



WFTDA INDICATIONS, CODES ET SIGNAUX D'OFFICIEL

UPDATED DECEMBER 2018

Ce sont les signaux verbaux, les signaux manuels, les codes de pénalité et les sifflets standardisés que les participants doivent utiliser avec les règles du Flat Track Roller Derby. Cette politique ne doit pas être considérée comme la seule communication que les officiels doivent utiliser lorsqu'ils communiquent pendant un match de roller derby, mais ils doivent utiliser ces signaux aussi étroitement que possible. Lorsqu'il n'y a pas de langage standardisé, les responsables doivent s'assurer que la communication avec tous les participants est professionnelle et respectueuse. Ne présumez pas l'identité de genre d'un participant. Par exemple, un officiel ne devrait jamais désigner les patineurs avec désinvolture comme « filles », « femmes » ou « dames ». Utilisez plutôt le nom ou la couleur de l'équipe, ou communiquez directement avec elle en utilisant son numéro de patineur ou parlez à son capitaine ou son suppléant.

Sauf indication contraire ci-dessous, tous les signaux verbaux et non verbaux sont exécutés par les Officiels au moment de la communication ou de la sanction. Les Officiels doivent également utiliser des indices et des signaux pour communiquer entre eux. Vous pouvez ajuster la position du signal manuel pour communiquer plus exactement ou pour répondre à des besoins particuliers. Si vous ajustez un signal de main de manière spectaculaire, assurez-vous d'informer les parties concernées avant le début du jeu. Les ajustements mineurs qui n'affectent pas l'identifiabilité du signal n'ont pas besoin d'être communiqués et ne doivent pas être considérés comme ayant un impact.

Vous pouvez également empiler des signaux manuels pour communiquer plus d'informations. Par exemple, après chaque signal de Not Lead, un Jammer Referee pourrait signaler le No Earned Pass pour communiquer pourquoi son Jammer n'a pas gagné d'avance. Les signaux manuels et les signaux verbaux doivent être exécutés de manière calme et claire afin que les patineurs et les officiels les comprennent.

Fournissez toujours la couleur de l'équipe, le numéro du patineur et toutes les indications standardisées en anglais. Si les officiels se sentent à l'aise de fournir une communication supplémentaire dans des langues autres que l'anglais, ils peuvent le faire tant que cela a été convenu par les deux équipes lors de la réunion d'avant-match.

Position Status Communication Communication sur l'état du poste

Un officiel doit communiquer de manière proactive des informations sur le statut de position d'un patineur pour maintenir le déroulement du jeu si :

- A.** C'est avant les cinq secondes d'avertissement pour le Jam. **Ou,**
- B.** L'action est sanctionnée. Cependant, un officiel n'est pas tenu d'avertir un patineur si l'acte est délibéré. Les officiels doivent faire preuve de discrétion pour déterminer ce qui est délibéré dans le contexte du jeu. **Ou,**
- C.** Un patineur s'enquiert de l'état de sa position.

Le statut de position est défini comme le fait de prendre position dans le jeu au moyen d'une localisation physique au début de la Jam, ou de posséder ou de porter un couvre-casque.

La communication doit toujours être concise, factuelle et sans instruction. À moins d'utiliser un signal standardisé, un fonctionnaire ne devrait pas inclure d'instructions sur la façon de résoudre le problème, mais uniquement quel est le problème.

ACCEPTABLE

- Votre étoile n'est pas visible.
- Vous ne portez pas de couvre-casque.
- Vous n'êtes pas le Jammer.

INACCEPTABLE

- Tirez le dos du cover vers le bas.
- Votre cover est sortie au tour 2.
- Le Jammer est dans la box pour une pénalité

Les officiels doivent essayer d'avertir un Pivot qui n'est pas le Jammer mais qui agit comme le Jammer.

PENALITES

Lorsqu'un patineur commet une pénalité, dirigez-le hors de la piste et vers la Penalty Box avec le coup de sifflet, le signal verbal et le signal de la main appropriés. Les officiels doivent utiliser le langage standardisé de cette politique pour appeler les patineurs hors de la piste. S'ils doivent se présenter immédiatement à la Penalty Box, incluez le signal « Report to the Box » après chaque signal manuel.

Annoncer et signaler les pénalités du patineur exclusivement par la couleur de l'équipe du patineur et son numéro d'uniforme, suivis d'un signal verbal standardisé pour la pénalité. Les numéros des patineurs doivent être déclarés sous forme de chiffres individuels. Par exemple, 11 devrait être signalé comme « un un », et non « onze ». Les Head officiels doivent établir les couleurs utilisées pour les signaux lors de la réunion d'avant-match avec les équipes.

Certains types de pénalités ont des indices verbaux standardisés supplémentaires. Les Officiels doivent toujours essayer de donner également le signal le plus spécifique possible. Si un Officie souhaite utiliser un langage qui n'est pas standardisé, il doit s'assurer d'inclure le signal général de la sanction avant de communiquer avec un langage non standardisé. Les officiels doivent fournir des informations supplémentaires lorsqu'ils estiment que cela n'interfère pas avec leurs principales responsabilités et facilite le déroulement du jeu.

Exemple A

- ★ "Gold, one-zero, Illegal Procedure"
- ★★ "Gold, one-zero, Star Pass Violation"
- ★★★ "Gold, one-zero, Star Pass Violation, report as the Jammer"

Exemple B

- ★ "Gold, one-zero, Illegal Procedure"
- ★★★ "Gold, one-zero, Illegal Procedure, mouthguard"

Si une action illégale enfreint plusieurs règles simultanément, infligez la pénalité qui vous semble la plus sûre. Si vous vous sentez également confiant dans tous les appels possibles, utilisez cette hiérarchie :

1. Misconduct (4.3)
2. Illegal Target Zone (4.1.1)
3. Illegal Blocking Zone (4.1.2)
4. Illegal Contact (4.1.3)
5. Multiplayer Block (4.1.4)
6. Illegal Position (4.2.1)
7. Gaining Position (4.2.2)
8. Interference (4.2.3)
9. Illegal Procedure (4.2.4)

Si vous remplissez des documents qui nécessitent un code de pénalité, utilisez les codes donnés pour désigner chaque type de pénalité.



REPORT TO THE BOX

SIGNAL:

1. Avec votre index étendu, pointez vers l'avant avec votre bras, plié au niveau du coude.
2. Dans un mouvement détendu, redressez votre bras dans un mouvement plongeant avec un léger angle vers l'extérieur de votre corps.

Utilisez le signal manuel « Report to the box » après chaque tour d'un signal verbal de pénalité et un signal manuel, ou lorsque vous demandez à un patineur en file d'attente sur la piste de se présenter à la Penalty Box.



MULTIPLE PENALTIES

SIGNAL:

1. Étendez votre bras vers l'avant en terminant par un poing avec la paume vers le bas.
2. Utilisez deux (ou plus) doigts de l'autre main pour taper deux fois sur le poignet du bras tendu.
3. Montrez les doigts vers les officiels de la Penalty Box.

RÉPÉTER SI NÉCESSAIRE.



Utilisez le signal manuel « Pénalités multiples » vers les officiels de la Penalty Box pour communiquer lorsqu'un patineur doit purger plus d'une pénalité. Le nombre de doigts utilisés pour le tapotement doit être égal au nombre de pénalités que le patineur doit purger. S'il n'est pas possible d'utiliser les doigts pour communiquer le nombre de pénalités, utilisez la méthode qui convient le mieux à votre équipement.



4.1 Pénalités de contact

Gagner une position sur un adversaire, ou faire perdre la position d'un adversaire à un autre coéquipier, en raison d'un contact illégal est toujours considéré comme ayant un impact suffisant sur le jeu.

En savoir plus sur les contacts passibles de pénalités définis en 4.1 du livret des règles de Roller Derby

4.1.1. Impact sur une zone Cible Illégale

En savoir plus sur les contacts passibles de pénalités définis en 4.1.1. du livret des règles de Roller Derby

B Back Block : **Impacter dans le dos**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Back Block
”

SIGNAL:

1. Commencez avec vos bras vers l'avant, pliés à un angle de 90 degrés, les paumes vers l'avant.
2. Redressez vos coudes et étendez vos bras vers l'avant dans un mouvement de poussée.



A High Block : **Impacter à la tête**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
High Block
”

SIGNAL:

1. Redressez vos coudes et étendez vos bras vers l'avant dans un mouvement de poussée.
2. Déplacez votre avant-bras vers le bas, en terminant par votre premier niveau d'attache.



L Low Block : **Impacter dans les jambes**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Low Block
”

SIGNAL:

1. Pliez votre bras, plié au coude, en diagonale sur votre poitrine. Votre main doit toucher juste en dessous de votre épaule opposée.



4.1.2. Impact avec une zone de Blocage Illégale

En savoir plus sur les contacts possibles de sanctions définis dans 4.1.2. du livret des règles de Roller Derby

H Head Block: **Impacter AVEC la tête**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Head Block
”

SIGNAL:

1. Tenez votre main, paume ouverte, à l'arrière de votre casque. Votre coude doit être fléchi sur le côté.



F Forearm : **Impacter AVEC les bras**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Forearm
”

SIGNAL:

1. Tenez votre avant-bras verticalement devant votre corps, avec votre coude plié à un angle de 90 degrés. Avec la main opposée, touchez le milieu de votre avant-bras.



E Leg Block: **Impacter avec les jambes**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Leg Block
”

SIGNAL:

1. Tenez vos mains sur une épaule avec les coudes pliés, les avant-bras parallèles et les doigts tendus et tournés vers les avant-bras.
2. Déplacez les bras sur le corps jusqu'à la hanche opposée, en redressant les coudes.



4.1.3 Autre Contact Illégal

En savoir plus sur les contacts passibles de sanctions définis dans 4.1.3 du livret des règles de Roller Derby

C Illegal Contact : Autres contacts illégaux

DIRE:

“ [Team Color], [Skater Number], Illegal Contact ”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Illegal Assist ”

“ Early Hit ”

“ Late Hit ”

“ Out of Play Block ”

-Assit illégal,
-Impact avant le départ de Jam
-Impact après la fin de jam
-Impact en Out of Play

SIGNAL:

1. Étendez un bras devant votre corps, parallèlement au sol et perpendiculairement à votre torse. Votre paume doit être tournée vers le haut, doigts joints.
2. Avec votre autre main, paume tournée vers l'intérieur, effectuez un mouvement de hachage dans votre autre paume.



D Direction : Impact sens anti derby

DIRE:

“ [Team Color], [Skater Number], Direction ”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Stop Block ”

-Impact reçu à l'arrêt complet

SIGNAL:

1. Tendez votre bras, avant-bras étendu, paume vers le haut.
2. Gardez votre coude immobile et faites pivoter lentement votre avant-bras de 180 degrés d'avant en arrière.



4.1.4 Blocage à plusieurs

En savoir plus sur les contacts passibles de sanctions définis dans 4.1.4. du livret des règles de Roller Derby

M Multiplayer: Former un lien indestructible

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Multiplayer
”

SIGNAL:

1. Avec les coudes pliés et sur les côtés, tenez vos avant-bras horizontalement devant vous. Avec vos paumes face à face et les doigts ensemble, accrochez les doigts des deux mains ensemble.



4.2 Pénalités concernant la structure de match

Lorsque les règles de base du jeu sont violées d'une manière qui donnerait un avantage à une équipe, l'individu ou l'équipe qui enfreint la règle devrait être pénalisé.

En savoir plus sur les pénalités de structure de jeu telles que définies dans 4.2. du livret des règles de Roller Derby

4.2.1 Positionnement Illégal

En savoir plus sur les pénalités de position telles que définies dans 4.2.1. du livret des règles de Roller Derby

P Illegal Position : Ne pas mettre tout en œuvre pour reformer le Pack

SAY:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Illegal Position
”

SIGNAL:

1. Tendez votre bras avec le coude plié et la main levée à un angle de 90 degrés en direction du ou des patineurs fautifs.
2. Laissez tomber le bras dans un mouvement de hachage. La coupe est effectuée une fois par signal.



Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Destruction ”

“ Skating Out of Bounds ”

“ Failure to Reform ”

“ Failure to Return ”

“ Failure to Yield ”

-Destruction du pack,
-Patinage en dehors du track
-Ne pas reformer le pack
....



SUITE: 4.2.1 Positionnement Illégal

EN SAVOIR PLUS :

Certaines infractions exigent que les officiels émettent un avertissement et accordent aux patineurs un délai approprié pour réagir avant d'émettre une pénalité.

CES INFRACTIONS SONT :

- « Failure to Reform » suite à un avertissement
- « No Pack » « Failure to Return » Suite à un avertissement « Out of Play »
- « Failure to Yield » suite à un avertissement « False Start »

Aucun avertissement n'est nécessaire avant d'émettre une pénalité de « Destruction » ou de « Skating Out of Bounds »

4.2.2 Gain de Position

En savoir plus sur les pénalités de position telles que définies dans 4.2.2 du livret des règles de Roller Derby

X **Cut : Le patineur sort du track et rentre en gagnant une position**

SAY:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Cut
”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Illegal Re-Entry ”

SIGNAL:

1. Avec vos bras pliés au niveau des coudes, croisez vos avant-bras devant votre corps.



4.2.3 Interférer avec le déroulement du match

En savoir plus sur les interférences de jeu telles que définies dans 4.2.3 du livret des règles de Roller Derby

N Interference : **Gêner le bon fonctionnement du jeu**

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Interference
”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Delay of Game ” Ne pas aligner suffisamment de joueuse en début de Jam

SIGNAL:

1. Tenez un bras tendu, dirigé vers le sol à un angle.
2. Placez votre autre main en haut de votre épaule, paume vers le bas, tous les doigts tendus. Déplacez votre main sur la longueur de votre bras tendu.



4.2.4 Autres procédures illégales

En savoir plus sur les procédures illégales telles que définies dans 4.2.4 du livret des règles de Roller Derby

I Illegal Procedure : **Star Pass mal réalisé**

SAY:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Illegal Procedure
”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Star Pass Violation ”
“ Star Pass Interference ”

SIGNAL:

1. Tenez vos poings devant votre poitrine avec les avant-bras parallèles au sol et les uns aux autres.
2. Faites pivoter vos avant-bras l'un autour de l'autre.



EN SAVOIR PLUS : Lorsque vous infligez une sanction pour procédure illégale, essayez toujours de communiquer de manière concise pour expliquer la cause de la sanction.



4.3. Pénalités pour comportement antisportif

« Tous les participants à une partie de roller derby doivent être respectueux les uns des autres. Cela inclut, mais sans s'y limiter, les patineurs, les membres de l'équipe, les officiels, les mascottes, le personnel de l'événement et les spectateurs. Lorsque les patineurs ou les membres de l'équipe se comportent de manière antisportive, leur l'inconduite doit être sanctionnée en conséquence.»

En savoir plus sur les sanctions pour conduite antisportive telles que définies dans 4.3 du livret des règles de Roller Derby

G Misconduct

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Misconduct
”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ Insubordination ”

SIGNAL:

1. Placez une main sur l'épaule opposée, juste en dessous de la clavicule, paume tournée vers l'intérieur.
2. Balayez cette main sur votre clavicule.



EN SAVOIR PLUS : Lorsque vous infligez une sanction d'inconduite, essayez toujours de communiquer de manière concise pour expliquer la cause de la sanction.

Expulsions

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Gross [Penalty
Verbal Cue]
”

SIGNAL:

1. Si vous signalez une expulsion à la mi-Jam, utilisez d'abord le signal pour la pénalité.
2. Après avoir terminé le signal de la pénalité, appuyez avec votre pouce vers l'extérieur.
3. Déplacez votre poing sur votre épaule, le pouce pointant vers l'arrière.



EN SAVOIR PLUS :

Dans ce cas, « Gross ____ » est un modificateur. Utilisez ce modificateur lorsque vous émettez une expulsion à la mi-Jam.

Lorsque vous expliquez qu'un patineur est expulsé entre les Jams, ne vous sentez pas obligé d'utiliser un signal verbal formel. Au lieu de cela, parlez-leur professionnellement et expliquez-leur que leur sanction est en train d'être transformée en expulsion et pourquoi. Utilisez le signe du pouce lorsque vous prononcez l'expulsion ou lorsque vous quittez la conversation pour communiquer avec les autres parties investies. Faites preuve de discrétion lorsque vous appliquez ce signal pour éviter d'aggraver tout conflit.



AUTRES COMMUNICATIONS

Mises en garde

Show the Star

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
Show the Star
”

EN SAVOIR PLUS :

utilisez cet avertissement lorsqu'un patineur tient son couvre-casque dans la main mais que vous ne pensez pas qu'il est suffisamment visible. Si vous êtes sûr qu'un patineur dissimule intentionnellement son étoile, les officiels doivent infliger une pénalité sans avertissement. Cet avertissement n'est pas accompagné d'un sifflet.

False Start

DIRE:

“
[Team Color],
[Skater Number],
False Start
”

EN SAVOIR PLUS :

utilisez cet avertissement lorsqu'un patineur est partiellement aligné dans une position de départ illégale pendant le coup de sifflet de départ. Cet avertissement n'est pas accompagné d'un signe de la main ou d'un sifflet.

Si la situation apparaît avant l'avertissement « cinq secondes » et que vous en avez la capacité, essayez d'éviter ces situations en donnant un avertissement au patineur ou à l'équipe.

No Pack : Il n'y a pas de Pack

DIRE:

“
No Pack
”

Ou utilisez l'une de ces appellations standardisées :

“ No Pack, Split ”

EN SAVOIR PLUS :

Utilisez cet avertissement en cas de situation de No Pack. Maintenez l'avertissement tant qu'il n'y a pas de meute sur la piste et répétez le signal verbal au besoin. Cet avertissement n'est pas accompagné d'un sifflet.

SIGNAL:

1. Levez les deux bras, les coudes pliés à un angle de 90 degrés, de sorte que vos avant-bras soient verticaux. Vos paumes doivent être ouvertes et tournées vers l'intérieur.



SUITE: Mises en garde

Pack Definition

DIRE:



SIGNAL:

1. Étendez les deux bras avec les paumes ouvertes et tournées vers l'intérieur. Utilisez vos mains pour indiquer l'avant et l'arrière du pack



EN SAVOIR PLUS : si nécessaire, adaptez ce signal pour spécifier où se trouve le pack. Par exemple, "Pack is front", "Pack is back" ou "Pack is all". Cette communication est généralement destinée aux autres officiels, mais elle ne doit pas être découragée si les patineurs sont à portée de voix.

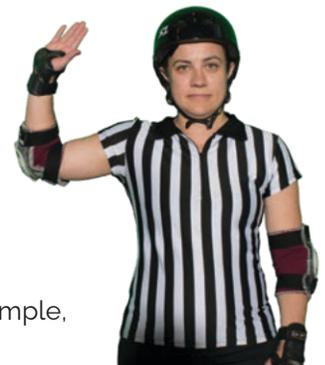
Out of Play

DIRE:



SIGNAL:

1. Avec le bras le plus proche des patineurs qui sont hors jeu, tenez votre bras avec le coude plié à un angle de 90 degrés dans la direction des patineurs fautifs. Maintenez le bras dans cette position jusqu'à ce que tous les patineurs soient revenus en jeu.



EN SAVOIR PLUS :

si nécessaire, ajoutez des informations sur l'endroit où se produit l'Out of Play. Par exemple, "In the front" ou "In the back."

Lorsque l'annulation de l'avertissement est terminée, essayez de ne pas laisser tomber le bras d'une manière qui peut être confondue avec le signe de la main de pénalité. Lorsque cela est nécessaire, donnez un signal d'accompagnement semblable à « in » ou « en jeu » envers les autres officiels lors de l'annulation de l'avertissement. Cette communication est généralement destinée aux autres officiels, mais elle ne doit pas être découragée si les patineurs sont à portée de voix. Cet avertissement n'est pas accompagné d'un sifflet.



SUITE: Mises en garde

Diriger les patineurs sur et hors de la piste

DIRE:

“

[Team Color],
[Skater Number],
Stay on the track

”

OU

“

[Team Color],
[Skater Number],
Return to the track

”

OU

“

[Team Color],
[Skater Number],
Go to your bench

”

SIGNAL:

Lorsque vous demandez à un patineur de rester ou de revenir sur la piste :

1. Tenez votre bras légèrement tendu de votre corps avec votre paume face à votre corps.
2. Tirez le bras dans votre corps en pliant votre coude.



Lorsque vous dirigez un patineur hors de la piste :

1. Tenez votre bras perpendiculaire à votre corps avec la paume ouverte.
2. Redressez votre coude et étendez le bras loin du corps dans un mouvement de poussée. Votre paume doit indiquer la direction dans laquelle vous dirigez le patineur.

Communication Jammer

Lead Jammer

1. Étendez votre bras droit et pointez votre index vers le Lead Jammer.
2. En même temps, tenez votre bras gauche droit en l'air et formez un « L » avec votre index et votre pouce.
3. Lorsque le Jammer atteint la zone d'engagement arrière lors de son initial pass laissez tomber votre bras gauche.
4. Gardez votre bras droit tendu jusqu'à ce que le Lead Jammer perde le statut de Lead Jammer ou que le Jam se termine.



Not Lead Jammer

1. Tenez vos bras presque perpendiculaires au sol et agitez-les d'avant en arrière au centre de votre corps avec les paumes tournées vers l'intérieur.
2. Répétez ce mouvement jusqu'à ce que le Jamme atteigne la zone d'engagement arrière lors de son initial pass



No Earned Pass : No pass no point ?

1. Tenez les deux mains dans les poings avec les index tendus. Vos poings doivent être côte à côte devant votre corps de manière à ce qu'ils soient visibles pour le destinataire.
2. Déplacez une main en demi-cercle autour de la main immobile. Répétez au besoin.



EN SAVOIR PLUS

Vous pouvez montrer combien de patineurs ont été dépassés par le Jammer sans gagner la passe en redressant plus d'un doigt sur la main immobile.

Star Pass Complete

DIRE:

“
Star Pass Complete
”

SIGNAL:

1. Touchez votre tête avec le plat de la paume de votre main ouverte. Gardez vos doigts ensemble.
2. Soulevez la main dans les airs loin de votre tête.



Répétez au besoin.

Incomplete Star Pass

DIRE:

“
**[Team Color],
[Skater Number],
You are not the Jammer**
”

EN SAVOIR PLUS :

utilisez cet avertissement si le Pivot a le contrôle de l'étoile à la suite d'un Star Pass infructueux ou d'autres moyens (par exemple, ramasser une étoile qui était tombée au sol). Cet avertissement n'est pas accompagné d'un signe de la main ou d'un sifflet.

Communication Penalty Box

Stand

DIRE:

“
**[Team Color],
[Skater Number],
Stand**
”

OU

“
**[Team Color],
[Skater Position],
Stand**
”

OU

“
**[Skater Position],
Stand**
”

EN SAVOIR PLUS :

Demandez à un patineur qui dispose de 10 secondes dans son temps de pénalité de se lever en indiquant d'abord la couleur de l'équipe du patineur, puis le numéro uniforme, suivi de l'instruction en un seul mot : « Stand ». Le dernier mot du signal verbal, « Stand », doit être chronométré avec exactement 10 secondes restantes sur le temps de pénalité du patineur. Si vous devez instruire plusieurs patineurs qui doivent se tenir debout en même temps, vous pouvez utiliser la position au lieu du numéro ou de la couleur.



Time Stoppage

DIRE:

“
”

Time stopped, [Team Color], [Skater Number], [additional information]

EN SAVOIR PLUS :

les officiels de la Penalty Box indiqueront à un patineur qu'il a arrêté son temps de pénalité en indiquant « Time Stopped ». Si vous en avez la possibilité, dites au patineur ce qu'il doit faire pour reprendre le chronométrage.

Done

DIRE:

“
”

**[Team Color],
[Skater Number],
Done**

OU

“
”

**[Team Color],
[Position],
Done**

OU

“
”

**[Position],
Done**

EN SAVOIR PLUS :

Les officiels de la Penalty Box indiqueront à un patineur qu'il a fini de purger sa peine et qu'il peut retourner sur la piste. Le dernier mot du signal verbal, « Done », doit être chronométré exactement au moment où le temps expire le temps de pénalité du patineur.

Départ et fin de JAM

Five Seconds

DIRE:

“
”

Five Seconds

SIGNAL:

1. Face au pack, utilisez la main la plus proche de la piste et tendez le bras en l'air. Étirez tous les doigts pour indiquer le nombre cinq.



EN SAVOIR PLUS :

Le Jam Timer devrait l'annoncer suffisamment fort pour que les patineurs et les officiels l'entendent. Le premier mot du signal verbal, « Five », doit être prononcé exactement cinq secondes avant le début du Jam suivant.



Jam Start

SIFFLER: 

[One short whistle blast]

SIGNAL:

1. À partir de l'avertissement « Five second », abaissez votre main et pointez vers la zone de piste devant le bloqueur le plus avancé. Maintenez le signal jusqu'à ce que tous les patineurs semblent avoir compris que le Jam a commencé.



Jam Ending

SIFFLER: 

[Four short whistle blasts]

SIGNAL:

1. Placez vos mains sur vos hanches avec vos coudes vers l'extérieur.
2. Soulevez vos mains de vos hanches, puis ramenez-les. Répétez le mouvement à travers tous les sifflets de fin de Jam.



Play Stoppages

Team Timeout

DIRE:

“
Timeout,
[Team Color]
”

SIGNAL:

1. Créez une forme en « T » avec les mains.
2. Les Capitaines et les Alternates désignés utilisent également ce signe de la main pour demander un temps mort d'équipe.



Official Timeout

DIRE:

“
Official Timeout
”

SIGNAL:

1. Avec les coudes étendus à hauteur d'épaule, tapotez le haut de vos épaules du bout des doigts.



Official Review

DIRE:



“
**Official Review,
[Team Color]**
”

SIGNAL:

1. Rassemblez vos mains pour former un « O » avec vos doigts et vos pouces. Le signal correctement formé est rond, pas ovale ou triangulaire. Ce signal doit être maintenu de manière à être clairement visible pour les Officiels.



EN SAVOIR PLUS :

Les Capitaines et les sAlternates désignés utilisent également ce signe de la main pour demander une révision officielle.

SIFFLETS

Utilisez ces types de sifflets lorsque vous officiez un match de roller derby.



[Un souffle court]

>>> Utilisez ceci pour indiquer que le Jam commence.



[Deux coups rapides et courts]

>>> Utilisez ceci avec le signal Lead Jammer pour indiquer que le statut Lead Jammer a été attribué à votre Jammer assigné.



[Quatre coups rapides et courts]

Ce sifflet a deux usages. Lorsqu'il est utilisé seul, il arrête l'horloge périodique. Utilisez-le pour signaler l'arrêt du temps pour un Timeout, un Timeout officiel ou un examen officiel.

Utilisez-le avec le signal manuel de fin de Jam pour indiquer que le Jam est terminé. Un Jam n'est pas terminé avant le coup de sifflet final de la première série de quatre coups. Lorsque les officiels signalent la fin du Jam, ce signal est répété trois fois.

Si un Lead Jammer l'appelle, le Jammer Referee qui lui est assigné devrait être le premier à le signaler et ensuite tous les Officiels avec des sifflets devraient le répéter deux fois.





[Un long souffle]

>>> Utilisez-le pour indiquer que vous êtes sur le point d'imposer une pénalité.



[Sifflet qui roule]

>>> À utiliser pour indiquer la fin d'un délai ou la fin d'une période.

EN SAVOIR PLUS :

Si c'est la fin de la période, attendez que le Jam final soit terminé. Si l'une des équipes dispose d'un examen officiel, attendez que le Head Referee ait confirmé qu'aucune des équipes ne souhaite utiliser son examen, ou jusqu'à 30 secondes après la fin du Jam final. Ensuite, utilisez ce sifflet pour mettre officiellement fin à la période.



PENALTY QUICK REFERENCE GUIDE

RULES SECTION	VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL
4.1.1 Impact to an Illegal Target Zone	Back Block	B	
	High Block	A	
	Low Block	L	
4.1.2 Impact with an Illegal Blocking Zone	Head Block	H	
	Forearm	F	
	Leg Block	E	
4.1.3 Other Illegal Contact	Illegal Contact Including: Illegal Assist, Early Hit	C	
	Direction Including: Stop Block	D	

RULES SECTION	VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL
4.1.4 Multiplayer Blocks	Multiplayer	M	
4.2.1 Illegal Positioning	Illegal Position Including: Destruction, Skating Out of Bounds, Failure to Reform, Failure to Return, Failure to Yield	P	
4.2.2 Gaining Position	Cut Including: Illegal Re-Entry	X	
4.2.3 Interfering with the Flow of the Game	Interference Including: Delay of Game	N	
4.2.4 Other Illegal Procedures	Illegal Procedure Including: Star Pass Violation, Star Pass Interference	I	
4.3 Penalties for Unsporting Conduct	Misconduct Including: Insubordination	G	

