueador Rojo es penalizado

Justificación: Aunque el impacto del Bloqueador Rojo fue a una Zona de Objetivo Legal con una Zona de Bloqueo Legal y aunque el Bloqueador Blanco no perdió posición ni ventaja, el contacto violento a la cabeza o al cuello siempre debe resultar en una penalización.

Tener en cuenta: El contacto incidental al cuello o a la cabeza que no sea violento y no tenga ningún otro impacto no debe resultar en una penalización.

Escenario C4.5

Un Bloqueador Rojo patina en sentido no-Derby cuando un Bloqueador Blanco da un paso tras él, bloqueando posicionalmente a la espalda del Bloqueador Rojo con una Zona de Objetivo Legal. El Bloqueador Rojo deja de patinar en sentido no-Derby.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Un Patinador no puede ser penalizado solo por bloquear posicionalmente una Zona de Objetivo Ilegal. Los Patinadores pueden estar orientados y moviéndose en diversas direcciones durante un partido.

Escenario C4.6

El *Jammer* Blanco se aproxima a la parte trasera del *Pack*, apuntando a un Bloqueador Rojo. Bastante antes de que ocurra el impacto, el Bloqueador Rojo da un paso al costado, presentando su espalda (una Zona de Objetivo Ilegal). El *Jammer* Blanco hace contacto de todas maneras y derriba al Bloqueador Rojo.

Resultado: El *Jammer* Blanco es penalizado.

Justificación: El Bloqueador Rojo estableció una nueva posición antes de que el *Jammer* Blanco hiciera contacto. El *Jammer* Blanco es responsable por el bloqueo que inició, independientemente de cuál haya sido su objetivo original.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco no hubiera tenido oportunidad razonable de evitar la Zona de Objetivo Ilegal del Bloqueador Rojo porque el Bloqueador Rojo hubiera presentado una Zona de Objetivo Ilegal a último momento, entonces el Bloqueador Rojo estaría iniciando con su espalda, una Zona de Bloqueo Legal. Dado que el *Jammer* Blanco no se consideraría el iniciador, no se justificaría ninguna penalización.

Escenario C4.7

El *Jammer* Blanco patina velozmente directamente a la espalda de un Bloqueador Rojo, que no está preparado para el contacto. El Bloqueador Rojo cae descontrolado y se desliza hasta los patines de la pared de Bloqueadores Blancos frente suyo, que cae.

Resultado: El *Jammer* Blanco es penalizado. El Bloqueador Rojo no es penalizado.

Justificación: El *Jammer* Blanco hizo un contacto ilegal con el Bloqueador Rojo. Debido a este contacto ilegal, el Bloqueador Rojo no fue capaz de evitar cometer su acción ilegal. Como tal, el Bloqueador Rojo no debe ser penalizado.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco hubiera empujado al Bloqueador Rojo hacia adelante hasta la espalda del Bloqueador Blanco, provocando que dicho Bloqueador Blanco cayera pero no el Bloqueador Rojo, nadie recibiría una penalización. En este caso, la acción ilegal del *Jammer* Blanco es lo que provocó que cayera su propio compañero. El Bloqueador Rojo no debe ser penalizado por esto.

Escenario C4.8

El *Jammer* Rojo patina alrededor de la pista a gran velocidad. Impacta muy violentamente en la espalda del Bloqueador Blanco sin hacer ningún intento de evitar el contacto ilegal. Sin embargo, el Bloqueador Blanco no cae y el *Jammer* Rojo no gana posición sobre nadie como resultado de esta acción.

Resultado: El *Jammer* Rojo debe considerarse para expulsión directa.

Justificación: El contacto a la espalda de un oponente es ilegal, en gran parte porque es peligroso. Una violación flagrante de esta regla supone un peligro de seguridad para el Bloqueador Blanco, que tiene suficiente impacto en el juego para expulsar al *Jammer* Blanco si se juzga que fue negligente, intencional o peligroso, independientemente del si el Bloqueador Blanco perdió posición.

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

Hacer contacto con una zona de bloqueo ilegal debe penalizarse basado en el impacto que tenga sobre el objetivo. (Ver 2.4.2.)

-Origen: Sección 4.1.2

Escenario C4.9

El *Jammer* Rojo inicia un bloqueo con los antebrazos pegados a su torso, a una Zona de Objetivo Legal de un Bloqueador Blanco. El Bloqueador Blanco resulta derribado fuera de los límites.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Los antebrazos del *Jammer* Rojo estaban completamente pegados a su torso. Aunque los antebrazos son una Zona de Bloqueo Ilegal, pegarlos al torso efectivamente los hacen parte del torso, y por lo tanto una Zona de Bloqueo Legal.

Escenario C4.10

El Bloqueador Blanco inicia un bloqueo contra el *Jammer* Rojo, usando la parte alta de su brazo contra una Zona de Objetivo Legal. El impulso natural del impacto causa contacto adicional, deslizándose hacia abajo hasta el codo del Bloqueador Blanco. Como resultado de la acción el *Jammer* Rojo termina fuera de los límites.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: El Bloqueador Blanco usó la parte alta de su brazo para iniciar el bloqueo. La pérdida de posición del *Jammer* Rojo fue resultado de un bloqueo de una Zona de Bloqueo Legal y no del contacto adicional que resultó del impulso del impacto. Ambos ejemplos son juego legal.

Tener en cuenta: Muchos bloqueos legales incluyen contacto incidental o insignificante usando una Zona de Bloqueo Ilegal, o sobre una Zona de Objetivo Ilegal. Si el contacto ilegal no tiene más impacto, no se debe aplicar ninguna penalización.

Escenario C4.11

El *Jammer* Blanco está atascado detrás de una pared Roja. Empuja hacia adelante, pero no logra encontrar una forma de pasar. Golpea con su rodilla en las nalgas de un Bloqueador Rojo. El Bloqueador Rojo tambalea pero no cae ni es sacado de los límites. El *Jammer* Blanco no consigue atravesar la pared.

Resultado: El *Jammer* Blanco es penalizado.

Justificación: Un Patinador que intencional y violentamente golpea a un oponente con la punta de su codo o de su rodilla debe recibir una penalización independientemente de si conduce a una pérdida de posición o ventaja. Esta acción es peligrosa y antideportiva.

Tener en cuenta: El hecho de que esta acción fue intencional es solo parte de la razón por la que se justifica una penalización. Las acciones intencionales ilegales no siempre son penalizadas, aunque tácitamente son antideportivas. Las acciones intencionales pensadas para dañar a un oponente siempre deben ser penalizadas.

Escenario C4.12

Mientras el *Jammer* Blanco avanza, un Bloqueador Rojo es sacado de balance con un bloqueo, hacia la trayectoria del *Jammer* Blanco, doblándose y colocando posicionalmente su cabeza frente al *Jammer* Blanco. El *Jammer* Blanco se detiene completamente para evitar contactar con la cabeza del Bloqueador Rojo.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Aunque el *Jammer* Blanco perdió impulso significativo como resultado del bloqueo posicional del Bloqueador Rojo con una Zona de Bloqueo Ilegal (la cabeza), un bloqueo posicional no intencional con la cabeza no justifica una penalización.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Rojo hubiera presentado intencionalmente su cabeza a fin de disminuir la velocidad del impulso del *Jammer* Blanco, o si continuara usando la amenaza de daño a su propia cabeza como barrera, el Bloqueador Rojo debería ser penalizado por conducta no segura y antideportiva.

Escenario C4.13

Un Bloqueador Blanco es sacado de balance con un bloqueo, y se agarra de la camiseta de un Bloqueador Rojo en un intento de recuperar su balance. El Bloqueador Rojo permanece de pie, pero su velocidad es significativamente disminuida por el tirón a su camiseta. El Bloqueador Blanco recupera su balance.

Resultado: El Bloqueador Blanco es penalizado.

Justificación: Las asistencias que se toman de un oponente, como *whips* o apuntalamientos, son penalizables si resultan en algún tipo de ventaja para el iniciador o desventaja para el oponente. El Bloqueador Blanco disminuyó significativamente la velocidad del Bloqueador Rojo usando una Zona de Bloqueo Ilegal.

Escenario C4.14

El *Pivot* Blanco intenta unirse a los demás Bloqueadores Blancos pero es retenido atrás por una pared de Bloqueadores Rojos. El *Pivot* Blanco se escurre pasando al Bloqueador Rojo en la línea externa, usando sus antebrazos sobre esos Bloqueadores Rojos para mantenerse a sí mismo dentro de los límites.

Resultado: El *Pivot* Blanco es penalizado.

Justificación: El *Pivot* Blanco ganó posición superior al Bloqueador Rojo usando sus antebrazos para mantenerse dentro de los límites durante una acción que de otra manera lo hubiera sacado de los límites.

Tener en cuenta: El hecho de que los antebrazos del *Pivot* Blanco fueran usados para mantenerse dentro de los límites no es lo que justifica una penalización, sino que el mantener el estado de dentro de los límites resultó en una ganancia de posición.

Escenario C4.15

El *Jammer* Rojo pasó a todos excepto al Bloqueador Blanco más adelantado. El Bloqueador Blanco enfrenta en sentido no-Derby con sus brazos abiertos e inicia un bloqueo contra el *Jammer* Rojo con la totalidad de su brazo: parte alta, codo y antebrazo. El *Jammer* Rojo no es derribado, pero sí es detenido.

Resultado: El Bloqueador Blanco es penalizado.

Justificación: Aunque el *Jammer* Rojo no perdió posición, su progreso fue significativamente obstruido por zonas de bloqueo ilegales.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco hubiera dejado caer su antebrazo y codo tan pronto como hicieron contacto, no se debería cobrar ninguna penalización. Es el impacto prolongado del antebrazo y el codo lo que hizo a esta acción penalizable.

Escenario C4.16

Los Bloqueadores Rojos forman una pared de tres personas, separando al *Pivot* Blanco de los demás Bloqueadores Blancos. El Bloqueador Rojo del medio tiene entrelazado su brazo con el Bloqueador Rojo de la parte externa. El *Pivot* Blanco inicia un bloqueo contra los Bloqueadores Rojos del medio y de la parte externa, intentando pasar a través de estos dos Patinadores, pero no logra ningún progreso. Todos los Bloqueadores permanecen de pie.

Resultado: El Bloqueador Rojo del medio fue el más responsable de entrelazar los brazos y debe recibir una penalización.

Justificación: Los Bloqueadores Rojos del medio y de la parte externa ganaron una ventaja al crear un enlace que el *Pivot* Blanco no puede romper. Una vez que el *Pivot* Blanco desafió ese enlace, la acción de aquellos se volvió merecedora de una penalización

Tener en cuenta: Si no puede determinarse quién inició el enlace, debe penalizarse al Patinador más cercano al Árbitro cobrando la falta.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Rojo del medio también estuviera entrelazado con el Bloqueador Rojo de la parte interna, no se justifica una penalización adicional porque el *Pivot* Blanco no intentó pasar a través de esos dos oponentes entrelazados.

4.1.3. Contacto Inesperado

Iniciar un bloqueo es legal cuando el Patinador está moviéndose en sentido Derby, en juego, de pie y dentro de los límites durante un *Jam*, usando zonas de contacto legales.

-Origen: Sección 4.1.3

Escenario C4.17

El *Pivot* Blanco está detenido sobre sus frenos e inicia un bloqueo contra el *Jammer* Rojo. El *Jammer* Rojo no cae, pero es detenido completamente. El Bloqueador Rojo contrabloquea, pero el *Pivot* Blanco continúa bloqueando mientras sigue sobre sus frenos y el *Jammer* Rojo es incapaz de pasar.

Resultado: El *Pivot* Blanco es penalizado.

Justificación: Si el *Jammer* Rojo pierde posición o su impulso o trayectoria es severamente afectada por un bloqueo iniciado de manera inesperada, el iniciador debe recibir una penalización. En este ejemplo, si el *Pivot* Blanco no hubiera mantenido su bloqueo detenido sino que en vez de eso hubiera vuelto a patinar en sentido Derby, permitiendo que el *Jammer* Rojo mantuviera parte de su impulso, no habría resultado en una penalización.

Escenario C4.18

El Bloqueador Rojo usa una Zona de Bloqueo Legal para iniciar un bloqueo a una Zona de Objetivo Legal de un Bloqueador Blanco. El Bloqueador Blanco es empujado hasta que uno de sus patines está dentro de los límites y el otro fuera. El Bloqueador Rojo continúa bloqueando hasta que el Bloqueador Blanco está completamente fuera de los límites. El Bloqueador Rojo reinicia un nuevo bloqueo que derriba al Bloqueador Blanco.

Resultado: El Bloqueador Rojo es penalizado.

Justificación: Un patinador no debe esperar ser bloqueado mientras está fuera de los límites. Solo es legal bloquear a un Patinador que está dentro de los límites o en *straddling*. El nuevo bloqueo adicional es lo que justifica la penalización.

Escenario C4.19

Un Bloqueador Rojo es sacado de los límites con un bloqueo y reciclado hasta la parte trasera del *Pack*. Este acelera e ingresa dentro de los límites, directamente hacia un Bloqueador Blanco, que cae.

Resultado: El Bloqueador Rojo es penalizado.

Justificación: Aun cuando las zonas de objetivo y de bloqueo fueran legales y ambos Patinadores estuvieran dentro de los límites, el Bloqueador Rojo ganó una ventaja inesperada al acelerar mientras estaba fuera de los límites para bloquear. El Bloqueador Blanco no debería esperar ser bloqueado por un oponente que está fuera de los límites.

Escenario C4.20

Un Bloqueador Rojo es sacado de los límites con un bloqueo de un Bloqueador Blanco, que también sale de los límites, dejando una apertura en la línea interna. El Bloqueador Rojo fuera de los límites agarra al *Jammer* Rojo que está dentro de los límites por las caderas y lo empuja pasando a los Bloqueadores Blancos que están dentro de los límites.

Resultado: El Bloqueador Rojo es penalizado.

Justificación: El límite para la penalización de asistencias sigue métricas similares a las de los bloqueos. No pueden venir de un lugar donde un oponente no esperaría que ocurra una asistencia, como fuera de los límites, mientras se está abatido o mientras se está detenido. Dado que el Bloqueador Rojo no podría ser legalmente bloqueado, también sería ilegal prevenir la asistencia, dándole al Bloqueador Rojo otra ventaja injusta.

Escenario C4.21

Los Bloqueadores Blancos forman una pared de cuatro personas, bloqueando al *Jammer* Rojo en la parte de atrás del *Pack*, cuando se declara un *No 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 al *Jammer* Rojo antes de que se declare reformado el *Pack*.

Resultado: Uno de los Bloqueadores Blancos que estaba bloqueando activamente al *Jammer* Rojo debe ser penalizado.

Justificación: Todos los Bloqueadores están obligados a intentar reformar el *Pack*, no solo aquellos que elijan hacerlo. Continuar bloqueando durante una situación de *No Pack* es considerado una falla en el intento de reformar el *Pack*.

Tener en cuenta: Si el *Pack* se hubiera reformado inmediatamente, no debería aplicarse ninguna penalización.

Tener en cuenta: Si todos los Bloqueadores Blancos hubieran acelerado en un intento de reformar el *Pack*, no debería aplicarse ninguna penalización, incluso si lo hubieran hecho mientras mantenían su pared reteniendo al *Jammer* Rojo detrás.

4.2. Penalizaciones de Estructura del Juego

4.2.1. Hacer que un Oponente sea Incapaz de Bloquear

Cuando no se puede definir un *Pack*, todos los Bloqueadores son incapaces de bloquear.
-Origen: Sección 4.2.1

Escenario C4.22

El *Pivot* Rojo es el único Bloqueador Rojo en la pista. El *Pivot* Blanco fuerza al *Pivot* Rojo fuera de los límites.

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

Justificación: La destrucción del *Pack* ocurrió como resultado del normal desarrollo del juego. No debe considerarse como una destrucción ilegal del *Pack*.

Escenario C4.23

El *Pivot* Rojo es el único Bloqueador Rojo en la pista. El *Pivot* Rojo intenta bloquear al *Jammer* Blanco cuando está pasando. El *Pivot* Rojo erra el bloqueo y termina fuera de los límites.

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

Justificación: La destrucción del *Pack* ocurrió como resultado del normal desarrollo del juego. No debe considerarse como una destrucción ilegal del *Pack*.

Escenario C4.24

El *Pivot* Rojo es el único Bloqueador Rojo en la pista. El *Pivot* Rojo patina intencionalmente fuera de los límites.

Resultado: Los Oficiales declaran una situación de *No Pack*. Al *Pivot* Rojo se le ordena que permanezca en la pista, y es penalizado.

Justificación: La acción ilegal del *Pivot* Rojo (salir de los límites) destruyó el *Pack*. El *Pivot* Rojo es el último Bloqueador Rojo restante, y debe permanecer en la pista para que se pueda formar un *Pack*.

Escenario C4.25

El *Pivot* Rojo está siendo bloqueado por el *Pivot* Blanco y un Bloqueador Blanco. El *Pivot* Blanco fuerza al *Pivot* Rojo fuera de los límites, y los Oficiales declaran una situación de *No Pack*. El *Pivot* Blanco y el Bloqueador Blanco inmediatamente patinan por delante del *Pivot* Rojo, que ahora está por detrás de todos los demás Bloqueadores. El *Pivot* Rojo todavía no regresa a la pista. Como resultado, no se puede reformar el *Pack*.

Resultado: El *Pivot* Rojo es penalizado y se le ordena que regrese y permanezca en la pista hasta que otro Bloqueador Rojo regrese al *Pack*.

Justificación: El *Pivot* Rojo era capaz de reingresar legalmente a la pista una vez que todos los demás Bloqueadores estaban delante de él. El *Pivot* Rojo no está obligado a regresar a la pista hasta que legalmente pueda hacerlo, y no está obligado a patinar en sentido no-Derby para encontrar un punto de reingreso legal. Sin embargo, en este escenario el *Pivot* Rojo tenía una oportunidad legal porque todos los demás Bloqueadores estaban delante de él. Además el *Pivot* Rojo no hizo caso a la advertencia de los Oficiales, y por lo tanto debe ser penalizado por evitar que se reforme un *Pack*. Dado que el *Pivot* Rojo es el último Bloqueador Rojo restante, debe permanecer en la pista para que pueda formarse un *Pack*.

Tener en cuenta: Si el *Pivot* Blanco o el Bloqueador Blanco no hubieran patinado hacia adelante, uno o ambos habrían sido penalizados en vez del *Pivot* Rojo por evitar que se reforme un *Pack* al forzar a que el único Bloqueador Oponente permanezca fuera de los límites.

Escenario C4.26

El *Pivot* Rojo está patinando a 9 pies (2,74 m) por detrás de los Bloqueadores Blancos y 9 pies (2,74 m) por delante de los demás Bloqueadores Rojos. Su rodillera se resbala por su pierna y ya no está protegiendo su rodilla. El *Pivot* Rojo sale de la pista para ajustarse su equipamiento, creando una situación de *No Pack*.

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

Justificación: Aunque las acciones del *Pivot* Rojo causaron directamente una situación de *No Pack*, fue a los fines de resolver un problema de seguridad. Los Patinadores no deben ser penalizados por rectificar un problema de seguridad.

Escenario C4.27

El *Jammer* Rojo está 18 pies (5,48 m) por delante del *Pack* junto con el *Pivot* Blanco. Continúan patinando, y un Oficial le da una advertencia de Fuera de Juego al *Pivot* Blanco. El *Pivot* Blanco continúa patinando junto al *Jammer* Rojo, y luego bloquea al *Jammer* Rojo, haciendo contacto cadera con cadera. El *Jammer* Rojo contrabloquea al *Pivot* Blanco. Como resultado el *Pivot* cae.

Resultado: El *Pivot* Blanco es penalizado. El *Jammer* Rojo no.

Justificación: El *Pivot* Blanco recibió una advertencia de Fuera de Juego y falló en intentar inmediatamente retornar a la Zona de Interacción; en vez de eso, continuó hasta bloquear al *Jammer* Rojo. Los Patinadores que son bloqueados ilegalmente mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, por lo que las acciones del *Jammer* Rojo no justifican una penalización.

Tener en cuenta: Si la acción del *Jammer* Rojo no hubiera sido un contrabloqueo, sino la iniciación separada y distinta de un bloqueo, el *Jammer* Rojo debería ser penalizado ya que la caída del *Pivot* Blanco es impacto suficiente para justificar una penalización por contacto inesperado.

4.2.2. Ganar Posición

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

Si un Patinador es puesto fuera de los límites debido al bloqueo de un oponente, el Patinador debe regresar dentro de los límites por detrás de ese oponente, incluso si el Patinador estaba delante del oponente antes de ser bloqueado.

-Origen: Sección 4.2.2

Escenario C4.28

El *Pivot* Blanco y un Bloqueador Blanco están por delante del *Pivot* Rojo. El *Pivot* Rojo es forzado a salir de los límites por el *Pivot* Blanco. El Bloqueador Blanco patina en sentido no-Derby hasta estar detrás de ambos Patinadores. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por detrás del *Pivot* Blanco y por delante del Bloqueador Blanco.

Resultado: El *Pivot* Rojo es penalizado

Justificación: El Bloqueador Blanco tenía posición superior cuando el *Pivot* Rojo salió de los límites. El *Pivot* Rojo está obligado a reingresar por detrás de ambos, del *Pivot* Blanco y del Bloqueador Blanco.

Escenario C4.29

El *Pivot* Blanco y un Bloqueador Blanco están por delante del *Pivot* Rojo cuando se declara un “*No Pack*”. El *Pivot* Rojo es forzado a salir de los límites por el *Pivot* Blanco. El Bloqueador Blanco patina en sentido no-Derby hasta estar detrás de ambos Patinadores. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por detrás del *Pivot* Blanco y por delante del Bloqueador Blanco.

Resultado: El *Pivot* Blanco y el *Pivot* Rojo son ambos penalizados.

Justificación: El *Pivot* Blanco es penalizado porque ejecuta un bloqueo cuando está fuera de juego (debido a que no hay *Pack*). En consecuencia, el *Pivot* Rojo no está obligado a reingresar por detrás del *Pivot* Blanco. Sin embargo, aunque no haya *Pack* el Bloqueador Blanco seguía teniendo posición superior cuando el *Pivot* Rojo salió de los límites. El *Pivot* Rojo seguía teniendo que ingresar por detrás del Bloqueador Blanco.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco estuviera a más de 20 pies (6,10 m) del último *Pack* existente, el *Pivot* Rojo no debería haber sido penalizado.

Escenario C4.30

El *Pivot* Blanco y un Bloqueador Blanco están por delante del *Pivot* Rojo. El *Pivot* Rojo es forzado a salir de los límites por el *Pivot* Blanco. El Bloqueador Blanco patina en sentido no-Derby hasta estar detrás de ambos Patinadores. El Bloqueador Blanco pierde el balance, apoya una rodilla en el suelo y vuelve a estar de pie. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por detrás del *Pivot* Blanco y por delante del Bloqueador Blanco.

Resultado: El *Pivot* Rojo es penalizado

Justificación: Aunque el Bloqueador Blanco perdió su posición superior brevemente mientras estaba abatido, volvió a estar de pie antes de que el *Pivot* Rojo reingrara. El Bloqueador Blanco no fue el iniciador del bloqueo que sacó al *Pivot* Rojo de los límites y por lo tanto está habilitado a restablecer su posición superior.

Escenario C4.31

Un Bloqueador Rojo saca al *Jammer* Blanco de los límites con un bloqueo por la línea externa justo cuando un Bloqueador Blanco saca al *Jammer* Rojo de los límites con un bloqueo por la línea interna. Ambos Bloqueadores estaban delante de ambos *Jammers* antes de los bloqueos, y corren en sentido no-Derby para arrastrar a sus *Jammers* oponentes hasta la parte trasera del *Pack*. El *Jammer* Blanco reingresa por detrás de todos los oponentes, pero el *Jammer* Rojo reingresa por detrás del Bloqueador Blanco pero por delante del Bloqueador Rojo.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Cortar a un único **compañero** no tiene suficiente impacto como para justificar una penalización.

Tener en cuenta: Cortar más de un compañero debe ser penalizado.

Escenario C4.32

El *Pivot* Rojo es forzado a salir de los límites por el *Pivot* Blanco. Un Bloqueador Blanco que está por detrás de ambos *Pivots*, patina en sentido Derby hasta pasar a ambos *Pivots*, y luego en sentido no-Derby a su posición anterior. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por detrás del *Pivot* Blanco y por delante del Bloqueador Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Al momento en que el *Pivot* Rojo salió de los límites, el Bloqueador Blanco no tenía posición superior. El *Pivot* Rojo solo está obligado a reingresar por detrás del *Pivot* Blanco.

Escenario C4.33

El *Pivot* Blanco está dentro de los límites pero abatido. El *Pivot* Rojo esquiva al *Pivot* Blanco, terminando fuera de los límites. El *Pivot* Blanco regresa a una posición de pie. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por delante del *Pivot* Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Los Patinadores abatidos no tienen posición superior a los Patinadores fuera de los límites.

Escenario C4.34

El *Pivot* Blanco y un Bloqueador Blanco están por delante del *Pivot* Rojo. El Bloqueador Blanco fuerza al *Pivot* Rojo a salir de los límites ilegalmente y recibe una penalización. Mientras el Bloqueador Blanco deja la pista, accidentalmente traba los patines de su compañero, el *Pivot* Blanco, que cae. El *Pivot* Rojo reingresa a la pista por delante de ambos Patinadores.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: El *Pivot* Blanco estaba abatido cuando el *Pivot* Rojo reingresó a la pista, y no tenía posición superior.

Escenario C4.35

El *Pivot* Blanco, un Bloqueador Blanco y el *Jammer* Rojo están 18 pies (5,48 m) por delante de un *Pack* detenido. El *Jammer* Rojo es sacado de los límites con un bloqueo por el *Pivot* Blanco. El *Pivot* Blanco y el Bloqueador Blanco patinan hacia adelante, y ambos reciben una advertencia de Fuera de Juego. El *Pivot* Blanco y el Bloqueador Blanco regresan patinando en sentido no-Derby hasta el *Pack*. El *Jammer* Rojo reingresa a la pista por delante de ambos Patinadores.

Resultado: El *Jammer* Rojo es penalizado.

Justificación: El *Pivot* Blanco, como iniciador del bloqueo, perdió su posición superior sobre el *Jammer* Rojo al dejar la Zona de Interacción. Aunque el Bloqueador Blanco perdió su posición

superior brevemente al irse fuera de juego, la recuperó al retornar a la Zona de Interacción antes de que el *Jammer* Rojo reingresara. El Bloqueador Blanco no fue el iniciador del bloqueo que sacó al *Jammer* Rojo de los límites, y por lo tanto está habilitado a restablecer su posición superior.

Escenario C4.36

El *Pivot* Blanco, un Bloqueador Blanco y el *Jammer* Rojo están 18 pies (5,48 m) por delante de un *Pack* detenido. El Bloqueador Blanco patina hacia adelante y recibe una advertencia de Fuera de Juego mientras el *Pivot* Blanco saca de los límites con un bloqueo al *Jammer* Rojo. El *Pivot* Blanco regresa patinando en sentido no-Derby hasta el *Pack*. El *Jammer* Rojo reingresa a la pista por delante del Bloqueador Blanco y por detrás del *Pivot* Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: El Bloqueador Blanco estaba fuera de juego cuando el *Jammer* Rojo salió de los límites, por lo tanto no tenía posición superior.

Escenario C4.37

Un Bloqueador Rojo saca al *Jammer* Blanco de los límites con un bloqueo por la línea interna y hacia adelante, cruzando el ápex. El *Jammer* Blanco regresa completamente dentro de los límites con ambos patines por un momento, y luego inmediatamente deja la pista.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: El *Jammer* Blanco no ganó significativamente posición sobre nadie porque inmediatamente dejó la pista.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Blanco no hubiera dejado inmediatamente la pista, debería haber sido penalizado.

Escenario C4.38

El *Jammer* Rojo está en su segundo recorrido a través del *Pack*, no habiendo pasado a ningún Bloqueador Blanco. Antes de que el *Jammer* Rojo pueda pasar a ningún oponente, el *Pivot* Blanco, que patina hacia adelante velozmente, [derriba y] saca al *Jammer* Rojo de los límites cruzando el ápex. El *Jammer* Rojo, mientras sigue abatido, se desliza hasta quedar detrás del *Pivot* Blanco. Un Bloqueador Blanco patina en sentido no-Derby hasta quedar detrás del *Jammer* Rojo. El *Jammer* Rojo se pone de pie, completamente dentro de los límites, y comienza a patinar hacia adelante.

Resultado: El *Jammer* Rojo es penalizado.

Justificación: Los Patinadores no pueden restablecer su posición en la pista mientras están abatidos. A pesar de estar completamente dentro de la pista, el *Jammer* Rojo abatido no restablece su posición dentro de los límites hasta que se ponga de pie y no salga inmediatamente de la pista. El Bloqueador Blanco tenía posición superior al *Jammer* Rojo cuando éste dejó la pista, por lo que el *Jammer* Rojo no puede ganar posición superior debido a su estado de fuera de los límites.

Escenario C4.39

Inmediatamente después del comienzo del *Jam*, el *Jammer* Blanco saca de los límites con un bloqueo al *Jammer* Rojo. El *Pack* permanece detenido mientras el *Jammer* Blanco patina en sentido no-Derby dando la vuelta a la pista. El *Jammer* Rojo permanece fuera de los límites. El *Jammer* Blanco se aproxima al frente del *Pack* y le pasa legalmente la Estrella al *Pivot* Blanco. El *Jammer* Rojo reingresa a la pista por detrás del *Pack*, y por delante de ambos el nuevo y el original *Jammer* Blanco.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Cuando están fuera de los límites, los Patinadores deben reingresar a la pista sin mejorar su posición relativa a los demás Patinadores. Dado que el nuevo *Jammer* Blanco no obtuvo posición sobre el *Jammer* Rojo, el *Jammer* Rojo no necesita reingresar por detrás del nuevo *Jammer* Blanco. El *Jammer* Blanco original, debido a haberse vuelto un Bloqueador, se considera que está muy por delante del *Jammer* Rojo (exactamente igual a como lo están los demás Bloqueadores).

Escenario C4.40

El *Jammer* Rojo pasa a todos los miembros del *Pack* excepto al *Pivot* Blanco, que fuerza a salir de los límites al *Jammer* Rojo por la línea externa de la pista. Mientras el *Jammer* Rojo está fuera de los límites, el *Pack* patina en sentido Derby hasta quedar por delante del *Jammer* Rojo. El *Jammer* Rojo da varias zancadas patinando mientras está fuera de los límites, en sentido Derby, para mantener su posición por delante del *Pack* y por detrás del *Pivot* Blanco, antes de regresar dentro de los límites.

Resultado: El *Jammer* Rojo es penalizado.

Justificación: Los Patinadores no tienen permitido acelerar o mantener la velocidad mientras están fuera de los límites, a menos que lo hagan para apurar su reingreso a la pista [desde la *Penalty Box*] o su entrada a la *Penalty Box*.

Tener en cuenta: Acelerar o mantener la velocidad mientras se está fuera de los límites en sentido no-Derby no debe penalizarse, ya que no permite al Patinador fuera de los límites mantener su posición relativa a los Patinadores dentro de los límites.

Escenario C4.41

El *Jammer* Rojo pasa a todos los miembros del *Pack* excepto al *Pivot* Blanco, que fuerza a salir de los límites al *Jammer* Rojo por la línea interna de la pista. Mientras el *Jammer* Rojo está fuera de los límites, el *Pivot* Blanco patina en sentido no-Derby pasando al *Pack* detenido y hasta quedar por detrás del *Jammer* Rojo. El *Jammer* Rojo da varias zancadas patinando mientras está fuera de los límites, en sentido Derby, pero reingresa a la pista por delante de la Zona de Interacción.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Cuando están fuera de los límites en la parte interna de la pista, los Patinadores pueden patinar en cualquier sentido para regresar a la pista. Al reingresar a la pista por delante de la Zona de Interacción, en vez de ser penalizado, se considera que el *Jammer* Rojo está entrando a la parte **trasera** de la Zona de Interacción, por **detrás** del *Pack* y del *Pivot* Blanco.

4.2.3. Alterar el Desarrollo del Juego

Deben hacerse todos los esfuerzos por parte de los equipos y los Oficiales para asegurar que el cronómetro del período corra de acuerdo a las reglas del juego, y que los *Jams* comiencen y terminen como está especificado en las reglas.

-Origen: Sección 4.2.3

Escenario C4.42

Al *Pivot* Blanco se le aplica una penalización, deja la pista y se reporta a la *Penalty Box*. La *Penalty Box* está llena en este momento, y el *Pivot* Blanco es reenviado a la pista. Justo cuando el *Pivot* Blanco regresa a la pista, se corta el *Jam*. El *Pivot* Blanco regresa al banco de su equipo.

Resultado: Los Oficiales deben intentar advertirle al *Pivot* Blanco que está en lista de espera por una penalización. Si no logran [que el *Pivot* Blanco se alinee para el próximo *Jam*], cuando hayan pasado 30 segundos desde el fin del *Jam* anterior los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial en vez de comenzar el siguiente *Jam*.

Justificación: El *Pivot* Blanco está en lista de espera para cumplir su penalización, y debe estar en la pista para que pueda cumplir su penalización durante el siguiente *Jam*.

Escenario C4.43

Los Oficiales les dan a los Patinadores la advertencia de cinco segundos antes del comienzo del siguiente *Jam*. El equipo Blanco termina sus discusiones y cinco Patinadores Blancos se aproximan a la pista. Todos están fuera de los límites o en *straddling* cuando termina el tiempo de alineación.

Resultado: En lugar de comenzar el siguiente *Jam*, en ese momento los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial. El Capitán Blanco es penalizado.

Justificación: La falla del equipo Blanco en alinear ningún Patinador en posición correcta evitó que el *Jam* comenzara de manera oportuna, por lo tanto deteniendo el cronómetro del período ilegalmente.

Escenario C4.44

Los Oficiales les dan a los Patinadores la advertencia de cinco segundos antes del comienzo del siguiente *Jam*. El equipo Blanco termina sus discusiones y cinco Patinadores Blancos se aproximan a la pista. Todos están dentro de los límites, pero por delante de la Línea de *Pivot* cuando termina el tiempo de alineación.

Resultado: En lugar de comenzar el siguiente *Jam*, en ese momento los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial. El Capitán Blanco es penalizado.

Justificación: La falla del equipo Blanco en alinear ningún Bloqueador en posición correcta evitó que el *Jam* comenzara de manera oportuna.

Escenario C4.45

Cuando termina el tiempo de alineación, el equipo Blanco tiene cuatro Bloqueadores correctamente posicionados, pero el *Jammer* Blanco todavía está fuera de los límites.

Resultado: En lugar de comenzar el siguiente *Jam*, en ese momento los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial. El Capitán Blanco es penalizado.

Justificación: La falla del equipo Blanco en alinear un *Jammer* en posición correcta evitó que el *Jam* comenzara de manera oportuna.

Tener en cuenta: Si también el *Jammer* Rojo hubiera estado fuera de los límites, ambos Capitanes recibirían una penalización por evitar que el *Jam* comenzara de manera oportuna.

Escenario C4.46

El equipo Blanco ya usó sus tres Tiempos Muertos de Equipo durante el partido. El Capitán Blanco pide un Tiempo Muerto de Equipo. Los Oficiales, creyendo equivocadamente que al equipo Blanco le quedaban tiempos muertos, se lo dan.

Resultado: Si al equipo Blanco le queda una Revisión Oficial, debe considerarse que la usaron como tiempo muerto. Si no, el Capitán Blanco es penalizado y el siguiente *Jam* comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del *Jam* anterior.

Justificación: El intento de detener el cronómetro del período del Capitán Blanco, exitoso pero ilegal, evitó que comience el siguiente *Jam* de manera oportuna. Si el Capitán Blanco tenía medios legales para evitar que el *Jam* comenzara, deben asumirse medios legales.

Tener en cuenta: Los Oficiales deben denegar pedidos de Tiempos Muertos de Equipo si a ese equipo no le queda ninguno. No se justifica ninguna penalización si se niega un pedido inválido de Tiempo Muerto de Equipo.

Escenario C4.47

El *Jam* 23 es cortado debido a una lesión del *Pivot* Blanco. El mismo Patinador se alinea en la pista para el comienzo del *Jam* 26.

Resultado: Los Oficiales deben intentar comunicarle al Patinador Blanco que no tiene permitido participar. Si los oficiales no lo logran, cuando pasaron 30 segundos desde el fin del *Jam* anterior, los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial en vez de comenzar el siguiente *Jam*. Al *Pivot* Blanco se le ordena que regrese al banco de su equipo para permanecer sentado el *Jam* que le falta, como es obligatorio. El Capitán Blanco es penalizado.

Justificación: La falla del Patinador Blanco de permanecer sentado la cantidad obligatoria de *Jams* evitó que *Jam* comenzara de manera oportuna. El Patinador Blanco no puede cumplir la penalización en este momento por la misma razón, por lo que en su lugar se aplica a su Capitán.

Tener en cuenta: Si los Oficiales consideran que la lesión del Patinador Blanco representa una amenaza seria e inmediata para ese Patinador u otros, los Oficiales no deben permitir que el Patinador Blanco participe, no importa cuántos *Jams* hayan pasado.

Escenario C4.48

El *Pivot* Blanco (que no es ni el Capitán ni el Alterno Designado) se acerca caminando a un Oficial y le pide un Tiempo Muerto de Equipo. Ese Oficial, creyendo equivocadamente que el *Pivot* Blanco es el Capitán, le concede el tiempo.

Resultado: Cuando se dan cuenta del error, los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto Oficial. El *Pivot* Blanco es penalizado. El siguiente *Jam* se comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del *Jam* anterior.

Justificación: El intento de detener el cronómetro del período del *Pivot* Blanco, exitoso pero ilegal, evitó que comience el siguiente *Jam* de manera oportuna.

Tener en cuenta: Si quien pide el tiempo muerto no es un Patinador, la penalización se le aplica al Capitán. Los Oficiales deben denegar pedidos de Tiempos Muertos de Equipo si quien lo solicita no es un Capitán ni un Alterno Designado. No se justifica ninguna penalización si se niega un pedido inválido de Tiempo Muerto de Equipo.

Escenario C4.49

El *Pivot* Blanco (que no es ni el Capitán ni el Alterno Designado) usa las señales manuales para comunicarse con su Capitán, indicándole que pida un Tiempo Muerto de Equipo. Los Oficiales, creyendo equivocadamente que las señales manuales del *Pivot* Blanco son un pedido legal, le otorgan un Tiempo Muerto de Equipo.

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

Justificación: El *Pivot* Blanco estaba tratando de comunicarse con su Capitán. No estaba intentando pedir un Tiempo Muerto de Equipo a los Oficiales.

Escenario C4.50

Inmediatamente después del pitido de inicio de *Jam*, todos los Bloqueadores Rojos permanecen detenidos. Todos los Bloqueadores Blancos patinan en sentido Derby, resultando en más de 10 pies (3,05 m) entre cualquier Bloqueador Blanco y cualquier Bloqueador Rojo.

Resultado: Los Oficiales declaran una situación de *No Pack*. No hay penalización. [Luego] los Oficiales aplicarán penalizaciones por falla en reformar un *Pack*, si se justifica.

Justificación: Las penalizaciones por destruir el *Pack* se aplican cuando los Patinadores crean ilegalmente una situación de *No Pack*. Para que se aplique una penalización, un equipo o un Patinador deben estar claramente en falta para que ocurra la destrucción del *Pack*. Generalmente este será el equipo o Patinador que cambie su velocidad de la velocidad establecida del *Pack*. En este escenario, no cambió la velocidad de ninguno de los equipos: el equipo Rojo permaneció detenido, mientras el equipo Blanco patinó en sentido Derby cuando comenzó el *Jam*. Dado que no hubo cambio de velocidad, ninguno de los equipos está claramente en falta para que ocurra la destrucción del *Pack*. No se justifica ninguna penalización.

Tener en cuenta: El mismo principio aplicaría incluso si el equipo Blanco patinara en sentido no-Derby al comienzo del *Jam*.

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

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

-Origen: Sección 4.2.4

Escenario C4.51

El Capitán Blanco no lleva una "C" visible. Hace la seña para pedir un Tiempo Muerto de Equipo.

Resultado: Los oficiales conceden el Tiempo Muerto de Equipo. El Capitán Blanco es penalizado.

Justificación: A pesar de no llevar una "C" visible, el Capitán retiene el privilegio de pedir un Tiempo Muerto de Equipo. Los Oficiales deben conceder este pedido si al equipo le queda algún Tiempo Muerto de Equipo; sin embargo, el hacer uso de un privilegio de Capitán sin llevar una "C" visible justifica una penalización.

Tener en cuenta: Este mismo principio también se debe aplicar a un Alterno Designado que no lleve una "A". Si el Alterno Designado no es un Patinador, la penalización se aplica al Capitán.

Escenario C4.52

El Capitán Blanco pide una Revisión Oficial. Los Oficiales se la conceden. El Alterno Designado Rojo, que no lleva una "A" visible, conferencia con el *Head Referee* durante la Revisión Oficial.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: La falla en llevar una "A" visible del Alterno Designado Rojo mientras conferencia por una Revisión Oficial no afecta significativamente el juego, ni justifica una penalización.

Escenario C4.53

Mientras está sentado en la *Penalty Box*, un Bloqueador Blanco se quita su protector bucal. Un Oficial de la *Penalty Box* le ordena que se ponga de pie y el Bloqueador Blanco lo hace sin ponerse de nuevo el protector bucal. El Bloqueador Blanco patina hasta la esquina de la Caja y se le ordena que su penalización está cumplida. Se pone de nuevo el protector bucal y regresa al juego.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Los jugadores tienen permitido quitarse el protector bucal mientras están en la Caja, independientemente de si están de pie o sentados.

Tener en cuenta: Si el Bloqueador Blanco se va de la Caja sin ponerse de nuevo el protector bucal, incluso si se lo pone de nuevo antes de regresar dentro de los límites, esto debe resultar en una penalización.

Escenario C4.54

El *Jammer* Rojo llega a la *Penalty Box* por una penalización, se sienta, y 20 segundos más tarde se le dice que se ponga de pie y se para. Entonces mira el tablero, cuenta 10 segundos y se va de la Caja sin que se lo haya ordenado un Oficial.

Resultado: El *Jammer* Rojo debe ser penalizado si dejó la Caja aunque sea una fracción de segundo antes de tiempo.

Justificación: Si el tiempo del *Jammer* Rojo se completó y no fue liberado, esto sería un error de los Oficiales y el *Jammer* Rojo no debe ser castigado por ello. Sin embargo, salir de la Caja sin una buena razón debe ser siempre penalizado.

Tener en cuenta: Si un Oficial le hubiera dicho al *Jammer* Rojo que su tiempo terminó, el *Jammer* Rojo tendría una buena razón para irse de la Caja antes de tiempo.

Escenario C4.55

Un Bloqueador Blanco está sentado en la *Penalty Box* y le pide a alguien del banco que le tire una botella de agua. Un compañero del banco le tira una botella llena de agua al Bloqueador Blanco, que la atrapa en el aire justo antes de que le pegue a Un Oficial de la *Penalty Box* en la cara.

Resultado: Quienquiera que haya arrojado la botella de agua debe ser penalizado. Si el Personal Auxiliar del banco tiró la botella, debe ser penalizado el Capitán del equipo. Los Oficiales deben advertirle al equipo Blanco que andar arrojando cosas es peligroso. En una infracción posterior, quien arroje la botella de agua debe ser expulsado de forma directa.

Justificación: Esta acción es peligrosa y por lo tanto inapropiada.

Tener en cuenta: Si la botella de agua hubiera golpeado al Oficial violenta e inesperadamente, quien la arrojó debería ser expulsado de forma directa en la primera infracción.

Escenario C4.56

Un Bloqueador Blanco, que está sentado en la *Penalty Box* cumpliendo una penalización, está discutiendo temas de importancia con su Capitán, que está rondando cerca de los límites de la *Penalty Box*. Mientras se está comunicando, dicho Capitán cambia el peso de su cuerpo a su otro patín, rueda sobre la línea de límites de la *Penalty Box* y regresa.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Aunque el Capitán no tiene permitido ingresar a la Caja, esta breve entrada tiene muy poco impacto en el juego.

Tener en cuenta: Si el Capitán hubiera entrado completamente a la Caja, el Capitán debería ser penalizado ya que esto representa una violación flagrante a la regla que requiere que se mantenga fuera de la Caja.

Tener en cuenta: Ciertos recintos de juego pueden ubicar la *Penalty Box* en una posición por la que es probable que se patine o se camine. Si el Capitán hubiera rodado a través de la Caja debido a su ubicación, sin interactuar con su compañero penalizado o interrumpir la operación de la Caja, no se

debe aplicar ninguna penalización incluso si el Capitán hubiera ingresado completamente dentro de la Caja.

4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva

La conducta antideportiva puede tomar muchas formas. Por ejemplo engañar o ignorar a los Oficiales, incurrir en acciones peligrosas o ilegales que entrañen un verdadero peligro para uno mismo o para otro, o comportarse de forma abusiva respecto a otra persona. Otras conductas antideportivas también pueden ser penalizadas.

-Origen: Sección 4.3

Escenario C4.57

El *Jammer* Rojo y un Bloqueador Blanco están en la *Penalty Box*. El *Jammer* Rojo se pone de pie. Después de siete segundos, el Bloqueador Blanco repentinamente dice "Rojo, {número}, done". El *Jammer* Rojo, asumiendo que había sido legalmente liberado por un Oficial, sale de la caja y comienza a retornar a la pista.

Resultado: El Bloqueador Blanco es penalizado. El *Jammer* Rojo no. Los Oficiales le deben ordenar al *Jammer* Rojo que regrese a la Caja y complete su tiempo de penalización restante.

Justificación: El Bloqueador Blanco imitó una instrucción verbal de un Oficial para forzar una penalización en el *Jammer* opuesto, lo que es altamente antideportivo y se penaliza como tal. El *Jammer* Rojo salió de buena fe creyendo que había sido liberado por los Oficiales. Igualmente debe cumplir todavía el tiempo restante de su penalización original.

Escenario C4.58

Un Bloqueador Rojo derriba a un Bloqueador Blanco. El Bloqueador Rojo se inclina doblándose por la cintura, posicionando su pecho sobre el Bloqueador Blanco de manera tal de impedir que el Bloqueador Blanco se pare.

Resultado: El Bloqueador Rojo es penalizado.

Justificación: Aunque la mayoría de los bloqueos posicionales normalmente no resultan en una penalización, en este caso el Bloqueador Rojo intencionalmente bloquea posicionalmente a un oponente abatido. El Bloqueador Blanco no puede iniciar un bloqueo estando abatido y por lo tanto no puede restablecer su posición sin ganarse una penalización para sí mismo. Esto es conducta antideportiva de parte del Bloqueador Rojo.

Escenario C4.59

Un Bloqueador Blanco intencionalmente le saca el cubrecasco al *Jammer* Rojo.

Resultado: El *Jammer* Rojo momentáneamente pierde la capacidad de anotar u obtener el estado de *Lead Jammer* como resultado de que el Bloqueador Blanco le haya sacado intencionalmente su Estrella. El Bloqueador Blanco es expulsado de forma directa del juego.

Justificación: Sacar intencionalmente el cubrecasco de un oponente es conducta deportiva de la más alta magnitud. Debe penalizarse con expulsión directa, independientemente de cualquier impacto a la cabeza del *Jammer*, aunque contacto intencional con la cabeza de un oponente también justifica expulsión directa.

Escenario C4.60

El *Jam* comienza y el *Jammer* Blanco rápidamente obtiene el *Lead*. El *Jammer* Rojo inmediatamente se saca su Estrella y trata de pasársela al *Pivot* Rojo por sobre las cabezas de sus oponentes, pero no lo logra. El *Jammer* Rojo esconde la Estrella en su camiseta así no la tiene que sostener mientras trabaja para pasar a través del *Pack*.

Resultado: El *Jammer* Rojo escondió la Estrella de sus oponentes, también ocultando el hecho de que es el *Jammer* de su equipo. El *Jammer* Rojo es penalizado.

Justificación: Es antideportivo intentar ocultar su rol en el *Jam*.

Tener en cuenta: Si el *Jammer* Rojo hubiera sostenido la Estrella en vez de ocultarla en su camiseta, no se habría aplicado ninguna penalización porque seguiría estando visiblemente en control de la Estrella.

Escenario C4.61

Habiendo sido liberado de la *Penalty Box*, un Bloqueador Blanco se dirige de nuevo a la pista, usando un antebrazo para empujar a un Árbitro y sacarlo de su camino para mantenerse junto a la línea.

Resultado: El Bloqueador Blanco es expulsado de forma directa del juego.

Justificación: El contacto intencional o negligente con los Oficiales es antideportivo, ya que hace que el Oficial sea incapaz de mantener su atención en el juego. El contacto con un Oficial que no lo espera o a un Oficial que no lleva puesto equipamiento de seguridad también es peligroso.

Tener en cuenta: Los Patinadores y los Oficiales rutinariamente colisionan durante el curso del desarrollo normal del juego. Esto normalmente no es intencional y es inevitable, en cuyo caso no debe ser penalizado.

Escenario C4.62

A un Bloqueador Blanco se le aplica una penalización y maldice.

Resultado: El lenguaje profano, abusivo y obsceno es antideportivo y denigrante para el deporte, pero no siempre debe penalizarse. Si dicho lenguaje fue audible para los espectadores o a través de una transmisión, el Bloqueador Blanco es penalizado. Si la palabrota del Bloqueador Blanco fue dirigida a un Oficial, el Bloqueador Blanco es penalizado. De otra manera, algunas palabras especiales dirigidas a un compañero u oponente deben resultar en una advertencia y deben penalizarse si el comportamiento continúa.

Justificación: Como un deporte competitivo y físico, el Roller Derby puede hacer subir la adrenalina de los Patinadores y provocar que los ánimos se inflamen; es necesaria cierta prudencia. El lenguaje ofensivo audible degrada al deporte, y el lenguaje abusivo dirigido a Oficiales es irrespetuoso e

insubordinado. El lenguaje abusivo referido a Oficiales debe considerarse como dirigido a los Oficiales como un grupo, y debe penalizarse si es audible para cualquier Oficial.

Tener en cuenta: Cualquier lenguaje que sea profano u obsceno debe considerarse según estándares similares.

Tener en cuenta: Un Patinador que profiera una cadena de profanidades o parezca haber perdido completamente los estribos debe ser expulsado de forma directa independientemente de si se está dirigiendo a alguien.

Tener en cuenta: Es necesaria cierta prudencia para determinar si el lenguaje es degradante para el deporte o para otros. Un Patinador que está maldiciendo por alguna razón no relacionada al desarrollo del juego, tal como maldecir mientras llora debido a una lesión dolorosa, no necesariamente debe ser penalizado.

4.4. Cumplimiento de las Penalizaciones

Referido a: Sección 4.4.

Escenario C4.63

El *Pivot* Blanco llega a la *Penalty Box* entre *Jams*. Llama a su coach y le señala que está lesionado. El coach envía un nuevo Patinador a la Caja. El *Pivot* Blanco le da la Franja al nuevo Patinador y regresa al banco.

Resultado: El tiempo de penalización del *Pivot* Blanco es cumplido por el sustituto. El *Pivot* Blanco no puede patinar durante los próximos tres *Jams*.

Justificación: Los Patinadores pueden retirarse del juego por sí solos cuando están lesionados. Un sustituto puede cumplir el tiempo de penalización de un Patinador lesionado, pero el Patinador lesionado no puede participar durante los siguientes tres *Jams* y el Patinador sustituto debe jugar en la misma posición que jugaba el Patinador lesionado.

Seguimiento: Si el *Pivot* Blanco no hubiera estado lesionado sino que hubiera roto su patín o tuviera un problema de equipamiento, y por lo tanto no podría patinar en el *Jam* siguiente, también se permitiría un sustituto. Similarmente, al *Pivot* Blanco no se le permitiría patinar durante los siguientes tres *Jams*.

4.4.1. Cumplimiento de las Penalizaciones para Bloqueadores

Los Patinadores cumplen 30 segundos de tiempo de *Jam* por cada penalización que se le aplique.

-Origen: Sección 4.4

Escenario C4.64

Un Bloqueador Blanco llega a la *Penalty Box* y un Oficial de la *Penalty Box* le ordena que se siente en el asiento de más a la derecha. El Bloqueador Blanco se sienta en el asiento de más a la izquierda.

Resultado: El Oficial de la *Penalty Box* debe comenzar a cronometrar la penalización y luego pedirle al Bloqueador Blanco que se mueva al asiento preferido.

Justificación: El tiempo de penalización comienza tan pronto como el Patinador penalizado está sentado en la *Penalty Box*. El cronómetro no se detiene mientras se cambia de asiento.

Escenario C4.65

El *Pivot* Rojo está de pie en la *Penalty Box*. Las medidas de la Caja no son muy profundas y sus patines ya están tocando la línea. Dos Bloqueadores Rojos entran a la Caja juntos. El *Pivot* Rojo intenta darles espacio para sentarse y mientras lo hace, sus patines se mueven completamente fuera de los límites de la *Penalty Box*. Inmediatamente regresa dentro de los límites.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Aunque los Patinadores no tienen permitido salir de la Caja antes de tiempo, las circunstancias atenuantes en este ejemplo hacen al impacto en el juego insignificante. El *Pivot* Rojo no estaba intentando ganar ningún tipo de ventaja ilegal o negligentemente salir ilegalmente, sino que estaba restringido por la forma de la *Penalty Box*.

4.4.2. Cumplimiento de las Penalizaciones para *Jammers*

A un *Jammer* se le puede acortar su tiempo de penalización si el otro *Jammer* también recibe una penalización.

-Origen: Sección 4.4.2

Escenario C4.66

El *Jammer* Blanco recibe una penalización, se reporta a la *Penalty Box* y está sentado. Lleva cumplidos 25 segundos de su penalización cuando llega el *Jammer* Rojo y se sienta para cumplir su propia penalización. El *Jammer* Blanco es liberado, por lo tanto provocando que el *Jammer* Rojo deba servir 25 segundos. El *Jammer* Blanco regresa a la pista ilegalmente, y está de nuevo en la Caja 10 segundos después de su liberación previa para cumplir su segunda penalización. El *Jammer* Rojo se va de la Caja.

Resultado: El *Jammer* Rojo es penalizado por irse de la Caja 15 segundos antes de tiempo. El *Jammer* Blanco debe 30 segundos desde el momento en que se sentó.

Justificación: Para cumplir la misma cantidad de tiempo “por penalización”, el *Jammer* Rojo debía cumplir los 25 segundos completos que el *Jammer* Blanco cumplió inicialmente. En otras palabras, que el *Jammer* Blanco se sienta por una penalización no relacionada no afecta el tiempo que debía el *Jammer* Rojo.

Tener en cuenta: El *Jammer* Rojo debe 45 segundos más: 15 de su primera penalización y 30 de su segunda.

Tener en cuenta: La segunda penalización del *Jammer* Rojo podría reducir el tiempo que debe el *Jammer* Blanco por su segunda penalización, pero los 15 segundos de la primera penalización del *Jammer* Rojo no pueden reducirse.

Escenario C4.67

El *Jammer* Blanco llega a la *Penalty Box* inmediatamente detrás del *Jammer* Rojo. Ambos intentan ser el primero en sentarse y al hacerlo, se sientan exactamente al mismo momento.

Resultado: El Oficial de la *Penalty Box* debe informarle a ambos *Jammers* que su tiempo terminó y liberarlos de la Caja.

Justificación: Al sentarse simultáneamente en la Caja, o cuando llegan entre *Jams*, cada *Jammer* cancela la penalización del otro. Ambos deben ser liberados inmediatamente.

Tener en cuenta: Si hay cualquier pequeña diferencia de tiempo entre que se sientan los *Jammers*, no se considera que se sientan simultáneamente.

Tener en cuenta: Si ambos *Jammers* se sientan entre *Jams*, se considera que se sentaron simultáneamente y deben ser liberados inmediatamente al comienzo del siguiente *Jam*.

Escenario C4.68

El *Jammer* Rojo está sentado en la *Penalty Box* y lleva cumplidos 15 segundos cuando termina el *Jam*. El *Jammer* Blanco recibe una penalización cuando suena el Pitido de Fin de *Jam* y se reporta a la Caja entre *Jams*.

Resultado: El *Jammer* Blanco se reportó a la caja entre *Jams*, lo que finalizará la penalización del *Jammer* Rojo al comienzo del siguiente *Jam*. Un Oficial de la *Penalty Box* debe ordenarle al *Jammer* Rojo que se ponga de pie e informarle que terminó su tiempo al pitido de inicio de *Jam*. El *Jammer* Blanco debe cumplir 15 segundos.

Justificación: Aunque la penalización del *Jammer* Blanco terminó la penalización del *Jammer* Rojo antes de tiempo, el *Jammer* Rojo debe igualmente comenzar el siguiente *Jam* desde la Caja. Las penalizaciones solo se cronometran mientras los *Jams* están activos; por lo tanto, el intercambio de *Jammers* solo ocurre mientras un *Jam* está en juego.

Escenario C4.69

El *Jammer* Blanco recibe una penalización y se sienta en la *Penalty Box* por 15 segundos. El *Jammer* Rojo recibe una penalización y llega a la Caja, pero antes de sentarse, el *Jammer* Blanco se va. El *Jammer* Rojo se sienta. Al *Jammer* Blanco se le aplica una penalización por irse antes y regresa a la *Penalty Box*. El *Jammer* Blanco se sienta y el *Jammer* Rojo es liberado.

Resultado: El *Jammer* Blanco es penalizado por irse de la Caja antes de tiempo. El *Jammer* Rojo se sienta en la Caja cuando no hay otro *Jammer* cumpliendo tiempo. El *Jammer* Rojo es liberado al momento en que el *Jammer* Blanco regresa. El *Jammer* Blanco cumple el tiempo restante de su

primera penalización, más la cantidad de tiempo que el *Jammer* Rojo cumplió mientras estuvo sentado en la Caja.

Justificación: Un *Jammer* cumpliendo tiempo en la Caja solo es liberado por otro *Jammer* sentándose en la Caja para cumplir una penalización. Incluso aunque el *Jammer* Blanco fue penalizado primero, no estaba presente cuando el *Jammer* Rojo se sentó. Por lo tanto, el *Jammer* Rojo fue el “*Jammer* cumpliendo tiempo en la Caja” que es liberado por el *Jammer* Blanco “sentándose en la Caja para cumplir una penalización”.

Tener en cuenta: Cada penalización es un segmento de 30 segundos que puede ser acortado siempre y cuando los *Jammers* cumplan tiempos equivalentes.

4.5. Expulsiones por Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones Directas

Las expulsiones directas son una forma de penalizar a un Patinador o Personal Auxiliar del Equipo que ha cometido un acto que es suficientemente peligroso o antideportivo como para retirar al individuo del partido por esa sola acción.

-Origen: Sección 4.5

Escenario C4.70

Mientras está dentro de los límites y en juego, un Bloqueador Blanco inicia un bloqueo extremadamente violento con una Zona de Bloqueo Legal a una Zona de Objetivo Legal de un Bloqueador Rojo. El Bloqueador Rojo sale despedido por el aire, choca contra la pista, y permanece inmóvil hasta que el *Jam* es cortado por lesión. El Capitán Rojo solicita una Revisión Oficial y pide que ese Bloqueador Blanco sea expulsado de forma directa por un impacto flagrante.

Resultado: No hay penalización.

Justificación: Las reglas dictan la manera en que los Patinadores pueden bloquear y el Bloqueador Blanco cumplió todos esos estándares. Un Patinador no puede ser expulsado de forma directa por juego legal.

Escenario C4.71

El *Jammer* Rojo va corriendo a la *Penalty Box* para cumplir su penalización. Grita “¡No puedo parar!” y choca contra la Caja. Las sillas son derribadas hacia atrás hasta un Oficial de la *Penalty Box*. El *Jammer* Rojo se disculpa pero se queja de lo sucio que está el suelo enfrente de la Caja.

Resultado: El *Jammer* Rojo es expulsado de forma directa.

Justificación: El juego peligroso respecto a los Oficiales, especialmente aquellos que no llevan puesto equipamiento de seguridad, se sujeta a estándares diferentes del juego peligroso respecto a otros Patinadores. Es responsabilidad del Patinador entrar a la Caja de manera segura, no del Oficial evitar un impacto.

Tener en cuenta: Si un Oficial no es capaz de evitar el impacto debido a las restricciones del recinto, esto igualmente representa juego peligroso (debido a las restricciones del recinto). El Patinador debe ser consciente del entorno de la pista, incluyendo cualquier limitación de espacio en la Caja.

Pueden tenerse en consideración factores del entorno atenuantes que no se espera que estén presentes, tal como agua en la pista, cuando se decide si expulsar de forma directa a un Patinador.

Tener en cuenta: Se espera que los Patinadores estén en control de sí mismos y de sus cuerpos en todo momento, no solo al entrar a la Caja. Sin embargo, los oponentes, los compañeros, el Personal Auxiliar del Equipo y los Oficiales en estrecha cercanía a la pista durante el desarrollo activo del juego también tienen cierta responsabilidad en evitar el contacto con Patinadores. El contacto con individuos o equipamiento en áreas de desarrollo activo del juego solo debe penalizarse si el contacto es violento y razonablemente evitable.

5. Oficiales

5.1. Personal

No hay escenarios para la sección 5.1.

5.2. Deberes

No hay escenarios para la sección 5.2.

5.3. Comunicación Entre Patinadores y Oficiales

No hay escenarios para la sección 5.3.

5.4. Aplicación de Penalizaciones

Referido a: Sección 5.4.

Escenario C5.1

El Capitán Blanco es el *Jammer* y comete una falta. Como respuesta, un miembro del Personal Auxiliar del Equipo Blanco insulta en voz altísima al Oficial que cobró la falta.

Resultado: Se le aplica una penalización al Capitán Blanco por la insubordinación del miembro del Personal Auxiliar de su Equipo, pero el tiempo del Capitán Blanco en la *Penalty Box* como *Jammer* no se extiende. Después del *Jam*, si el Capitán Blanco no sigue sentado en la Caja como *Jammer*, el Capitán Blanco debe reportarse a la Caja como Bloqueador para cumplir la penalización debida al miembro del Personal Auxiliar de su Equipo.

Justificación: Cuando un Capitán cumple una penalización debido al hecho de que es el Capitán del equipo, la penalización se cumple con el Capitán como Bloqueador. En este escenario, el Capitán no era capaz de cumplir inmediatamente la penalización como Bloqueador porque no podía tomar la posición de Bloqueador. Tan pronto como sea capaz de patinar como Bloqueador, debe reportarse a la Caja como Bloqueador a fin de cumplir esa penalización.