



Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana

Edición género neutro

Traducción: Alicia A. Muzio (Alice Mercury #216) para WFTDA

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

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

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

El marcador de género neutro funciona a tres niveles:

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

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

Alicia A. Muzio

Traductora de inglés <> español

Alice Mercury #216 – Sailor City Rollers



Resumen

El juego de Roller Derby de Pista Plana se juega en una pista plana y ovalada. El juego se divide en dos periodos de 30 minutos y, dentro de esos periodos, en unidades de juego llamadas «Jams», que duran hasta dos minutos. Hay 30 segundos entre cada Jam.

Durante un Jam, cada equipo alinea hasta cinco Patinadores. Cuatro de estos Patinadores son los «Bloqueadores» (juntas, los «Bloqueadores» conforman el «Pack»), y uno es el «Jammer». El Jammer usa un cubrecasco con una estrella.

Los dos Jammers comienzan cada Jam detrás del Pack y suman un punto por cada Bloqueador oponente que pasan por una vuelta de ventaja, en cada vuelta. Dado que comienzan detrás del Pack, deben atravesar todo el Pack y luego dar toda la vuelta a la pista para ser elegibles para anotar puntos sobre los Bloqueadores contrarios.

El Roller Derby es un deporte de contacto, sin embargo, los Patinadores no pueden usar su cabeza, codos, antebrazos, manos, rodillas, la parte inferior de sus piernas ni sus pies para hacer contacto con sus oponentes. Los Patinadores no pueden hacer contacto con la cabeza, espalda, rodillas, parte inferior de las piernas o pies de sus oponentes.

El juego que sea inseguro o ilegal puede resultar en que un Patinador sea penalizado, lo cual se cumplirá haciendo que el Patinador se sienta durante 30 segundos en el Banco de Penalización dentro del tiempo de Jam.

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

Un Jam normal puede suceder de la siguiente manera:

1. Los Bloqueadores se alinean detrás de la Línea de Pivot y por delante de la Línea de Jammer.
2. Los Jammers se alinean detrás de la Línea de Jammer.
3. Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, los Bloqueadores patinan hacia adelante y compiten por una posición superior. Los Jammers patinan hacia adelante e intentan atravesar el Pack. Cada Bloqueador intenta simultáneamente evitar que el Jammer contrario pase y ayudar a su Jammer a pasar.
4. Un Jammer logra atravesar el Pack y se le declara Jammer Líder, ganando así el derecho a terminar el Jam cuando lo decida. El Jammer patina rápidamente alrededor de la pista para ubicarse en posición de anotar puntos.
5. El mismo Jammer comienza a trabajar para atravesar el Pack por segunda vez, y el Jammer contrario atraviesa el Pack por primera vez.
6. Cuando el segundo Jammer logra escapar del Pack, da toda la vuelta a la pista, y se encuentra en posición de anotar puntos, el primero Jammer corta el Jam.
7. El primero Jammer ha anotado puntos (hasta cuatro) y logró que el Jammer contrario se mantenga en cero puntos. Mientras, el Jammer contrario (al quedar en posición de anotar puntos), logró que el primero Jammer solo anotara esos puntos, ya que podría haber anotado más puntos en sus pasadas subsiguientes.

1. Parámetros de Juego y Seguridad

1.1. Tiempos

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

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

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

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

1.2. Equipos

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

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

Les Patinadores que se lesionen durante el juego pueden volver a jugar siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionados o sangrando. Une Patinadore cuya lesión altere el flujo del partido (los ejemplos incluyen que se corte un Jam, una parada del reloj del periodo o que a una sustitute le sienten en el Banco de Penalización) no podrá participar durante los tres Jams siguientes (se extenderá al periodo siguiente de ser necesario). Une Patinadore cuya lesión afecte el desarrollo del juego más de una vez en un periodo no podrá participar como Patinadore por el resto de ese periodo. Le Réferi Principal puede declarar que un equipo ha perdido el partido si ese

equipo tiene cinco o menos Patinadores elegibles para participar o se rehúsa a alinear Patinadores en la pista para continuar el juego.

1.3. Tiempos Muertos

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

Hay tres tipos de tiempos muertos.

1.3.1. Tiempos Muertos de Equipo

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

1.3.2. Revisiones Oficiales

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

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

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

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

1.3.3. Tiempos Muertos Oficiales

Los Oficiales pueden pedir un tiempo muerto para asegurarse de que el juego está funcionando correctamente y sin problemas. Si el Jam anterior terminó con menos de 30 segundos en el reloj del periodo, el hecho de que los Oficiales soliciten un Tiempo Muerto no dará como resultado que se juegue otro Jam de la misma manera que ocurriría con un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial. En cambio, los Oficiales deben determinar si hay razones para



que se juegue otro Jam en ese periodo. Si los Oficiales determinan que no hay razones para jugar otro Jam, se debe dar a ambos equipos la chance de solicitar un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial (si les quedara alguna). Si la rechazan, el periodo terminará.

1.4. Información del Partido

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

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

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

1.5. Ganar

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

1.5.1. Tiempo Adicional

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

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

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

2. Desarrollo del juego

2.1. La Pista

La pista debe ajustarse a las dimensiones estandarizadas de las Especificaciones de WFTDA para la Pista. La pista debe ser plana, estar limpia y ser adecuada para el patinaje sobre ruedas. La pista debe estar marcada por una línea de demarcación que presente un gran contraste con el suelo. Dicha línea cuenta como parte de la pista (la línea está «dentro de los límites»), y no puede variar en anchura alrededor de la pista.

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

Cerca de la pista, se debe delimitar una zona para cada equipo (la Zona del Banco del Equipo) y

para el Banco de Penalización. La línea de demarcación en estos casos también debe presentar un gran contraste y cuenta como parte de la zona pertinente. Por ejemplo: la línea de demarcación para el Banco de Penalización cuenta como parte del Banco de Penalización. Solo los Patinadores que están cumpliendo activamente una falta pueden entrar en el Área del Banco de Penalización.

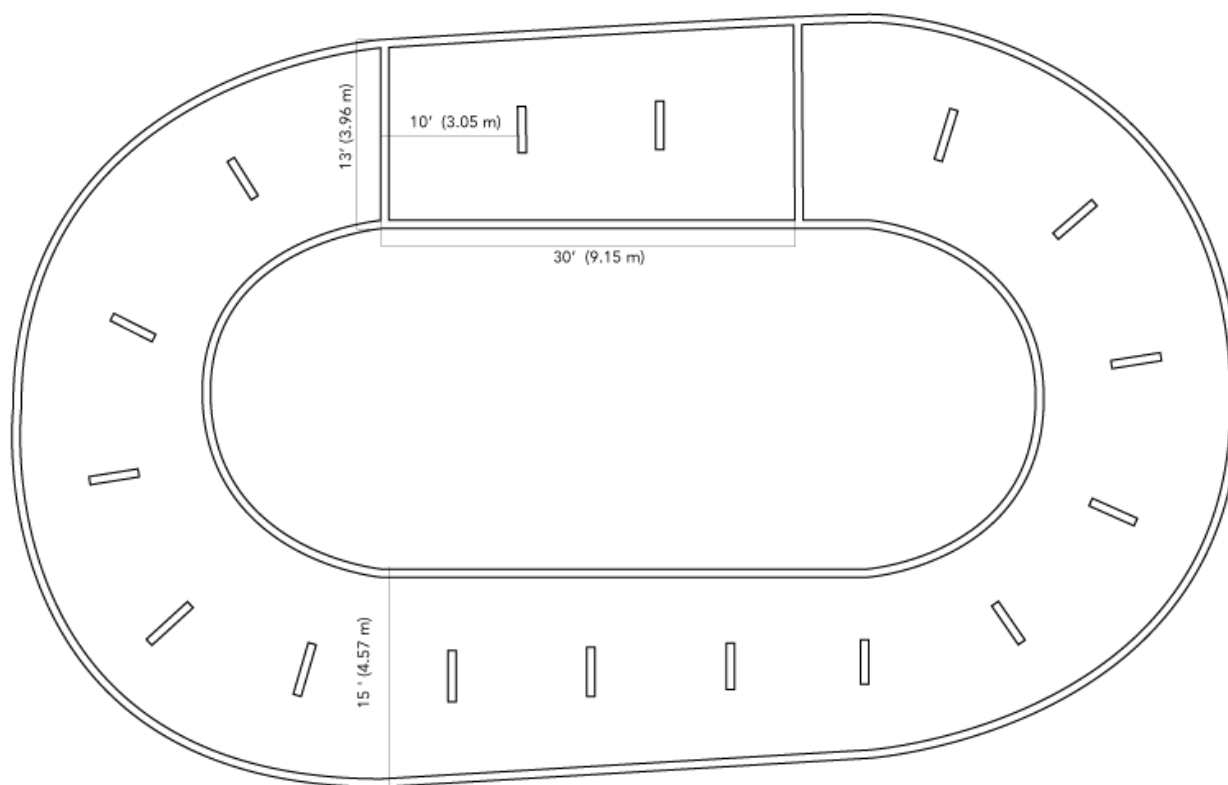


Fig. 2.1 La Pista. (Diseño y Trazado de la Pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aquí con autorización.)

2.2. Posiciones

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

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

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

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

2.2.1. Jammers

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

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

La Jammer es la única Patinadora que puede anotar puntos para su equipo. (ver [Sección 3](#)).

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

2.2.2. Jammer Líder

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

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

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

La Jammer Líder es la única Patinadora que puede cortar un Jam antes de que transcurran

los dos minutos. Le Jammer Líder corta el Jam colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas.

2.2.3. Bloqueadore Pivot

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

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

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

2.2.4. Pasar la Estrella

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

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

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

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

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

2.2.5. Bloqueadores

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

2.3. Zona de Interacción y Pack

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

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

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

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

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

2.4. Bloqueos y Asistencias

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



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

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

Les Patinadores no pueden bloquear o dar asistencia mientras están fuera de los límites, fuera de juego, abatides, detenides o moviéndose en el sentido horario. Les Patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo a une oponente que esté abatide, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Les Patinadores pueden, no obstante, iniciar un bloqueo (o asistencia) a alguien que está con un patin a cada lado de la línea, detenide o moviéndose en cualquier dirección (incluso en el sentido horario). Les Patinadores no pueden asistir a une compañere de equipo que está fuera de juego o completamente fuera de los límites; sin embargo, pueden asistir a une compañere abatide a volver a una posición de pie.

2.4.1. Zonas de Objetivo

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

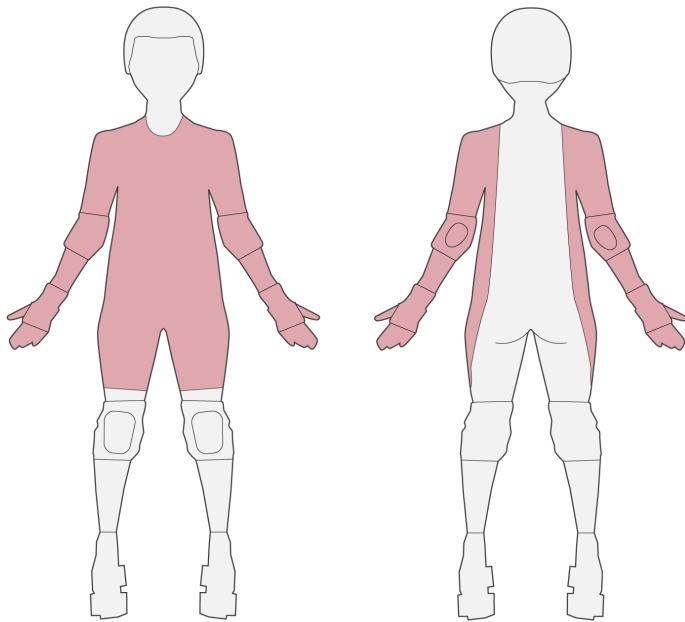


Fig. 2.4.1 Zonas de Objetivo Legales

2.4.2. Zonas de Bloqueo

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

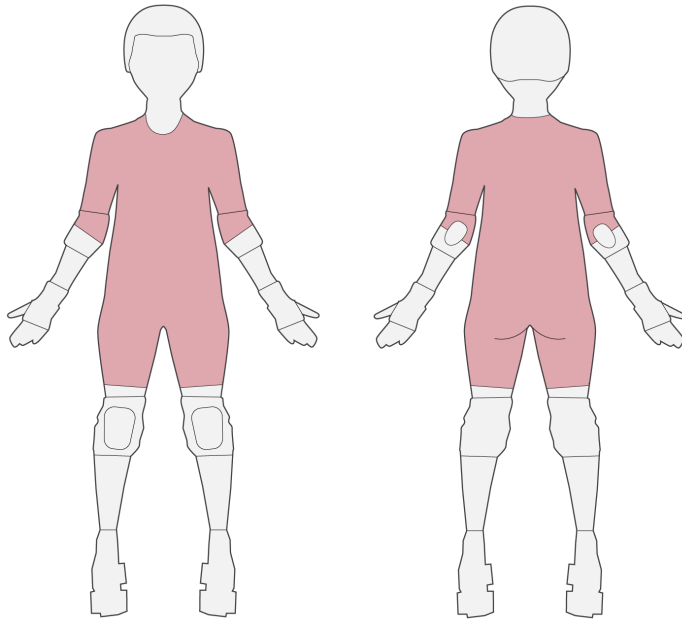


Fig. 2.4.2 Zonas de Bloqueo Legales

2.5. Pases

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

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

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

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

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

- Es enviada a cumplir una falta en el Banco de Penalización
- Sale de la pista debido a una lesión
- Sale de la pista temporalmente para ajustarse el equipamiento o los patines
- No era parte del Jam en un principio (porque su equipo no alineó el número máximo de Patinadores)
- Regresa al desarrollo activo del juego por detrás de le Jammer

A un Patinador que pasa a alguien mientras está en el aire se le considera que está «dentro de los límites» si está dentro de los límites cuando se separa del suelo y el primer contacto que hace al caer es dentro de los límites. A un Patinador que pasa a alguien mientras está en el aire se le considera que está «de pie» si el Patinador está de pie cuando se separa del suelo, y si el primer contacto que hace al caer es con su patín en la pista.

3. Puntuación

3.1. Ganar puntos

Los Jammers anotan un punto cada vez que pasan por una vuelta de ventaja a un Bloqueador oponente. Un Jammer pasa por una vuelta de ventaja a un Bloqueador si pasa a ese oponente dos veces seguidas (sin que ese oponente haya pasado a ese Jammer), pero solo anota un punto si se consigue el pase de vuelta de ventaja (ver [Sección 2.5](#)). Si se saca una vuelta de ventaja a un oponente, pero no se anota un punto (porque el pase de vuelta de ventaja no se consiguió), el Jammer puede ceder la posición a ese oponente y volver a pasarle, para conseguir un pase y anotar sobre ese oponente.

Solo se pueden anotar puntos sobre los Bloqueadores. Se considera que todos los Bloqueadores están en la misma pasada, incluso el Jammer anterior que ha hecho un Pase de Estrella.

3.2. Pases 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 la parte delantera de la Zona de Interacción (o, si no se puede definir un Pack, cuando el Jammer esté a más de 6,10 metros por delante de le miembro del Pack anterior que esté más adelantado y dentro de los límites). Al terminar un recorrido a través del Pack, la puntuación de le Jammer para ese recorrido ya no se puede alterar retrasándose para volver a pasar a cualquier oponente sobre quien el Jammer no anotó en ese recorrido.

Si un Jammer entra en la Zona de Interacción desde la parte **delantera**, regresa a su recorrido anterior hasta que vuelve a salir de la Zona de Interacción por la parte delantera. Sin embargo, un Jammer no puede rezagarse más de un recorrido. Siempre que un Jammer sale de la Zona de Interacción por la parte delantera, regresa a su recorrido más reciente. Si un Jammer queda rezagado por detrás en su recorrido inicial a través del Pack, los pases sobre los Bloqueadores no cuentan para puntuar o sacar vuelta de ventaja hasta que regresa a su recorrido inicial a través del Pack.

Cuando termina un Jam, cualquiera sea el recorrido en que estén los Jammers, se considera que se ha «completado» al término del Jam.

3.3. Evitar la anotación

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

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

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

3.4. Jammers penalizados

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

3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación

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

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

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

4. Penalizaciones

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

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

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

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

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

4.1 Penalizaciones de Contacto

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

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

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

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

Las Zonas de Objetivo Ilegales incluyen:

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

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

Un Patinador que súbitamente presenta una Zona de Objetivo Ilegal a un oponente, sin dar a ese oponente una oportunidad razonable para evitar ese contacto ilegal, es considerado como iniciador con esa zona de objetivo.

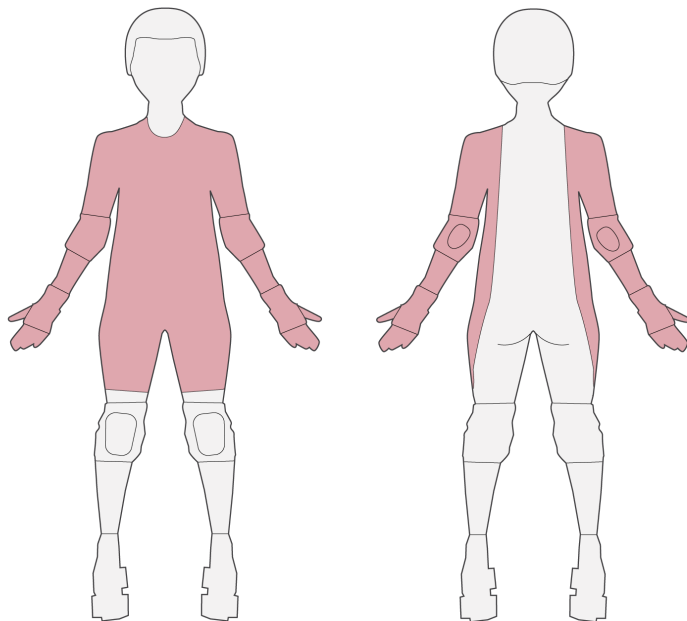


Fig. 4.1.1 Zonas de Objetivo Legales

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

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

Usar una Zona de Bloqueo Ilegal también tiene suficiente impacto para justificar una penalización si el contacto desbalancea en forma significativa a un oponente, o altera en forma significativa su trayectoria o velocidad (por ejemplo, reteniéndole significativamente).

Las Zonas de Bloqueo Ilegales incluyen:

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

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

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

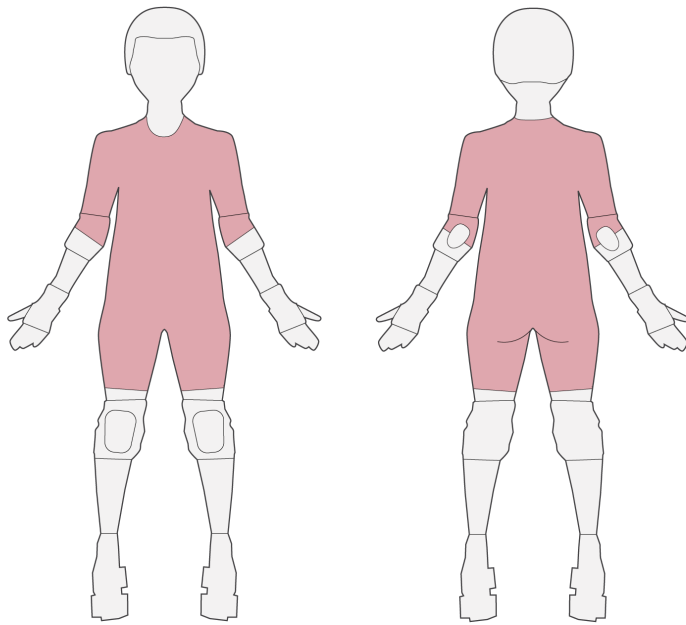


Fig. 4.1.2 Zonas de Boqueo Legales

4.1.3. Otro Contacto Ilegal

Iniciar un bloqueo es legal cuando un Patinador se está moviendo en sentido antihorario, en juego, de pie y dentro de los límites durante un Jam, usando sus Zonas de Contacto Legales. Otro tipo de contacto pueden ser peligroso debido a que es inesperado.

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

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

4.1.4 Bloqueo de Múltiples Jugadores

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

4.2 Penalizaciones por la Estructura del Juego

Cuando se violan las reglas básicas del juego de tal manera que esto le otorgue una ventaja a algún equipo, el equipo o individuo que viole las reglas debe ser penalizado.

Un equipo gana una ventaja si un acto ilegal tiene como consecuencia :

- Un oponente que se pone (o permanece) en una posición en la cual no se le puede bloquear
- Una mejora de posición propia o de un compañero de equipo
- Modificación del ritmo del juego

4.2.1. Posicionamiento ilegal

Dado que los Bloqueadores no pueden bloquear si no se puede definir un Pack, si la acción ilegal de un Patinador destruye el Pack, o si las acciones de un Patinador impiden o retrasan la reformación del Pack, ese Patinador debe ser penalizado.

Es ilegal que una Patinadora adopte o mantenga una posición en la cual no pueda ser bloqueada. Les Patinadores no pueden salir de la Pista de forma intencional, ni les Bloqueadores pueden salir de la Zona de Interacción de manera intencional. Mientras que existen varias acciones legales que pueden causar que una Patinadora sea puesta en una posición ilegal (por ejemplo, fuera de los límites o fuera de juego), adoptar tales posiciones intencionalmente debe ser penalizado. Es legal para les Jammers y Pivots salir de la Pista para recuperar un cubrecasco que está fuera de los límites. Una Patinadora que está posicionada de manera ilegal debe actuar inmediatamente para volver a ganar 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 ser penalizado por no retornar a una posición legal.

Si un Patinadore no está posicionado legalmente al inicio del Jam, le Patinadore debe ceder su posición de inmediato a todos los Patinadores cercanos. Se considera que no hacerlo después de recibir una advertencia es mantener una posición ilegal de manera intencional y, por lo tanto, debe ser penalizado.

4.2.2. Ganar Posición

Es ilegal que un Patinador use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está de pie y dentro de los límites. Esta acción se denomina «corte de pista». Los Patinadores que están fuera de los límites deben regresar dentro de los límites por detrás de cualquier Patinador que esté de pie y dentro de los límites, si el que salió estaba por detrás de dicho Patinador al momento de salir de la pista. La posición de un Patinador abatido no se evalúa hasta que esté de pie. Si hay Pack, los Patinadores que están fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de los Patinadores que están fuera de juego. Si no hay Pack, los Patinadores que están fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de cualquier Patinador que esté a más de 6.10 metros del último Pack definido.

Les Patinadores que intencionalmente, pero de manera legal, salgan de la Pista (los ejemplos incluyen presentarse en el Banco de Penalización o 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 6,10 metros del último Pack definido. Les Patinadores que regresen a la pista desde el Banco de Penalización deben hacerlo sin ganar la posición de manera ilegal.

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

4.2.3. Interferir con el Desarrollo del Juego

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

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

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

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

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

4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva (Mala Conducta)

Todas las personas participantes de un partido de Roller Derby deben respetarse mutuamente. Esto incluye, pero no se limita a Patinadores, Personal de Equipos, Oficiales, mascotas, personal

del evento y el público. Cuando los Patinadores o el Personal de Equipos se comportan de una manera antideportiva, su mala conducta debe ser penalizada.

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

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

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

4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

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

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

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

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

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

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

4.4.1. Cumplimiento de Penalización para Bloqueadores

No más de dos Bloqueadores del mismo equipo pueden sentarse al mismo tiempo en el Banco de Penalización. Si un tercer Bloqueador se presenta en el Banco de Penalización mientras

dos Bloqueadores de su equipo están sentados, el tercer Bloqueador será puesto en espera y se le indicará que regrese al juego. Si un Bloqueador está de pie en el Banco de Penalización, otro Bloqueador puede sentarse en el asiento vacío.

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

4.4.2. Cumplimiento de Penalización para Jammers

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

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

Les Jammers que deben ser liberades porque le otre Jammer está sentade, deben ser liberades inmediatamente una vez que le otre Jammer se sienta. Si une Jammer se sienta entre Jams, le otre Jammer debe ser liberade al inicio del siguiente Jam. Si ambes Jammers se sientan simultáneamente, ambes deben ser liberades de inmediato. Si ambes Jammers se sientan entre Jams, deben ser liberades al inicio del siguiente Jam.

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

4.5. Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones

Cuando se anotan siete penalizaciones a una Patinadore, ese Patinadore debe ser expulsado por acumulación de penalizaciones. Esto incluye penalizaciones cobradas a una Patinadore en nombre de otro (los ejemplos incluyen penalizaciones cobradas a una Capitane o una Bloqueadore en nombre de su equipo).

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

En el caso de que un Patinador tenga que ser removido del juego (ya sea por acumulación de penalizaciones o expulsión directa), el tiempo de penalización de ese Patinador deberá comenzar tan pronto como sea posible. El tiempo de un Patinador expulsado por acumulación de penalizaciones comienza o cuando el Patinador (o un sustituto apropiado entre Jams) está

sentado en el Banco de Penalización, o después de que la Expulsión se confirma entre Oficiales durante el Jam.

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

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

5. Oficial

5.1. Dotación de Oficiales

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

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

Se designará un Réferi como Réferi Principal.

5.1.1. Distinción

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

5.1.2. Requerimientos

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

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

- Cuánto tiempo estuvo sentada una Patinadora por cada penalización

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

5.2. Tareas

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

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

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

5.3. Comunicación entre Patinadores y Oficiales

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

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

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

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

5.4. Cobrar Penalizaciones

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

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

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

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

Apéndices

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

Glosario

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

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

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

Abatide (Down)

Un Patinadore está abatide si una parte del cuerpo o equipamiento (aparte de los patines) de un

Patinadore está tocando el suelo. Un Patinadore cuyo único contacto con el suelo (aparte de los patines) es una mano -no es considerado abatido. Una vez que está abatido, un Patinadore se considera abatido hasta que le Patinadore esté de pie, dando pasos o patinando.

Acumulación de Penalizaciones (Fouling out)

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

Advertencia (Warning)

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

Agarrar (Grasping)

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

Alineación (Roster)

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

Alterne Designado (Designated Alternate)

El Capitán designa a otra persona para que actúe en nombre de su equipo, identificada con una "A" visible en su uniforme o su cuerpo; esta persona es el Alterne Designado. El Alterne Designado puede ser un compañero de equipo, entrenador o manager. Un equipo solo puede tener un Alterne Designado. Si no se ha seleccionado uno o este ha abandonado el juego, el Capitán puede designar a un Alterne diferente e informarlo al Referee Principal.

Asistir / dar una asistencia (Assist)

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

Bloqueador (Blocker)

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.

Bloqueador Pivot (Pivot Blocker)

Pivot (Pivot)

Un Bloqueador con capacidades y responsabilidades adicionales, comúnmente conocido como el Pivot. (ver [Sección 2.2.3](#))

Bloqueo Posicional (Positional Blocking)

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

Caderas (Hips)

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

que le Patinadore esté mirando.

Caer Controladamente (Fall Small)

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

Capitane (Captain)

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

Contacto Contundente (Forceful Contact)

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

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

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

Consejo de Administración (Governing Body)

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

Contrabloqueo (Counter-Block)

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

De Pie / Erguide (Upright)

Se dice de cualquier Patinadore a le que no se considera abatide.

Dentro de los Límites (In Bounds)

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

Detenide (Stopped)

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

En Juego (In Play)

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

En Posición (In Position)

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

En espera (In Queue)

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

Entrelazar (Linking)

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

Equipamiento Protector (Protective Gear)

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

Expulsión (Expulsion)

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

Fuera de Juego (Out of Play)

Un Bloqueadore 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. Si un Jammer está fuera de los límites, está fuera de juego.

Fuera de los Límites (Out of Bounds)

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

Impedir (Impeding)

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

Impenetrable (Impenetrable)

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

Iniciadore (Initiator)

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

Inmediatamente / De inmediato (Immediately)

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

Insubordinación (Insubordination)

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

Interactuar (Engaging)

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

Jam

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

Jammer

Le anotadore de puntos del equipo.

Jammer Líder (Lead Jammer)

Le Jammer Líder es le primere Jammer en establecer una posición superior a la de le Bloqueadore más adelantade en juego, tras haber conseguido un pase legalmente y dentro de límites sobre todos los otros Bloqueadores, salvo aquellos por delante de la Zona de Interacción.

La Estrella (The Star)

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

La Raya (The Stripe)

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

No hay Pack (No Pack)

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

Pack

El grupo más numeroso de Bloqueadores dentro de los límites, patinando o de pie en proximidad (dentro de los 3,05 metros), que contiene a integrantes de ambos equipos. Les Jammers quedan fuera de esta definición.

Parade / de pie (Standing)

Un Patinadore que apoya todo su peso corporal en sus patines, de tal modo que no está abatide y es obvio para los Oficiales, los Patinadores y el público que no está sentade.

Pasar la Estrella (Passing the Star)

Pase de Estrella (Star Pass)

El acto de transferir el estado de Jammer, que se logra al entregar le Jammer su cubrecasco (la Estrella) a le Pivot.

Pase (Pass)

Pase Conseguído (Earned Pass)

Ver [Sección 2.5](#)

Patinadore del Pack (Pack Skater)

Cualquier Bloqueadore que sea parte de un Pack definido legalmente.

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

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

Penalización / Falta (Penalty)

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

Por delante (Ahead)

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

Por detrás (Behind)

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

Posición Establecida (Established Position)

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

Posición Relativa (Relative Position)

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

Procedimiento Ilegal (Illegal Procedure)

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

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

Punto NEP (NOTT Point)

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

Puntos Denegados por Error (Points Denied in Error)

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

Puntos Otorgados por Error (Points Awarded in Error)

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

Recorrido a través del Pack (Trip Through the Pack)

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

Réferi Principal (Head Referee)

Se designará un Réferi como Réferi Principal. El Réferi Principal es la máxima autoridad del partido.

Salto de Ápex (Apex Jump)

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

Sentado (Sitting)

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

Sin Impacto / No hay impacto (No Impact)

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

Sustitución (Substitution)

Reemplazo de un Patinador en la pista o en el Banco de Penalización por un compañero de equipo.

Volver a Pasar (Re-Pass)

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

Vuelta (Lap)

Sacar una Vuelta de Ventaja (Lapping)

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

Zona de Interacción (Engagement Zone)

La zona en que los Bloqueadores están En Juego y pueden entablar y recibir contacto de manera legal. La Zona de Interacción se extiende desde 6,10 metros por detrás de el Patinador del Pack

más retrasade hasta 6,10 metros por delante de le Patinadore más adelantade del Pack, entre los límites internos y externos de la pista.

Zonas de Bloqueo (Blocking Zones)

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

Zonas de Objetivo (Target Zones)

Áreas del cuerpo de un oponente con las que un Patinador hace contacto al bloquear.



Libro de Casos

1. Parámetros de Juego y Seguridad

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

2. Desarrollo del juego

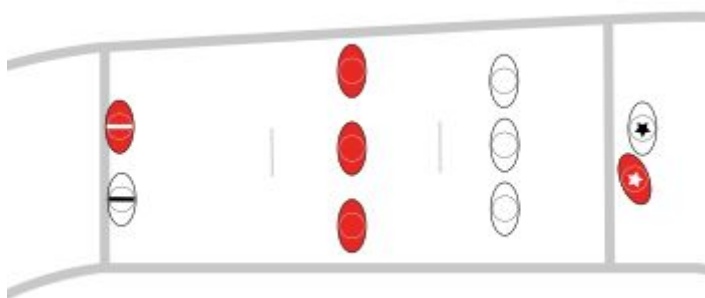
2.1. La pista

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

2.2. Posiciones

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

— Origen: [Sección 2.2](#)



Escenario C2.2.A

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

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

penalización.

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

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

Escenario C2.2.B

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

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

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

Escenario C2.2.C

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

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

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

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

Escenario C2.2.D

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

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

Explicación: le Pivot Roje estableció su posición en contacto con la Línea de Pivot antes del comienzo del Jam, así que los Bloqueadores que no son Pivot deben empezar el Jam por detrás de las caderas de cualquier Pivot que esté en contacto con la Línea de Pivot. Como los Bloqueadores Blancos No-Pivot comenzaron el Jam por delante de le Pivot Roje, están

parcialmente posicionadas de manera ilegal, entonces se requiere que todes cedan, menos le Pivot Blanco.

Escenario C2.2.E

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

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

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

Escenario C2.2.F

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

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

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

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

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

Escenario C2.2.G

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

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

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

2.2.1. Jammers

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

— Origen: [Sección 2.2.1](#)

Escenario C2.2.1.A

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

Resultado: Rojo 27 es le Jammer.

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

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

Tener Presente: Se debe asumir la siguiente jerarquía :

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

Escenario C2.2.1.B

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

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

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

2.2.2. Jammer Líder

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

— Origen: [Sección 2.2.2](#)

Escenario C2.2.2.A

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

Resultado: Se declara Jammer Líder a le Jammer Roje.

Explicación: Puesto que le Jammer Roje no tenía la capacidad de ganar el estado de Jammer Líder antes de quitarse la Estrella de la cabeza, no perdió esa capacidad.

Tener Presente: Si le Jammer Roje se hubiese quitado la Estrella cuando las estrellas eran visibles, habría perdido la capacidad de ser Líder.

Escenario C2.2.2.B

Le Jammer Roje sale de la Zona de Interacción, pero no gana el estado de Jammer Líder. Le Jammer Blanque es derribade, pero no sale de los límites. Mientras le Jammer Blanque está en el suelo, les Bloqueadores contraries —incluso le Bloqueadore más adelantade— patinan todes en sentido horario hasta situarse por detrás de elle. Entonces le Jammer Blanque se vuelve a poner de pie.

Resultado: Se debe declarar Jammer Líder a le Jammer Blanque cuando esté de pie.

Explicación: Al patinar en sentido horario por detrás de le Jammer Blanque, les Bloqueadores Rojes cedieron su posición. Por lo tanto, le Jammer Blanque obtuvo esos pases y cuentan para ganar el estado de Líder.

Escenario C2.2.2.C

Le Jammer Blanco se abre paso a través del Pack en su pasada inicial, mientras que le Jammer Rojo queda atrapado en la parte trasera. Mediante numerosos bloqueos y cambios de posición, le Jammer Blanco consigue pasar a todos los Bloqueadores, pero ninguno de ellos es nunca le Bloqueador más adelantado del Pack cuando le Jammer Blanco consigue el pase.

Resultado: Le Réferi de Jammer no deberá declarar Jammer Líder a le Jammer Blanco (aún).

Explicación: Le Jammer Blanco ha conseguido pasar a todos los Bloqueadores, pero nunca ha ganado una posición superior a la de le Bloqueador más adelantado del Pack. Se gana el estado de Jammer Líder cuando le Jammer consigue un pase sobre todos los Bloqueadores en juego y establece una posición superior a la de le Bloqueador en juego más adelantado.

Escenario C2.2.2.D

Le Jammer Rojo pasa a todos los Bloqueadores en su pasada inicial a través del Pack, excepto a un Bloqueador Blanco. Le Jammer Rojo empuja legalmente a le Bloqueador Blanco a la parte delantera de la Zona de Interacción y luego fuera de juego.

Resultado: Se declara Jammer Líder a le Jammer Rojo cuando le Bloqueador Blanco sale de la parte delantera de la Zona de Interacción.

Explicación: Le Jammer Rojo solo necesita pasar a los Bloqueadores en juego para ganar el estado de Jammer Líder.

Escenario C2.2.2.E

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

Resultado: Se declara Jammer Líder a le Jammer Rojo.

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

Escenario C2.2.2.F

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

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

Explicación: Aunque le Pivot Blanco ahora está fuera de juego, las situaciones de No hay Pack son diferentes a las situaciones de Fuera de Juego en cuanto a los pases conseguidos y la posición obtenida para ganar el estado de Jammer Líder. Durante una situación de No hay Pack,

une Jammer igual debe obtener los pases y no puede ganar posición de forma ilegal sobre otros Patinadores mientras le Jammer está fuera de los límites.

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

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

2.2.3. Bloqueador Pivot

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

2.2.4. Pasar la Estrella

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

— Origen: [Sección 2.2.4](#)

Escenario C2.2.4.A

Le Jammer Blanco retira su cubrecasco y se lo entrega directamente a un Bloqueador Blanco que no es Pivot. Le Jammer Blanco suelta el cubrecasco. Le Bloqueador Blanco No Pivot deja caer inmediatamente el cubrecasco.

Resultado: No hay penalización

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

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

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

Escenario C2.2.4.B

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

Resultado: El Pase de Estrella no fue exitoso. Ambos Patinadores retienen sus posiciones

existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le advierte a le Pivot que no es le Jammer.

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

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

Escenario C2.2.4.C

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

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

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

Tener Presente: Una vez que le Pivot Blanco advierte que no tiene puesta la Raya de manera visible, debe renunciar inmediatamente al control de la Estrella.

Escenario C2.2.4.D

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

Resultado: Ahora Rojo 45 es le Jammer.

Explicación: Lanzar la Estrella es un Pase de Estrella incompleto, no ilegal. Un Pase de Estrella no se puede completar exitosamente al lanzar la Estrella. Atrapar la Estrella (en el aire) es equivalente a recuperarla (del suelo); le Pivot no está obligado a dejar que la Estrella caiga a la pista primero. Una vez que le Jammer Rojo agarra el cubrecasco, restablece su control de la Estrella independientemente de si le Pivot la suelta o no. Entonces completan el Pase de Estrella de manera legal.

Escenario C2.2.4.E

Mientras le Jammer Rojo se está moviendo por el Pack, la Estrella se sale de su casco y queda

pegada al Velcro de la muñequera de le Bloqueadore Blanco. Le Bloqueadore Blanco se despegas el cubrecasco y lo deja caer.

Resultado: A le Bloqueadore Blanco no se le aplica una penalización.

Explicación: Le Bloqueadore Blanco se hizo temporalmente con el cubrecasco y lo dejó caer. Puesto que le Bloqueadore Blanco no procuró intencionalmente quitar la Estrella del casco de le Jammer Rojo, no se le debe aplicar una penalización por asumir accidentalmente el control de la Estrella, siempre y cuando renuncie inmediatamente al control de esta. La Estrella puede moverse como parte del desarrollo normal del juego, pero no puede ser controlada por nadie que no sea le Jammer o le Pivot.

Tener Presente: Si le Bloqueadore Blanco no hubiera tocado la Estrella, que se había adherido a su muñequera, y hubiera permitido que le Jammer o le Pivot Rojos la recuperaran una vez que fueran conscientes de ello, de manera similar tampoco se habría cobrado una penalización.

Tener Presente: si le Bloqueadore Blanco hubiera arrancado la Estrella de su sujeción de velcro, pero no hubiera renunciado inmediatamente al control de esta una vez que se la hubiera quitado de la muñequera, se justificaría cobrar una penalización.

Escenario C2.2.4.F

Le Jammer Blanco pasa legalmente la Estrella a le Pivot Blanco. Posteriormente en el Jam, le Pivot Blanco convertida en Jammer recibe una penalización y va al Banco de Penalización. Termina el Jam y el equipo Rojo pide una Revisión Oficial. Como resultado de la revisión, le Jammer Blanco original recibe una penalización por una acción ilegal que llevó a cabo como Jammer.

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

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

2.2.5. Bloqueadores

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

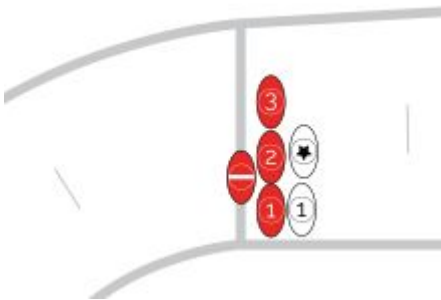
2.3. Zona de Interacción y Pack

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

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

Remitir a [Sección 2.3](#).

Escenario C2.3.A

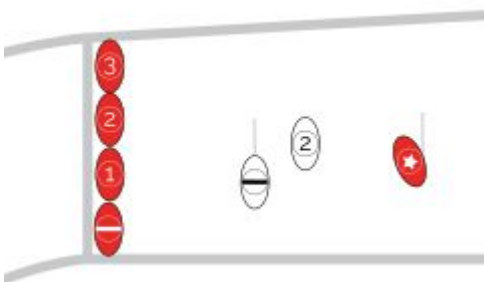


Le Bloqueador Rojo 1 bloquea hacia afuera de los límites a le Bloqueador Blanco 1.

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

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

Escenario C2.3.B



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

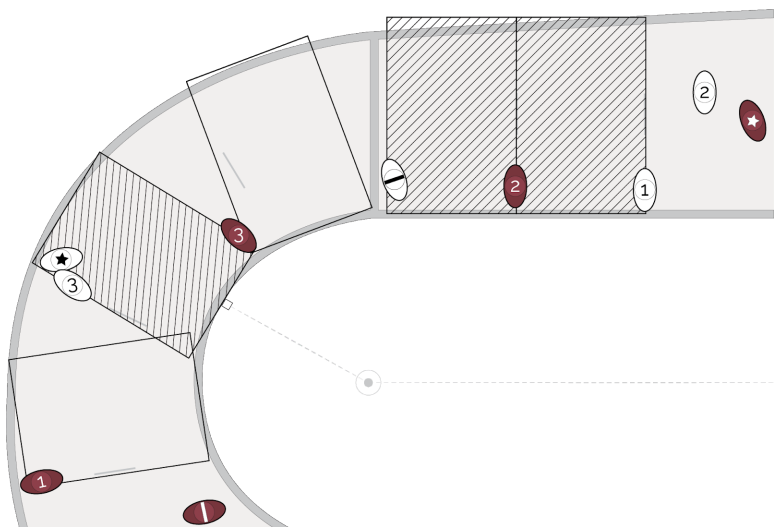
Resultado: Se declara "«No hay Pack»". No hay penalización.

Explicación: El patinaje lento de los Bloqueadores Rojos proporcionó la oportunidad a le Pivot Blanco de mantener el Pack, de modo que los Bloqueadores Rojos no deben ser penalizados. No es necesario que le Pivot Blanco mantenga el Pack, pero es necesario que trabaje para volver a

formar un Pack si no hay Pack. Además, a le Pivot Blanco le está prohibido hacer movimientos súbitos que destruyan el Pack.

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

Escenario C2.3.C



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

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

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

2.4. Bloqueos y Asistencias

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

2.5. Pases

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

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

— Origen: [Sección 2.5](#)

Escenario C2.5.A

Le Jammer Blanco está en su segundo recorrido a través del Pack y todavía no ha conseguido pases sobre los Bloqueadores Rojos. Le Pivot Rojo recibe una penalización y comienza a salir de la pista. Le Jammer Blanco pasa a le Pivot Rojo mientras le Pivot Rojo todavía se encuentra dentro de los límites.

Puntos: Un punto.

Explicación: Se puede sumar puntos sobre los Bloqueadores que han sido enviados al Banco de Penalización pero todavía están tocando dentro de los límites (incluso con un patín a cada lado de la línea) como si no hubieran sido penalizados. Le Jammer Blanco consigue un pase sobre le Pivot Rojo penalizado al ganar una posición superior antes de que le Pivot Rojo salga de la pista.

Tener Presente: Si hubiera otros Bloqueadores Rojos en el Banco de Penalización, al conseguir un pase sobre le Pivot Rojo, también conseguiría pases sobre esos Bloqueadores Rojos penalizados.

3. Puntuación

3.1 Ganar puntos

Les Jammers anotan un punto cada vez que pasan por una vuelta de ventaja a un Bloqueador oponente.

— Origen: [Sección 3.1](#)

Escenario C3.1.A

Le Jammer Rojo se acerca al Pack para su segundo recorrido. Le Jammer Rojo pasa a todos los oponentes, excepto a un Bloqueador Blanco que no es Pivot, quien bloquea a le Jammer Rojo, forzándole a volver a entrar detrás del Pack. Antes de que le Jammer Rojo vuelva a entrar en el Pack, le Jammer Blanco pasa la Estrella a le Pivot Blanco. Le Jammer Rojo vuelve a entrar en el Pack, vuelve a pasar a todos los oponentes y sale de la Zona de Interacción.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Como resultado del Pase de Estrella exitoso, le Jammer Blanco y le Pivot Blanco cambian su estado en términos de anotar puntos y de que les anoten puntos. Como le Jammer Rojo ya había anotado el punto de le Pivot Blanco antes del Pase de Estrella, ya tiene el punto de le Bloqueador Blanco (le Jammer Blanco original) para este recorrido y no puede anotarlo otra vez.

Tener Presente: Si le Pivot Blanco bloqueara a le Jammer Rojo hacia afuera y le Pivot Blanco recibiera el Pase de Estrella y saliera de la Zona de Interacción antes de ser pasado, le Jammer Rojo todavía podría anotar cuatro puntos al conseguir un pase sobre le Jammer Blanco anterior (ahora Bloqueadore).

Escenario C3.1.B

Le Jammer Rojo entra en el Pack por delante de le Jammer Blanco, mientras que le Jammer Blanco se acerca al Pack para su segundo recorrido. Le Jammer Rojo pasa la Estrella y le nueve Jammer Rojo escapa del Pack. Le Jammer Blanco entra en el Pack y pasa a los cuatro Bloqueadores Rojos (incluso a le Jammer Rojo original).

Puntos: Le Jammer Blaque anota cuatro puntos.

Explicación: Se considera que todos los Bloqueadores están unidos con respecto al recorrido de le Jammer contrarie a través del Pack. Incluso si le Jammer Blanco no pasó por una vuelta de ventaja a le Jammer Rojo original, cuando le Jammer Rojo se convirtió en Bloqueador, esto le dio a le Jammer Blanco una posición de vuelta de ventaja.

Escenario C3.1.C Removido intencionalmente

Escenario C3.1.D

Le Jammer Blanco está en su segundo recorrido a través del Pack y salta el apex, pasando así a los cuatro Bloqueadores Rojos mientras está en el aire. El patin derecho de le Jammer Blanco aterriza dentro los límites, con sus caderas por delante de todos los Bloqueadores. Como resultado de la misma acción, el patín izquierdo de le Jammer Blanco aterriza posteriormente fuera de los límites.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: El estado de le Jammer Blanco «dentro de los límites» se mantuvo mientras estaba en el aire, porque la primera parte de su patín al aterrizar volvió a tocar dentro de los límites. El estado «de pie» de le Jammer Blanco se mantuvo mientras estaba en el aire porque tocó el suelo primero con el patín. El hecho de que le Jammer Blanco tocara fuera de los límites con el otro patín no afecta a los puntos (pero afecta su posición posterior relativa a los Patinadores a los que pasó mientras estaba en el aire).

3.2 Pases de Anotación

Los puntos se agrupan por recorridos a través del Pack

— Origen: Sección 3.2

Escenario C3.2.A Removido intencionalmente

Escenario C3.2.B

Le Pivot Blanco es enviado al Banco de Penalización poco después del inicio del Jam. Le Jammer Rojo completa su primer recorrido a través del Pack y comienza el segundo. Le Jammer Rojo consigue pasar a dos Bloqueadores Blancos antes de que le Pivot Blanco regrese a la pista y se corte el Jam.

Puntos: Tres puntos.

Explicación: En el segundo recorrido de le Jammer Roje a través del Pack, consiguió el pase de le Pivot Blanco al pasar a le primere Bloqueadore Blanco mientras le Pivot Blanco estaba penalizade.

Escenario C3.2.C

Al inicio del Jam, le Jammer Rojo bloquea a le Jammer Blanco hacia fuera de los límites y patina en sentido horario. Le Jammer Rojo abandona la Zona de Interacción desde la parte trasera, vuelve a entrar desde la parte delantera y patina dentro de los límites hacia la parte trasera del Pack. Le Jammer Blanco entra detrás de le Jammer Rojo, y se queda atascado en el Pack antes de volver a iniciar su recorrido inicial a través del Pack. Le Jammer Rojo patina hacia adelante, sale de la Zona de Interacción por delante, entra en la Zona de Interacción por detrás, consigue pasar a todos los oponentes y completa su recorrido inicial a través del Pack.

Puntos: Cero puntos.

Explicación: A pesar de que le Jammer Rojo consiguió pases al «sacarle una vuelta de ventaja» a todos los Bloqueadores contrarios en su recorrido inicial a través del Pack, los pases antes del recorrido inicial no cuentan para anotar por vuelta de ventaja frente a los Bloqueadores.

Escenario C3.2.D

Le Bloqueadore Blanco comienza el Jam en el Banco de Penalización. Le Jammer Rojo termina su primer recorrido a través del Pack y comienza el segundo. Le Bloqueador Blanco regresa a la pista por detrás de le Jammer Rojo. Le Jammer Rojo consigue pasar a todos los oponentes y sale por delante de la Zona de Interacción.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Como le Bloqueadore Blanco regresó a la pista detrás de le Jammer Rojo, le Jammer Rojo aún podía conseguir un pase sobre él al conseguir un pase sobre otro Bloqueadore Blanco.

Tener Presente: Si le Bloqueadore Blanco hubiera pasado a le Jammer Rojo antes de que le Jammer Rojo consiguiera un pase sobre otro Bloqueadore oponente, le Jammer Rojo tendría que haber conseguido un pase sobre le Bloqueadore Blanco que regresa para anotar su punto como de costumbre.

Escenario C3.2.E Removido intencionalmente

3.3 Evitar la anotación

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

— Origen: [Sección 3.3](#)

Escenario C3.3.A

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

Puntos: Cuatro puntos.

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

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

Escenario C3.3.B

Puntos: Tres puntos.

Escenario C3.3.C

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

Puntos: Cuatro puntos.

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

Tener Presente: Si le Bloqueador Rojo 4 hubiera patinado rápidamente para que a le Jammer Blanco se le negara la oportunidad de conseguir un pase sobre le Bloqueador Rojo 4, cuando le Jammer Blanco completara su recorrido a través de la Zona de Interacción, habría conseguido el pase sobre le Bloqueador Rojo 4 como si le Bloqueador Rojo 4 estuviera por delante de la Zona de Interacción (pero todavía dentro de los límites). Debido a que no hay Pack, el recorrido de le Jammer Blanco a través de la Zona de Interacción se completa cuando está 6,10 metros por delante de le miembro más adelantado y dentro de los límites con respecto al Pack anterior (en este caso, su compañero de equipo).

Escenario C3.3.F

Le Jammer Rojo comete una falta al comienzo de su segundo recorrido a través del Pack, no habiendo conseguido ningún pase sobre los oponentes durante ese recorrido. Mientras le Jammer Rojo está en el Banco de Penalización, dos Bloqueadores Blancos son enviados al Banco de Penalización. Le Jammer Rojo es liberado y regresa a la Zona de Interacción. El Pack se mueve rápido y le Jammer Rojo no pasa a nadie. Los otros dos Bloqueadores Blancos son liberados y regresan a la pista por detrás de le Jammer Rojo. El Jam termina.

Puntos: Cero puntos.

Explicación: Le Jammer Rojo tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre los dos Bloqueadores Blancos al obtener un pase sobre alguno de los Bloqueadores no penalizados.

Escenario C3.3.G Removido intencionalmente

Escenario C3.3.H Removido intencionalmente

Escenario C3.3.I

Le Jammer Rojo completa su primer recorrido a través del Pack y pasa a un Bloqueador oponente cuando se quita la Estrella. Mientras no tiene puesta la Estrella, los otros tres Bloqueadores contrarios cometen faltas y son enviados al Banco de Penalización. El Jam termina

mientras la Estrella de le Jammer Roje sigue en su mano.

Resultado: Un punto.

Explicación: Le Jammer Roje no podía anotar puntos mientras no tenía puesta la Estrella, pero puede anotar el punto obtenido mientras tenía puesta la Estrella.

Tener Presente: Si le Jammer Roje se hubiera vuelto a poner la Estrella antes del final del Jam, habría ganado puntos por los otros Bloqueadores contrarios tan pronto como la Estrella volviera a estar visible en su casco.

Escenario C3.3.J

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

Resultado: Cuatro puntos.

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

3.4 Jammers Penalizados

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

— Origen: [Sección 3.4](#)

Escenario C3.4.A

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

Resultado: Cero puntos.

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

Tener Presente: Si le Jammer Roje hubiera conseguido un pase sobre cualquier Bloqueador

contrarie antes de que se cumpliera su penalización, habría ganado puntos por los otros Bloqueadores contraries al regresar a la pista.

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

3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación

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

4. Penalizaciones

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

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

4.1. Penalizaciones de Contacto

4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

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

— Origen: [Sección 4.1.1](#)

Escenario C4.1.1.A

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

Resultado: No hay penalización.

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

Tener Presente: Si esta fuera la tercera vez que le Bloqueador Blanco ha causado que un

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

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

Escenario C4.1.1.E

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

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Un Patinador no puede ser penalizado por bloquear posicionalmente una Zona de Objetivo Legal. Los Patinadores pueden estar orientados y moviéndose en varias direcciones durante el juego.

Escenario C4.1.1.F

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

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco.

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

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

Escenario C4.1.1.G

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

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

Explicación: Le Jammer Blanco hizo contacto ilegal con le Bloqueadore Roje. A causa de este

contacto ilegal, le Bloqueadore Roje fue incapaz de evitar cometer una acción ilegal y no debe ser penalizado.

Escenario C4.1.1.H

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

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

Explicación: El contacto con la espalda de un oponente es ilegal, en parte porque es inseguro. Una violación flagrante a esta regla pone en riesgo la seguridad de le Bloqueadore Blanco, esto tiene suficiente impacto en el juego como para expulsar a le Jammer Roje si se considera que fue negligente, intencional o imprudente, sin importar si le Bloqueadore Blanco perdió su posición.

Escenario C4.1.1.I

Le Jammer Roje está atascado detrás de una pared de Bloqueadores Blancos. Le Jammer Roje bloquea de manera contundente a le Bloqueadore Blanco 1 en la espalda, pero como resultado de una asistencia legal de le Bloqueadore Blanco 2, le Bloqueadore Blanco 1 permanece en su posición.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: El contacto con la espalda de un oponente es ilegal, en parte porque es inseguro. Le Jammer Roje estaba en control de sus acciones e inició un contacto ilegal contundente contra la espalda de le Bloqueadore Blanco 1. Esta acción se penaliza sin importar el impacto en el juego ni el resultado.

Tener Presente: Si le Jammer Roje iniciara un contacto no contundente contra la espalda de le Bloqueadore Blanco 1 con una Zona de Bloqueo Legal, el umbral para la penalización será el contacto con la Zona de Objetivo Ilegal.

Escenario C4.1.1.J

Le Jammer Roje se aproxima a le Bloqueadore Blanco 1. Le Bloqueadore Blanco 2 inicia un bloqueo legal sobre le Jammer Roje en el último segundo, forzándolo fuera de su trayectoria y directo a la espalda de le Bloqueadore Blanco 1 (sin oportunidad de recuperarse antes de hacer contacto). Le Bloqueadore Blanco 1 recibe un contacto contundente pero mantiene su posición por delante de le Jammer Roje y no pierde su posición.

Resultado: No hay penalización

Explicación: El contacto ilegal de le Jammer Roje contra le Bloqueadore Blanco 1 fue producto de un bloqueo legal que recibió de un oponente; como tal, su contacto contundente sobre la

espalda fue inevitable. El contacto ilegal no dio como resultado ningún otro impacto que justificara una penalización (como ser una pérdida de posición).

Tener Presente: Une Patinadore es responsable de mantener el control de su cuerpo y del contacto que inicia como resultado del juego legal. Si le Bloqueadore Blanco 1 ha perdido su posición, le Jammer Rojo debe ser penalizado.

Tener Presente: Si le Jammer Rojo hizo contacto contundente con la espalda de le Bloqueadore Blanco 1 por la asistencia de una compañera de equipo Rojo, entonces el contacto se considera evitable y le Jammer Rojo debe ser penalizado.

4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

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

— Origen: [Sección 4.1.2](#)

Escenario C4.1.2.A

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.1.2.B

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

Escenario C4.1.2.C

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

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco.

Explicación: Un Patinador que intencionalmente y de manera contundente le clava el codo a un oponente o le golpea con su rodilla debe recibir una penalización, sin importar si eso causa una pérdida de posición o ventaja. Esta acción es insegura y antideportiva.

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

Escenario C4.1.2.D

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

Escenario C4.1.2.E

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

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Blanco.

Explicación: Las asistencias tomadas de un oponente, como tirones o agarres, son penalizables si resultan en algún tipo de ventaja para le iniciador o desventaja para le oponente. Le

Bloqueadore Blanco pierde velocidad significativamente por el uso de una Zona de Bloqueo ilegal por parte de le Bloqueadore Rojo.

Escenario C4.1.2.F

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

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blanco.

Explicación: Le Pivot Blanco gana una posición superior a la de le Bloqueadore Rojo al usar sus antebrazos para permanecer dentro de los límites durante una acción que de otra manera le hubiera llevado hacia fuera de los límites.

Tener Presente: El hecho de que le Bloqueadore Blanco usó sus antebrazos para mantenerse dentro de los límites no es la razón por la cual se justifica la penalización; en cambio, fue porque el mantener su estado dentro de los límites dio como resultado que mejorara su posición.

Escenario C4.1.2.G

Le Jammer Rojo ha pasado a todos menos a le Bloqueadore Blanco más adelantado. Le Bloqueadore Blanco voltea hacia la dirección horaria con sus brazos extendidos e inicia un bloqueo contra le Jammer Rojo con la totalidad de su brazo: parte superior, codo y antebrazo. Le Jammer Rojo no se cae, pero es detenido.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Blanco.

Explicación: Aunque le Jammer Rojo no perdió su posición, su progreso fue impedido significativamente por Zonas Ilegales de Bloqueo.

Tener Presente: Si le Bloqueadore Blanco bajara su antebrazo y codo al momento de hacer contacto, no se debería cobrar la penalización. Fue el impacto prolongado con el antebrazo y codo lo que hizo que la acción sea penalizable.

4.1.3. Otro Contacto ilegal

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

Origen: [Sección 4.1.3](#)

Escenario C4.1.3.A

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

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blanco.

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

Escenario C4.1.3.B

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

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

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

Escenario C4.1.3.C

Le Bloqueador Rojo es empujado hacia fuera de los límites y reciclado hacia la parte trasera del Pack. Elle acelera y se mueve hacia dentro de los límites, directamente hacia le Bloqueador Blanco, quien se cae.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

Explicación: Aunque las Zonas de Bloqueo y de Objetivo eran legales y ambos Patinadores estaban dentro de los límites, le Bloqueador Rojo ganó una ventaja inesperada al acelerar hacia el bloqueo mientras estaba fuera de los límites. Le Bloqueador Blanco no esperaba ser bloqueado por un oponente desde fuera de los límites.

Escenario C4.1.3.D

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

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

Explicación: El umbral de penalización para asistencia sigue las mismas normas que los bloqueos. No puede venir de una posición imbloqueable, como ser fuera de los límites, abatido o detenido.

Como le Bloqueadore Roje no podía ser bloqueado legalmente, también sería ilegal dar una asistencia.

Escenario C4.1.3.E

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

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

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

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

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

Escenario C4.1.3.F

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

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

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

Tener Presente: Si el mismo bloqueo se iniciara después del Pitido de Finalización de Jam, no es necesario que le Jammer Roje caiga o sea empujado hacia fuera de los límites. Ser golpeado y perder significativamente el balance después del Pitido de Finalización de Jam es suficiente para penalizar a le iniciador de ese bloqueo.

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

Escenario C4.1.3.G

Le Jammer Roje está a 5,48 metros por delante del Pack, al lado de le Pivot Blanco. Continúa patinando y un Oficial le da una advertencia de Fuera de Juego a le Pivot Blanco. Le Pivot

Blanche continúa patinando al lado de le Jammer Rojo y luego bloquea a le Jammer Rojo, haciendo contacto cadera con cadera. Le Jammer Rojo contrabloquea a le Pivot Blanche. Le Pivot Blanche cae como resultado.

Resultado: Se penaliza a le Pivot Blanche. A le Jammer Rojo no.

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

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

4.1.4. Bloqueo de Múltiples Jugadores

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

Origen : [Sección 4.1.4](#)

Escenario C4.1.4.A

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

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

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

Tener Presente: Si no se puede determinar quién inició la unión, le Patinador más cercano a le Réferi que cobra la penalización debe ser penalizado.

Tener Presente: Si le Bloqueador Rojo del medio también estuviera entrelazado con le Bloqueador Rojo de la parte interna, no se justifica una penalización adicional porque le Pivot Blanche no intentó pasar entre esos dos oponentes unidos.

4.2. Penalizaciones de la Estructura del Juego

4.2.1. Posicionamiento ilegal

Cuando no se puede definir un Pack, ninguno Bloqueadore puede bloquear.

—Origen: Sección 4.2.1

Escenario C4.2.1.A

Le Pivot Rojo es le único Bloqueadore Rojo en la pista. Le Pivot Blanco fuerza a le Pivot Rojo hacia fuera de los límites.

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

Explicación: La destrucción del Pack ocurrió como resultado del desarrollo normal del juego.

Escenario C4.2.1.B

Le Pivot Rojo es le único Bloqueadore Rojo en la pista. Le Pivot Rojo intenta bloquear a le Jammer Blanco cuando elle pasa. Le Pivot Rojo falla y termina fuera de los límites.

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

Explicación: La destrucción del Pack ocurrió como resultado del desarrollo normal del juego.

Escenario C4.2.1.C

Le Pivot Rojo es le único Bloqueadore Rojo en la pista y patina intencionalmente hacia fuera de los límites.

Resultado: Les Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». Se le indica a le Pivot Rojo que permanezca en la pista y es penalizado.

Explicación: La acción ilegal de le Pivot Rojo (salir hacia fuera de los límites) destruyó el Pack. Le Pivot Rojo es le único Bloqueadore Rojo que queda y debe permanecer en la pista para que se pueda formar el Pack.

Escenario C4.2.1.D

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

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

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

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

Escenario C4.2.1.E

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

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

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

Escenario C4.2.1.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.1.G

Le Jammer Blanco intenta un salto de ápex, pero no logra aterrizar dentro de los límites. Aterriza completamente fuera de los límites, entra por detrás de todos los Bloqueadores y continúa patinando.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Jammer Blanco no tuvo intención de salir voluntariamente del juego.

Tener Presente: Si le Jammer Blanco aterrizara exitosamente de su salto de ápex pero saliera de la pista voluntariamente por creer que no logró caer dentro de los límites, no se le debe penalizar.

Escenario C4.2.1.H

Le Jammer Blanco está cortando el Jam. Patina fuera de los límites durante el Pitido de Fin de Jam.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Patinar fuera de los límites durante los cuatro pitidos de fin de Jam no le permite a un Patinador anotar puntos adicionales ni ganar una ventaja significativa sobre otro Patinador.

Escenario C4.2.1.I

Inmediatamente después del Pitido de Inicio de Jam todos los Bloqueadores Rojos permanecen quietos. Todos los Bloqueadores Blancos patinan en sentido antihorario, esto resulta en un espacio de más de 3,05 metros entre cualquier Bloqueador Blanco y Bloqueador Rojo.

Resultado: Los Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». No hay penalización. Los Oficiales cobran penalizaciones por no reformar el Pack, como se advierte.

Explicación: Las penalizaciones por Destrucción del Pack se cobran cuando los Patinadores crean ilegalmente una situación de «No hay Pack». Para que se cobre una penalización, un equipo o un Patinador debe tener claramente la responsabilidad por la destrucción del Pack. Generalmente, será el equipo o el Patinador que cambie la velocidad establecida del Pack. En este escenario, ningún equipo cambió su velocidad: El equipo Rojo permaneció quieto y el equipo Blanco patinó en sentido antihorario cuando comenzó el Jam. Como no hubo cambio de velocidad, ningún equipo es claramente culpable por la destrucción del Pack. No se cobra ninguna penalización.

Tener Presente: El mismo principio aplicaría si el equipo Blanco hubiese patinado en sentido horario al inicio del Jam.

Escenario C4.2.1.J

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

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

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

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

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

Escenario C4.2.1.K

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

Resultado: Se penaliza a le Jammer Rojo.

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

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

Escenario C4.2.1.L

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

Resultado: Se penaliza a le Bloqueador Rojo.

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

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

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

advertencia ni una penalización.

Escenario C4.2.1.M

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

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

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

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

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

4.2.2. Ganar la Posición

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

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

—Origen: [Sección 4.2.2](#)

Escenario C4.2.2.A

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

Resultado: Se penaliza a le Pivot Rojo.

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

Escenario C4.2.2.B

El Pivot Blanco y el Bloqueador Blanco están por delante de le Pivot Rojo cuando se declara

una situación de «No hay Pack». Le Pivot Blancue fuerza a le Pivot Roje hacia fuera de los límites. Le Bloqueadore Blancue patina en sentido horario por detrás de ambes Patinadores. Le Pivot Roje reingresa a la pista por detrás de le Pivot Blancue y por delante de le Bloqueadore Blancue.

Resultado: Le Pivot Blancue y le Pivot Roje son penalizadas.

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

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

Escenario C4.2.2.C

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

Resultado: Se penaliza a le Pivot Roje.

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

Escenario C4.2.2.D

Le Bloqueadore Roje bloquea a le Jammer Blancue hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista al tiempo que le Bloqueadore Blancue bloquea a le Jammer Roje hacia fuera de los límites en la parte interna. Ambes Bloqueadores estaban por delante de ambes Jammers antes de los bloqueos y patinan rápidamente en sentido horario para llevar a le Jammer contrarie a la parte trasera del Pack. Le Jammer Blancue reingresa por detrás de todes les oponentes y le Jammer Roje reingresa detrás de le Bloqueadore Blancue, pero por delante de le Bloqueadore Roje.

Resultado: No hay penalización.

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

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

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

Escenario C4.2.2.E

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.G

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

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le Pivot Blanco estaba abatido cuando le Pivot Rojo reingresó a la pista y no tenía una posición superior.

Escenario C4.2.2.H

Le Pivot Blanco, le Bloqueador Blanco y le Jammer Rojo están a 5,48 metros por delante de un Pack detenido. Le Jammer Rojo es bloqueado hacia fuera de los límites por le Pivot Blanco. Le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco patinan hacia adelante y ambos reciben una advertencia de Fuera de juego. Le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco patinan en sentido horario de vuelta al Pack. Le Jammer Rojo reingresa a la pista por delante de ambos Patinadores.

Resultado: Se penaliza a le Jammer Rojo.

Explicación: Le Pivot Blanco, como iniciador del bloqueo, perdió su posición superior con respecto a le Jammer Rojo al dejar la Zona de Interacción. Aunque le Bloqueador Blanco perdió

su posición superior brevemente al quedar fuera de juego, la ganó nuevamente al retornar a la Zona de Interacción antes de que le Jammer Roje reingresara. Le Bloqueadore Blanco no era le iniciador del bloqueo que forzó a le Jammer Roje a salir fuera de los límites, por lo tanto, puede restablecer su posición superior.

Escenario C4.2.2.I

Le Pivot Blanco, le Bloqueadore Blanco y le Jammer Roje están a 5.48 metros por delante de un Pack detenido. Le Bloqueadore Blanco patina hacia adelante y recibe una advertencia de Fuera de juego al tiempo que le Pivot Blanco bloquea a le Jammer Roje hacia fuera de los límites. Le Bloqueadore Blanco patina en sentido horario de vuelta al Pack. Le Jammer Roje reingresa a la pista por delante de le Bloqueadore Blanco y por detrás de le Pivot Blanco.

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.J

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

Resultado: No hay penalización.

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

Tener Presente: Si le Jammer Blanco no hubiera salido de la pista inmediatamente, él debería haber sido penalizado.

Escenario C4.2.2.K

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

Resultado: Se penaliza a le Jammer Roje.

Explicación: Los Patinadores no pueden restablecer su posición en la pista mientras están abatidos. A pesar de estar completamente dentro de los límites, le Jammer Roje abatido no restableció su posición dentro de los límites hasta estar de pie y al no salir inmediatamente de la pista. Le Bloqueadore Blanco tenía una posición superior a la de le Jammer Roje cuando le

Jammer Roje salió de la pista, entonces le Jammer Roje no puede ganar una posición superior dado su estado de fuera de los límites.

Escenario C4.2.2.L

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.M

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

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Al estar fuera de los límites en la parte interna de la pista, los Patinadores pueden patinar en cualquier dirección para reingresar a la pista. Al reingresar a la pista por delante de la Zona de Interacción, en lugar de ser penalizado, se considera que le Jammer Roje está reingresando por la parte trasera de la Zona de Interacción, **por detrás** del Pack y de le Pivot Blanco.

4.2.3. Interferir con el Desarrollo del Juego

Los equipos y los Oficiales deben realizar todos sus esfuerzos para asegurar que el reloj del periodo corre de acuerdo con las reglas del juego y que los Jams comienzan y terminan como se especifica en el reglamento.

—Origen: [Sección 4.2.3](#)

Escenario C4.2.3.A

Se le cobra una penalización a le Pivot Blanco, él sale de la pista y se presenta en el Banco de

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

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

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

Escenario C4.2.3.G

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

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

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

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

Escenario C4.2.3.H

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

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

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

4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

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

—Origen : [Sección 4.2.4](#)

Escenario C4.2.4.A

Le Capitane Blanc no viste la «C» de manera visible. El le señala el pedido de un Tiempo de Equipo.

Resultado: Los Oficiales otorgan el Tiempo de Equipo. Se penaliza a le Capitane Blanc.

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

Tener Presente: El mismo principio debe aplicarse a le Alterne Designade si no viste la «A». Si le Alterne Designade no es une Patinadore, la penalización debe cobrarse a le Capitane.

Le Capitane Blanque pide una Revisión Oficial. Les Oficiales se la otorgan. Le Alterne Designade Roje, quien no viste visiblemente la «A», habla con le Réferi Principal durante la Revisión Oficial.

Explicación: Que le Alterne Designade Roje no vista visiblemente la «A» mientras habla por la Revisión Oficial no afecta significativamente el juego, ni justifica una penalización.

Tener Presente: Si le Bloqueadore Blanco abandona el Banco de Penalización sin volver a ponerse el protector bucal, incluso si se lo pone de vuelta antes de volver a estar dentro de los límites, debe recibir una penalización.

Tener Presente: Si un Oficial le dijo a le Jammer Rojo que su tiempo había terminado, le Jammer Rojo tiene una buena razón para dejar el Banco de Penalización antes de tiempo.

Escenario C4.2.4.E

Le Bloqueadore Blanco está sentado en el Banco de Penalización y le pide a alguien en su banco que le arroje su botella de agua. Un compañero de equipo en el banco le arroja una botella llena de agua a le Bloqueadore Blanco, quien la ataja justo antes de que le pegue en la cara a un Oficial del Banco de Penalización.

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

Explicación: Esta acción es insegura y por ende inapropiada.

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

Escenario C4.2.4.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

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

4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva (Mala Conducta)

La Conducta Antideportiva puede adoptar diferentes formas. Los ejemplos incluyen engañar o ignorar a los Oficiales, involucrarse en acciones peligrosas o ilegales que generen un peligro real a uno mismo o a otro, o tener comportamiento abusivo hacia otra persona; cualquier otra conducta antideportiva también puede ser penalizada.

Escenario C4.3.A

Le Jammer Roje y le Bloqueadore Blanco comienzan el Jam en el Banco de Penalización. Le Jammer Roje se pone de pie. Después de siete segundos, le Bloqueadore Blanco de repente dice «Rojo, (número), listo». Le Jammer Roje, asumiendo que fue liberado legalmente por un Oficial, sale del Banco de Penalización y comienza a regresar a la pista.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Blanco. A le Jammer Roje no. Los Oficiales deben indicarle a le Jammer Roje que regrese al Banco de Penalización y complete el tiempo de penalización restante.

Explicación: Le Bloqueadore Blanco ha imitado una indicación verbal para tratar de forzar a le Jammer contrarie a cometer una falta, lo cual es una conducta altamente antideportiva y debe ser penalizada como tal. Le Jammer Roje se fue creyendo de buena fe que había sido liberado por los Oficiales. Tiene que terminar de cumplir el tiempo de penalización original.

Escenario C4.3.B

Le Bloqueadore Rojo derriba a le Bloqueadore Blanco. Le Bloqueadore Rojo se inclina desde la cintura, posicionándose con su torso sobre le Bloqueadore Blanco de tal modo que evita que le Bloqueadore Blanco se ponga de pie.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Rojo.

Explicación: Aunque la mayoría de los bloqueos posicionales no resultan típicamente en una penalización, en esta instancia, le Bloqueadore Rojo hace un bloqueo posicional intencional sobre un oponente abatido. Le Bloqueadore Blanco no puede iniciar un bloqueo desde su estado de abatido y por ende no puede restablecer su posición sin que le cobren una penalización a él. Esto es una conducta antideportiva por parte de le Bloqueadore Rojo.

Escenario C4.3.C

Le Bloqueadore Blanco le quita el cubrecasco a le Jammer Rojo intencionalmente.

Resultado: Le Jammer Roje pierde momentáneamente la capacidad de anotar puntos o de ganar el estado de Jammer Líder como resultado de que le Bloqueadore Blanco le quitó la Estrella de manera intencional. Le Bloqueadore Blanco es expulsado del juego.

Explicación: Quitar el cubrecasco a un oponente de manera deliberada es un comportamiento antideportivo del orden más alto. Debe ser penalizado con una expulsión, sin importar el impacto en la cabeza de le Jammer, aunque el contacto intencional con la cabeza de un oponente también justifica una expulsión.

Escenario C4.3.D

El Jam comienza y le Jammer Blanco gana rápidamente el estado de Líder. Le Jammer Rojo se quita inmediatamente la Estrella y trata de pasarla sobre las cabezas de sus oponentes a le Pivot Rojo, pero no lo logra. Le Jammer Rojo esconde la Estrella en su camiseta para no sostenerla mientras intenta atravesar el Pack.

Resultado: Le Jammer Rojo ha escondido la Estrella de sus oponentes y esconde también el hecho de que es le Jammer de su equipo. Se penaliza a le Jammer Rojo.

Explicación: Es antideportivo intentar esconder el propio rol en un Jam.

Tener Presente: Si le Jammer Rojo se hubiese aferrado a la Estrella en lugar de esconderla dentro de su camiseta no se le habría cobrado una penalización porque todavía sería visible que está en control de la Estrella.

Escenario C4.3.E

Habiendo sido liberado del Banco de Penalización, le Bloqueador Blanco se dirige de vuelta a la pista, usando su antebrazo para empujar a un Réferi fuera de su camino para seguir en la misma línea.

Resultado: Le Bloqueador Blanco es expulsado del juego.

Explicación: El contacto intencional o negligente con los Oficiales es antideportivo, ya que impide que un Oficial mantenga su atención en el juego. El contacto con un Oficial quien no lo espera o con un Oficial quien no tiene puesto el equipamiento protector también es inseguro.

Tener Presente: Los Patinadores y los Oficiales chocan habitualmente durante el curso del juego normal. Esto es por lo general no intencional e inevitable, en cuyo caso no debe ser penalizado.

Escenario C4.3.F

Le Bloqueador Blanco recibe una penalización e insulta.

Resultado: El lenguaje soez, abusivo y ofensivo es antideportivo y degradante para el deporte, pero no debe ser siempre penalizado. Si dicho lenguaje fue audible para el público o para la transmisión, le Bloqueador Blanco debe ser penalizado. Si el insulto de le Bloqueador Blanco fue dirigido a un Oficial, le Bloqueador Blanco debe ser penalizado. De otro modo, una persona que dirige algunas de estas palabras a un compañero u oponente debe recibir una advertencia y ser penalizado si el comportamiento continúa.

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

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

Escenario C4.3.I

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

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

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

Escenario C4.3.J

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

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

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

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

Escenario C4.3.K

Le Bloqueadore Blanco está en una posición abatida en la pista, directamente en los patines de le Pivot Blanco. Le Bloqueadore Rojo inicia contacto con le Pivot Blanco, causando que le Pivot Blanco caiga por encima y sobre le Bloqueadore Blanco.

Resultado: Se penaliza a le Bloqueadore Rojo.

Explicación: Es peligroso bloquear a un Patinador sobre o por encima de otro Patinador caído.

Tener Presente: Si la Bloqueadore Rojo ha iniciado el bloqueo antes de que la Bloqueadore Blanco se haya caído, no se debería cobrar una penalización.

Tener Presente: Si el contacto entre le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco no fue causado directamente por las acciones de le Bloqueador Rojo (por ejemplo, si había una distancia significativa entre le Pivot Blanco y le Bloqueador Blanco), no se debe cobrar una penalización.

Escenario C4.3.L

Un Oficial escucha que un Patinador hace comentarios de odio, prejuicios y/o intolerancia.

Resultado: Le Patinador es expulsado.

Explicación: Las conductas abusivas, que incluyen pero no se limitan a hacer comentarios o gestos de naturaleza racista / sexista / homofóbica / transfóbica / capacitista, son degradantes para el deporte y para otras personas.

Tener Presente: Algunas instancias de conducta abusiva pueden ser contextuales como resultado de la ignorancia. Si le Patinador no estaba conciente de manera razonable de que su conducta era abusiva, una advertencia o penalización puede resultar apropiada.

Tener Presente: Aplicar penalizaciones en el juego por conducta abusiva no impide que la organización del evento tome acciones adicionales por fuera del juego si lo consideran apropiado. Si la conducta abusiva no fue oída ni vista por Oficiales, sino que fue reportada a los Oficiales (o a la organización del evento), las resoluciones se deben manejar por fuera del juego, por medio de métodos del evento.

4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

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

—Origen : [Sección 4.4](#)

Escenario C4.4.A

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

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

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

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

Escenario C4.4.B

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

Resultado: No hay penalización adicional.

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

Tener Presente: Les Patinadores son responsables por las penalizaciones adicionales relacionadas con la seguridad y no deben interferir con les Oficiales que están cumpliendo sus funciones.

Escenario C4.4.C

Le Pivot Roje está patinando por la recta opuesta a la de las líneas de Jammer y Pivot, cerca del límite interno de la pista. Se le cobra una penalización y elle sale fuera de los límites a la parte interna de la pista. Le Pivot Roje luego patina a través de la parte interna de la pista y por la recta de las líneas de Jammer y Pivot para entrar al Banco de Penalización.

Resultado: Se le cobra una penalización adicional a le Pivot Roje.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que les Patinadores salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le Pivot Roje sale de la pista por el lado opuesto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

Escenario C4.4.D

Se cobra una penalización a le Pivot Roje al final de la recta opuesta a las líneas de Jammer y Pivot, justo antes de la curva. Elle reconoce la penalización y patina directamente hacia el Banco de Penalización. El camino que toma hacia el Banco de Penalización da como resultado que elle salga de la pista cerca de la Línea de Jammer.

Resultado: Se cobra una penalización adicional a le Pivot Roje.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que les Patinadores salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le Pivot Roje sale de la pista a una distancia significativa con respecto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

4.4.1. Cumplimiento de Penalización para Bloqueadores

Les Patinadores cumplen 30 segundos de tiempo de Jam por cada penalización que se les cobra.

—Origen : Sección 4.4

Escenario C4.4.1.A

Le Bloqueadore Blanco llega al Banco de Penalización y un Oficial del Banco de Penalización le indica que se siente en el asiento más alejado a su izquierda. Le Bloqueadore Blanco se sienta en el asiento más alejado a su derecha.

Resultado: Le Oficial del Banco de Penalización debe comenzar a tomar el tiempo de la penalización inmediatamente y después pedirle a le Bloqueadore Blanco que se siente en el asiento indicado.

Explicación: El tiempo de penalización comienza tan pronto como el Patinador penalizado se sienta en el Banco de Penalización. El tiempo no se detiene mientras se cambia de asiento.

Escenario C4.4.1.B

Le Pivot Blanco se pone de pie en el Banco de Penalización. Las dimensiones del Banco de Penalización no son muy amplias y sus patines tocan la línea. Dos Bloqueadores Rojos entran al Banco de Penalización juntas. Le Pivot Rojo intenta darles lugar para que se sienten y al hacerlo, sus patines se mueven por completo hacia fuera de los límites del Banco de Penalización. Vuelve inmediatamente a posicionarse dentro de los límites.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Aunque a los Patinadores no se les permite salir del Banco de Penalización antes de tiempo, las circunstancias atenuantes de este ejemplo hacen que el impacto en el juego sea insignificante. Le Pivot Rojo no estaba intentando ganar algún tipo de ventaja ilegal ni abandonar de forma ilegal o negligente, pero estaba limitado por la forma del Banco de Penalización.

4.4.2. Cumplimiento de Penalización para Jammers

Una Jammer puede ver su tiempo de penalización acortado si le otre Jammer recibe también una penalización.

—Origen : Sección 4.4.2

Escenario C4.4.2.A

Le Jammer Blanco recibe una penalización, se presenta en el Banco de Penalización y se sienta. Cumple 25 segundos de su penalización cuando llega le Jammer Rojo y se sienta para cumplir su propia penalización. Le Jammer Blanco es liberado, por ende, se le asigna a le Jammer Rojo que

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

Escenario C4.4.2.D

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

Resultado: Se penaliza a le Jammer Blanco por salir del Banco de Penalización antes de tiempo. Le Jammer Rojo se sentó en el Banco de Penalización cuando le otro Jammer no estaba cumpliendo su tiempo. Le Jammer Rojo es liberado cuando le Jammer Blanco regresa. Le Jammer Blanco cumple el tiempo restante de su primera penalización, más la cantidad de tiempo que le Jammer Rojo cumplió mientras estuvo sentado en el Banco de Penalización.

Explicación: Un Jammer que está cumpliendo su tiempo en el Banco de Penalización es liberado solo cuando le Jammer contrario se ha sentado en el Banco de Penalización para cumplir su penalización. Aunque se penalizó antes a le Jammer Blanco, él no estaba presente cuando le Jammer Rojo se sentó. Por ende, le Jammer Rojo era le «Jammer que estaba cumpliendo su tiempo en el Banco de Penalización» y que fue liberado por le Jammer Blanco cuando este «se sentó en el Banco de Penalización para cumplir su penalización».

Tener Presente: Cada penalización es un segmento de 30 segundos que puede ser acortado siempre y cuando los Jammers hayan cumplido la misma cantidad de tiempo.

4.5. Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones

Las expulsiones son una forma de penalizar a un Patinador o al Personal del Equipo que han cometido un acto lo suficientemente peligroso o antideportivo como para justificar la remoción del juego de esa persona por esa única acción.

—Origen : [Sección 4.5](#)

Escenario C4.5.A

Mientras está dentro de los límites y en juego, le Bloqueador Blanco inicia un bloqueo extremadamente contundente con una Zona de Bloqueo Legal a una Zona de Objetivo Legal de le Bloqueador Rojo. Le Bloqueador Rojo es golpeado mientras está en el aire, se estrella contra la pista y permanece quieto hasta que el Jam se corta por lesión. Le Capitán Rojo pide una Revisión Oficial y solicita que le Bloqueador Blanco sea expulsado por el golpe atroz.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Las reglas determinan la manera en la cual los Patinadores pueden bloquear y le

Bloqueadore Blanco cumplió con todos esos estándares. No se puede expulsar a un Patinador por juego legal.

Escenario C4.5.B

Le Jammer Rojo patina rápidamente hacia el Banco de Penalización para cumplir su penalización. Grita «¡No puedo frenar!» y choca contra el Banco de Penalización. Las sillas caen hacia atrás sobre un Oficial del Banco de Penalización. Le Jammer Rojo se disculpa, pero se queja de lo sucio que está el piso en frente del Banco de Penalización.

Resultado: Le Jammer Rojo es expulsado.

Explicación: El juego que es inseguro con respecto a los Oficiales, especialmente quienes no están vistiendo el equipamiento de seguridad, se evalúa con un estándar diferente al juego inseguro con respecto a otros Patinadores. Le corresponde a los Patinadores entrar de manera segura al Banco de Penalización, no a los Oficiales evitar el impacto.

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

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

Escenario C4.5.C

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

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

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

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

Explicación: Cuando le Capitane cumple una penalización por el hecho de ser le Capitane del equipo, le Capitane cumple la penalización como Bloqueadore. En este escenario, le Capitane no pudo cumplir inmediatamente la penalización como Bloqueadore ya que no tenía la posición de Bloqueadore. En cuanto esté disponible para patinar como Bloqueadore, debe presentarse en el Banco de Penalización para cumplir esa falta.

Escenario C5.4.B

Se penaliza a le Bloqueadore Blanco y es enviada al Banco de Penalización. Le Bloqueadore Blanco parece no enterarse de la penalización y permanece en la pista. Luego de varias indicaciones, los Oficiales logran captar la atención de le Bloqueadore Blanco y este sale de la pista.

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

Explicación: Le Bloqueadore Blanco ganó ventaja e interrumpió el desarrollo del juego por su falta de atención hacia las indicaciones de los Oficiales.

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

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

Escenario C5.4.C

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

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

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

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

Escenario C5.4.D

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

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

Explicación: Le Bloqueadore Blanco ha ganado ventaja significativa al ignorar de manera

