



Les règles du Roller Derby sur piste plate

L'écriture inclusive

Dans un souci de transparence et pour répondre à certaines interrogations légitimes de la communauté francophone, l'équipe de traduction des règles de la WFTDA en français souhaite expliquer dans quel contexte le choix d'une écriture inclusive a été fait.

Tout d'abord, ce choix s'inscrit dans la lignée des valeurs de la WFTDA. Entre sa politique de genre et les règles en anglais elles-mêmes écrites au genre neutre, la position de la WFTDA à ce sujet était clair. Il était donc de notre devoir de la retranscrire dans la traduction française de ses règles, d'autant plus que la comité Diversité & Inclusion de la WFTDA souhaite lancer un audit pour vérifier que les diverses traductions respectent bien ces valeurs.

Nous devons donc faire un choix. En français dit "classique", le soi-disant neutre est représenté par le genre masculin. Cela ne satisfait pas les communautés opprimées, de par son invisibilisation des femmes et des personnes non-binaires. L'autre option "classique" aurait été de tout mettre au féminin. Mais cette solution n'aurait pas respecté la politique de genre inclusive de la WFTDA.

Le seul choix possible était donc l'écriture inclusive, mais laquelle ? Une possibilité aurait été d'utiliser le mot féminin, puis le masculin. Cela aurait rallongé les textes et posé le problème des accords, sans parler du fait que cela aurait sous-entendu que seuls deux genres existaient. Cette solution a donc été écartée. Même si l'écriture inclusive en français reste tristement binaire, elle semblait cependant être une meilleure solution que celle-ci, représentant au mieux que notre grammaire le permet la volonté d'inclusion de la WFTDA.

Utiliser un point, qu'il soit simple ou double, peut être problématique pour les utilisateur-rices de logiciels pour aveugles et malvoyant-es. Utiliser des parenthèses revient à mettre le féminin entre parenthèses, et donc en faire un ajout "accessoire". Utiliser des tirets peut poser problème pour les mots composés. Créer des néologismes fusionnant les versions féminines et masculines peut poser des difficultés pour les personnes dyslexiques, sans parler du fait que la version web actuelle des règles ne permet pas d'ajouter des termes au lexique afin de les expliciter.

La meilleure solution semblait donc être le point médian, qui se trouve d'ailleurs être la solution la plus répandue dans la communauté francophone, et la typographie qui gêne le moins la lecture. La question se posait donc entre le point médian simple ou double. Le double ayant beau être le plus utilisé, il reste plus difficile d'accès pour les personnes non habituées à lire des textes en écriture



inclusive. Nous n'avons pas sondé la communauté francophone à ce sujet car l'idée n'était pas de choisir la typologie la plus populaire, mais la plus accessible. Le point médian simple a donc été privilégié comme étant cette typologie.

Cela n'en fait pas une solution très accessible. Certaines personnes dyslexiques ou souffrant de difficultés à la lecture peuvent la trouver pénible, voire insurmontable. Il existe une police spécialement prévue pour les dyslexiques et censée faciliter la lecture. Si elle ne peut être utilisée directement sur le format web (il est cependant possible de télécharger des extensions pour son navigateur afin de lire tous les textes avec cette police), elle est utilisée par la WFTDA pour les versions PDF.

D'autres projets d'accessibilité des documents pour les anglophones en situation de handicap sont en cours au sein de la WFTDA, à destination par exemple de personnes sourdes et malentendantes (utilisation de la langue des signes), aveugles et malvoyantes (versions audio), ou encore dyslexiques. Rien n'a encore abouti ; les équipes de traduction bénévoles n'ont donc aucune base de travail au niveau de l'accessibilité. Le choix de la police est donc le mieux que nous avons pu faire, pour le moment.

L'équipe de traduction française avait pour seule obligation de respecter la politique de genre. Nous avons cependant décidé d'aller plus loin en prenant en compte certains handicaps et certaines sensibilités afin d'augmenter l'accessibilité de nos documents. Une version qui correspondrait à tou·tes n'est pas disponible actuellement, que ce soit pour les documents en anglais ou en français. La version des règles que vous vous apprêtez à lire n'est donc pas idéale, mais elle est la meilleure que nous ayons pu produire à ce jour, à base de compromis pour allier inclusivité et accessibilité.

- L'équipe de traduction en langue française
 - Schön Li, Indépendante
 - Kaamos, Lille Roller Girls
 - Christo Bee, Nantes Derby Girls
 - Gemma Track, Lutèce Destroyeuses

Résumé

Le Roller Derby sur piste plate se joue sur une piste plate et ovale. Un match est divisé en deux périodes de 30 minutes et, au sein de ces périodes, en phases de jeu appelées Jams, qui durent jusqu'à deux minutes. Il y a 30 secondes de pause entre chaque Jam.

Pendant un Jam, chaque équipe aligne jusqu'à cinq Patineur·ses. Quatre de ces Patineur·ses sont les «Bloqueur·ses», (ensemble, les Bloqueur·ses sont appelé·es le Pack) et le·la cinquième est le·la «Jammeur·se». Le·la Jammeur·se porte un couvre-casque avec une Étoile sur celui-ci.

Les deux Jammeur·ses commencent chaque Jam derrière le Pack et marquent un point pour chaque adversaire à la·auquel·le ils·elles prennent un tour, à chaque tour. Comme ils·elles commencent derrière le Pack, ils·elles doivent d'abord passer à travers le Pack puis faire un tour de piste afin de pouvoir marquer des points sur les Bloqueur·ses opposé·es.

Le Roller derby est un sport de contact ; toutefois, les Patineur·ses ne peuvent utiliser leurs tête, avant-bras, coudes, mains, genoux, le bas des jambes ou leurs pieds pour effectuer un contact avec les adversaires. Les Patineur·ses ne peuvent effectuer un contact vers la tête, le dos, les genoux, le bas des jambes ou les pieds des adversaires.

Une action de jeu qui est considérée comme dangereuse ou illégale peut entraîner une pénalité pour le·la Patineur·se qui en est à l'origine, pénalité qu'il·elle purgera en étant retenu·e dans la Penalty Box pendant 30 secondes de temps de Jam.

L'équipe qui a le plus de points à la fin du match gagne.

Un Jam classique se déroule de la sorte :

1. Les Bloqueur·ses s'alignent entre la ligne de Pivot et la ligne de Jammeur·se.
2. Les Jammeur·ses s'alignent derrière la ligne de Jammeur·se.
3. Lors du coup de sifflet de départ du Jam, les Bloqueur·ses patinent vers l'avant et rivalisent pour la meilleure position. Les Jammeur·ses patinent vers l'avant et essaient de passer à travers le Pack. Chaque Bloqueur·se essaie d'empêcher le·la Jammeur·se adverse de le·la dépasser tout en essayant d'aider son·sa propre Jammeur·se dans son passage.
4. L'un·e des Jammeur·ses sort du Pack et est déclaré·e Lead Jammer, gagnant alors le droit de mettre fin au Jam quand il·elle le souhaite. Ce·tte Jammeur·se fait un tour de piste afin de pouvoir commencer à marquer des points.
5. Le·la même Jammeur·se commence à se faufiler à travers le Pack pour la deuxième fois tandis que le·la Jammeur·se adverse réussit à se frayer un chemin en dehors du Pack pour la première fois.
6. Lorsque le·la Jammeur·se qui est sorti·e du Pack en second arrive à son deuxième passage pour commencer à marquer des points, le·a premier·ère Jammeur·se demande l'arrêt du Jam.
7. Le·la premier·ère Jammeur·se a alors marqué plusieurs points (jusqu'à quatre) et a fait en sorte que son adversaire ne marque aucun point. Entre temps, le·la Jammeur·se adverse (en arrivant dans son passage marquant) a réussi à limiter le nombre de points accumulés

par le-la premier-ère Joueur-se, en l'empêchant de marquer plus de points sur les prochains passages marquants.

1. Paramètres du match et sécurité

1.1. Structure

Un match est composé de 60 minutes de jeu, divisées par une mi-temps en deux périodes de 30 minutes. Les périodes sont divisées en Jams, qui sont les unités de base de jeu du roller derby.

Un Jam peut durer jusqu'à deux minutes. Les Jams peuvent être arrêtés avant ces deux minutes dans le cadre du jeu, tel que décrit ci-dessous. Chaque Jam commence par un coup de sifflet court et se termine à la fin d'une série de quatre coups de sifflet courts. Au moins 30 secondes doivent s'écouler entre les Jams. Plus de 30 secondes peuvent s'écouler si un temps mort est demandé.

Une période commence au coup de sifflet de départ du premier Jam pour cette période. Le chronomètre de période ne s'arrête pas entre les Jams sauf si un temps mort est demandé. Si le chronomètre de période atteint zéro avant que le prochain Jam ne débute, la période se termine sans délai ; dans le cas contraire, la période se termine à l'issue du Jam en cours. Si le supposé dernier Jam du match se termine suite à une erreur d'arbitrage et qu'il ne reste plus de temps sur le chronomètre de période, les Officiel-les peuvent décider qu'un autre Jam sera joué ; un tel Jam sera de la même forme (prolongation ou non ; voir plus bas) que le Jam interrompu par erreur et fera partie de la même période.

1.2. Equipes

Une équipe est composée de Patineur-ses , chacun-e identifié-e par un numéro différent.

Chaque équipe doit posséder un maillot de la même couleur de base, afin que les couleurs de l'uniforme des deux équipes qui jouent l'une contre l'autre soient très contrastées. Les numéros doivent être affichés clairement sur le dos du-de la Patineur-se et sur le haut du bras. Chaque équipe doit posséder des couvre-casques afin d'identifier clairement le-la Joueur.se et le-la Pivot. Les couvre-casques du-de la Joueur.se et du-de la Pivot des deux équipes doivent être faciles à distinguer.

Les Patineur-ses doivent porter des patins à roulettes de style « quad » et un équipement de protection pendant le jeu. Les patins en ligne ne sont pas permis. L'équipement de protection ne peut être enlevé durant les temps de jeu. L'équipement de protection ne doit pas perturber ou nuire à la sécurité ou au jeu des autres Patineur-ses, des membres de l'encadrement ou des Officiel-les.

Les Patineur-ses qui se blessent durant le jeu peuvent retourner jouer à condition qu'ils-elles ne soient plus blessés et/ou ne saignent plus. Un-e Patineur-se qui perturbe le déroulement normal du match en raison de ses blessures (p. ex. : le Jam est interrompu, le chronomètre de période est arrêté ou bien le-la Patineur-se doit être remplacé-e en prison) ne peut participer aux trois Jams suivants. Un-e Patineur-se qui perturbe le déroulement normal du match en raison de ses blessures plus d'une fois, ne pourra plus participer en tant que Patineur-se pour le reste de la période. L'Arbitre en chef peut déclarer une équipe forfait s'il reste cinq Patineur-ses éligibles pour participer ou moins à cette équipe, ou si elle refuse d'aligner des Patineur-ses sur la piste pour continuer de jouer.

1.3. Temps morts (Timeouts)

Les équipes et les Officiel·les peuvent arrêter le chronomètre de période en demandant un Timeout. Les Timeouts peuvent uniquement être demandés entre les Jams, cependant, les Officiel·les peuvent mettre fin à un Jam pour prendre un Official Timeout. Le début d'un Timeout est signalé par quatre coups de sifflet courts, et sa fin par un long coup de sifflet roulant, après lequel le prochain Jam débute dès que possible, s'il reste du temps sur le chronomètre de période. Un maximum de 30 secondes peut s'écouler avant que le prochain Jam ne débute. Le chronomètre de période démarre à nouveau lors du coup de sifflet de départ du Jam.

Il existe trois types de Timeouts.

1.3.1. Temps morts d'équipe (Team Timeouts, TTO)

Chaque équipe a à sa disposition trois Timeouts (TTO) qu'elle peut prendre durant le match. Les TTO peuvent être pris uniquement par le·la Capitaine de l'équipe ou par l'Alternate. Les Capitaines ou Alternates pénalisés·es ne peuvent pas demander de TTO. Les TTO durent 60 secondes.

1.3.2. Révisions d'arbitrage (Official Reviews, OR)

Chaque équipe peut demander aux Officiel·les de reconsidérer une décision d'arbitrage. Pour ce faire, le·la Capitaine de l'équipe ou l'Alternate demande officiellement la révision d'une décision d'arbitrage spécifique qui a été prise au cours du Jam précédent ou au cours du temps d'alignement des Patineur·ses avant le Jam précédent. Le·la Head Referee étudie la révision avec les autres Officiel·les et utilise les informations collectées pour rendre une décision concernant l'élément sous révision, ainsi que des décisions associées. Le·la Head Referee communique ensuite ses conclusions et toute modification qui pourraient survenir à la suite de la révision, aux représentant·es des deux équipes. Cette décision est finale.

Si le·la Head Referee détermine qu'une erreur d'arbitrage a été faite en relation avec la situation en cours d'examen, l'équipe conservera le privilège de demander une révision supplémentaire plus tard au cours de la même période. La révision ne peut être conservée de cette manière qu'une seule fois par période.

Une équipe peut également choisir d'utiliser son OR en tant que TTO. Dans ce cas, la révision ne sera pas conservée. Les Capitaines ou Alternate pénalisés·es ne peuvent pas demander d'OR.

1.3.3. Temps morts d'arbitrage (Official Timeouts, OTO)

Les Officiel·les peuvent prendre un timeout (OTO) afin de s'assurer que le match se déroule normalement et correctement. Si le dernier Jam se termine avec moins de 30 secondes sur le chronomètre de période lorsque les Officiel·les prennent un OTO, un Jam supplémentaire ne sera pas obligatoirement lancé comme cela se passe après un TTO ou un OR. Dans ce cas, les Officiel·les doivent déterminer s'il y a ou non une raison pour lancer un autre Jam dans cette période. Si les Officiel·les déterminent qu'il n'y a aucune raison de lancer un autre Jam, les deux équipes auront la possibilité de demander un TTO ou un OR (si elles en ont encore). Si elles ne le font pas, la période sera terminée.

1.4. Information du match

Les informations essentielles du match doivent être affichées de façon à être clairement visibles pour les équipes, Officiel·les et spectateur·rices. Ces informations affichées sont considérées comme officielles et doivent inclure, au minimum :

- Le chronomètre de période
- Le chronomètre du Jam
- Le score officiel

Les erreurs de chronomètre ou de score doivent être corrigées le plus vite possible. Si une erreur persiste pendant une période de temps prolongée, elle doit être corrigée uniquement si cela a un impact limité sur le match.

1.5. Victoire

L'équipe qui a le plus de points à la fin du match remporte le match.

1.5.1. Prolongation

Si le match se termine sur une égalité, la seconde période sera prolongée au minimum par un Jam supplémentaire. Ce Jam de prolongation ressemble à n'importe quel autre Jam, avec deux variantes :

- il n'y a pas de Lead Jammer
- les deux Jammeur·ses commencent à marquer des points dès leur premier tour à travers le Pack

D'autres Jams de prolongations seront joués de cette manière jusqu'à ce qu'un Jam se termine sur un score n'étant plus à égalité.

2. Le jeu

2.1. Le Track (la piste)

Le Track doit respecter les dimensions standards des spécifications de piste de la WFTDA. Le Track doit être plat, propre et compatible avec la pratique du roller. Il doit être tracé de façon à ce que ses limites se démarquent fortement par rapport au sol. La bordure fait partie du Track (la ligne est « dans les limites »), et sa largeur ne doit pas fluctuer le long du Track.

Les limites de la piste, la ligne de Pivot et la ligne de Jammeur·se peuvent être tracées dans n'importe quel motif ou couleur tant qu'elles indiquent clairement le bord de la piste.

Près de la piste, une zone doit être délimitée pour chaque équipe (la zone du banc d'équipe) ainsi que pour la Penalty Box. Leurs délimitations doivent également être très contrastées et font partie de la zone correspondante. Par exemple, la bordure de la Penalty Box fait partie de la Penalty Box. Seul·es les Patineur·ses qui purgent effectivement une pénalité peuvent entrer dans la zone de la Penalty Box.

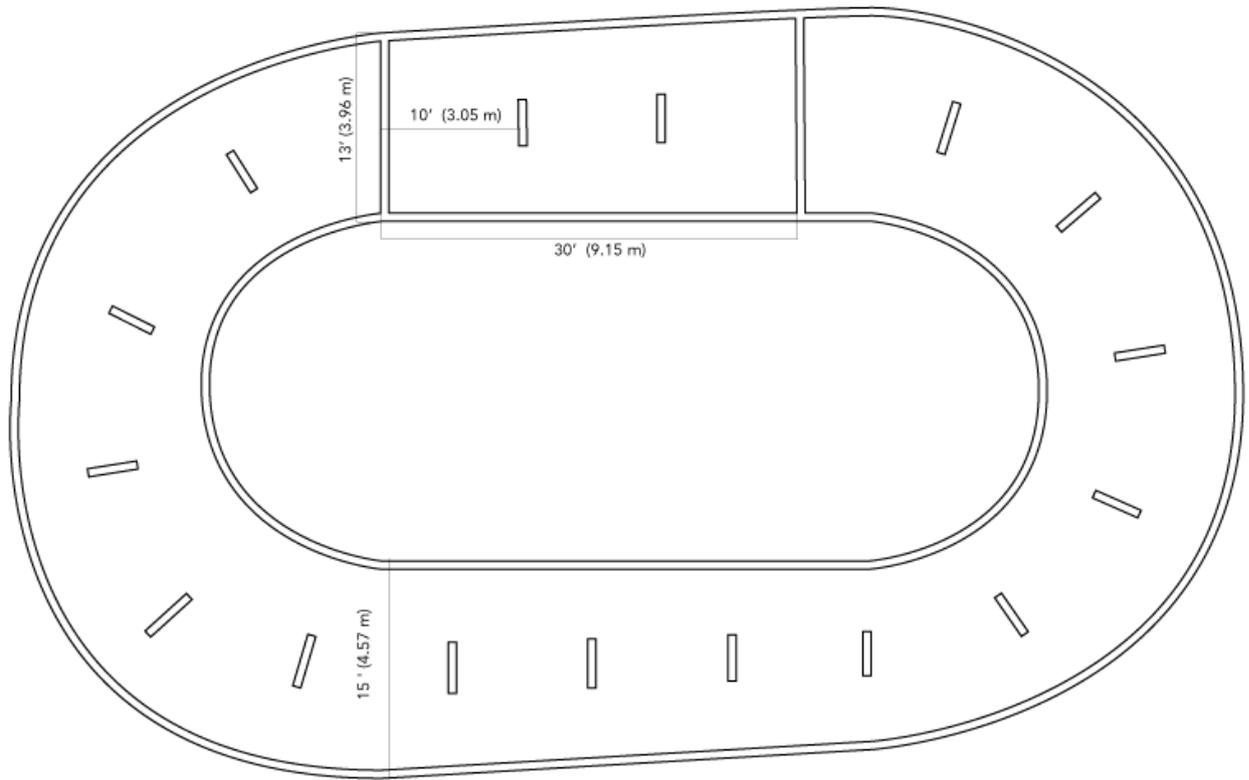


Fig. 2.1 Le Track. (Schéma du Track et design © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, utilisé ici avec leur permission.)

2.2. Positions

Pour chaque Jam, une équipe doit aligner un.e Joueur-se et au maximum quatre Bloqueur-ses. L'un-e de ces Bloqueur-ses peut être désigné-e comme le-la Bloqueur-se Pivot. Les Patineur-ses qui purgent des pénalités sont prises en compte dans ces limitations. Les équipes doivent aligner au moins un-e Bloqueur-se qui n'est pas en train de purger une pénalité. Les joueur-ses ne peuvent pas changer de poste pendant un Jam, sauf dans le cas d'un Star Pass (voir ci-dessous).

Lorsqu'un Jam débute, les Joueur-ses doivent toucher ou être derrière la ligne de Joueur-se. Les Bloqueur-ses doivent toutes être derrière la ligne de Pivot, en avant de la ligne de Joueur-se, et aucun-e des Bloqueur-ses non-Pivot ne peut toucher la ligne de Pivot. Si l'un-e des Pivots s'aligne en touchant la ligne de Pivot au début du Jam, toutes les Bloqueur-ses non-Pivot doivent être derrière les hanches de cette Pivot.

Tout-e Patineur-se qui n'est pas complètement sur la piste ou qui purge une pénalité (dans ou se dirigeant vers la Penalty Box) lors du coup de sifflet de départ du Jam ne prendra pas part au Jam (et ne sera donc pas visé-e par ces restrictions). Tout-e Patineur-se qui est en partie positionné-e de façon illégale (mais qui est toujours sur la piste ; par exemple, un-e Joueur-se qui touche au-delà de la ligne de Joueur-se) est tenu-e de laisser passer toutes les autres Patineur-ses à sa proximité, et n'est pas considéré-e comme ayant pris part au Jam tant qu'il-elle ne l'a pas fait.

Tout·e Patineur·se qui est entièrement positionné·e de façon illégale est immédiatement pénalisé·e.

2.2.1. Jammur·ses

On entend par Jammur·se un·e Patineur·se qui est en possession visible du couvre-casque de Jammur·se (« L'Étoile ») en début de Jam. Si un·e Patineur·se purge une pénalité en tant que Jammur·se de l'équipe, aucun·e coéquipier·ère ne peut commencer le Jam en possession de l'Étoile ou derrière la ligne de Jammur·se. Si aucun·e Patineur·se ne purge de pénalité en tant que Jammur·se et qu'aucun·e Patineur·se n'est en possession visible de l'Étoile, alors l'équipe a manqué à son obligation d'aligner un·e Jammur·se pour le Jam à venir et sera pénalisée en conséquence. À moins qu'il·elle ne purge une pénalité, le·la Jammur·se doit commencer le Jam sur ou derrière la ligne de Jammur·se. Les Jammur·ses peuvent être à l'arrêt ou se laisser glisser, mais ils·elles ne peuvent pas être en train de gagner de la vitesse dans le sens antihoraire au coup de sifflet de départ du Jam.

L'Étoile peut uniquement être portée par le·la Jammur·se en la mettant sur son casque ou par le·la Jammur·se ou Pivot de cette équipe en la tenant dans ses mains. Les autres Patineur·ses ne peuvent pas prendre le contrôle de l'Étoile, et le·la Jammur·se et Pivot ne peuvent pas cacher l'Étoile (par exemple : la mettre dans sa poche ou la cacher dans l'uniforme).

Le·la Jammur·se est le·la seul·e Patineur·se à pouvoir marquer des points pour son équipe (voir la [Section 3](#)).

Les Jammur·ses peuvent également sortir et demeurer en dehors de la Zone d'Engagement.

2.2.2. Lead Jammer

Le·la Lead Jammer est le·la premier·ère Jammur·se qui établit une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant en jeu, ayant déjà dépassé tou·tes les autres Bloqueur·ses, sans tenir compte de ceux·celles qui sont à l'avant de la Zone d'Engagement.¹ (voir [Section 2.5](#))

Lorsqu'il est établi qu'un·e Jammur·se est le·la Lead Jammer, cela est signalé par deux coups de sifflet courts. Un·e Jammur·se perd la capacité à obtenir le Lead pendant un Jam s'il·elle commet une pénalité pendant ce Jam, sort à l'avant de la Zone d'Engagement sans avoir obtenu le Lead, enlève son couvre-casque ou si l'un·e de ses coéquipier·ères le lui retire. Si les deux Jammur·ses remplissent les conditions requises à l'obtention du lead au même moment (par exemple, si le·la Bloqueur·se le·la plus en avant n'est plus en jeu), le·la Jammur·se le·la plus en avant à cet instant sera déclaré·e Lead. Seul·es les Patineur·ses qui commencent le Jam en tant que Jammur·ses peuvent obtenir le Lead (un Pivot qui reçoit l'Étoile ne peut pas devenir Lead).

Le·la Lead Jammer perdra son statut de Lead Jammer s'il·elle commet une pénalité, s'il·elle retire intentionnellement l'Étoile (une fois qu'elle est mise) ou si un·e coéquipier·ère lui ôte intentionnellement l'Étoile de la tête.

Le·la Lead Jammer est le·la seul·e Patineur·se qui peut demander l'arrêt d'un Jam avant que les deux minutes s'écoulent entièrement. Le·la Lead Jammer demande l'arrêt du Jam en plaçant de façon répétée ses mains sur ses hanches.

¹ Correction mai 2018. Le·la Lead Jammer est le·la premier·ère Jammur·se qui ~~dépasse légalement~~ établit une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant en jeu, ayant déjà dépassé tou·tes les autres Bloqueur·ses ~~en jeu~~, sans tenir compte de ceux·celles qui sont à l'avant de la Zone d'Engagement.

2.2.3. Bloqueur·se Pivot

Le·la Pivot est un·e Bloqueur·se. On entend par Pivot le·la Patineur·se en possession du couvre-casque de Pivot (« la Bande ») lors du coup de sifflet de départ du Jam. Le·la Pivot qui porte la Bande de façon visible détient plusieurs capacités supplémentaires par rapport aux autres Bloqueur·ses.

- Le·la Pivot peut devenir le·la Joueur·se de son équipe (voir [Section 2.2.4](#)).
- Le·la Pivot peut contrôler l'Étoile (la ramasser, la déplacer, etc.) même s'il·elle n'est pas le·la Joueur·se; par exemple, pour la récupérer et la remettre au·à la Joueur·se.
- Le·la Pivot peut commencer un Jam en touchant la ligne de Pivot.

Lorsqu'il·elle porte son couvre-casque sans que la bande ne soit visible, le·la Pivot est traité·e comme n'importe quel·le Bloqueur·se.

2.2.4. Star Pass (Passage de l'Étoile)

Le·la Joueur·se d'une équipe peut transférer sa position en donnant l'Étoile au·à la Pivot de son équipe lorsque les deux Patineur·ses sont debout, dans les limites de la piste et en jeu, et que ni le·la Joueur ni le·la Pivot ne se dirige vers, ou est « dans la queue » pour, la Penalty Box. Une fois que l'Étoile est relâchée dans les mains du·de la Pivot, la position de Joueur·se est transférée. Le·la nouveau·elle Joueur·se prend le relais de l'ancien·ne Joueur·se en matière de points obtenus, de passages à travers le pack et de Patineur·ses dépassés.

Si l'Étoile est passée de manière illégale, le·la Joueur·se original·e reste le·la Joueur·se et l'initiateur·rice du passage devra être pénalisé·e. Ceci comprend :

- relâcher l'Étoile dans les mains d'un·e Patineur·se autre que sa·son Pivot
- relâcher l'Étoile dans les mains du·de la Pivot alors que l'un·e des deux est au sol, hors des limites, hors-jeu ou en route vers la Penalty Box
- relâcher l'Étoile dans les mains du·de la Pivot alors que celui·celle-ci est dans la queue pour la Penalty Box (même si le·la Pivot n'est pas encore en chemin)
- relâcher l'Étoile dans les mains d'un·e Pivot qui ne porte pas la Bande

Si le·la Pivot prend possession de l'Étoile via n'importe quel autre moyen (par exemple, en ramassant une Étoile qui est tombée), le Star Pass n'a pas eu lieu. Par conséquent, le·la Pivot ne devient pas Joueur·se et ne peut pas mettre l'Étoile sur son propre casque. Il·elle peut tenir l'Étoile dans ses mains, la laisser tomber ou la rendre au·à la Joueur·se.

2.2.5. Bloqueur·ses

Tou·tes les autres Patineur·ses sont considéré·es comme des Bloqueur·ses. Les Bloqueur·ses Non-Pivot ne doivent porter ni de couvre-casque ni d'inscriptions sur leur casque qui pourraient être confondues avec la Bande ou l'Étoile.

2.3. Zone d'Engagement et Pack

Le Pack est le plus grand groupe de Bloqueur·ses à proximité se trouvant debout dans les limites de la piste, comprenant des membres des deux équipes. S'il n'y a pas un unique groupe de Bloqueur·ses qui correspond à cette définition, il n'y a pas de Pack, même s'il y a plusieurs groupes de la même taille. La proximité est définie comme ne dépassant pas 3,05 mètres (10

pieds), mesurée par rapport aux hanches, devant ou derrière le-la Patineur·se du Pack le plus proche.

Il est de la responsabilité de toutes les Bloqueur·ses de maintenir le Pack, et détruire le Pack intentionnellement est illégal. Lorsque le Pack se déplace en sens derby ou est à l'arrêt pendant un Jam, patiner en sens horaire jusqu'à destruction du pack est illégal. Toutes les Bloqueur·ses des deux équipes doivent agir afin de reformer un Pack. Les blocages, sur ou par des Bloqueur·ses, ayant de l'impact lorsqu'il n'y a pas de Pack doivent être immédiatement pénalisés.

La Zone d'Engagement est la zone dans laquelle il est légal pour les Bloqueur·ses d'entreprendre ou de subir une action. La Zone d'Engagement s'étend respectivement de 6,10 mètres (20 pieds) à l'avant et à l'arrière des Patineur·ses du Pack les plus à l'avant et les plus à l'arrière. Tout·e Bloqueur·se en dehors de la zone d'engagement se trouve hors-jeu et ne peut entreprendre ou subir une action. S'il n'y a pas de Pack, la zone d'engagement s'étend alors à partir du·de la Bloqueur·se le-la plus à l'avant jusqu'à celui·celle le-la plus à l'arrière (par rapport au Pack précédent) ; toutefois, il est toujours illégal pour un·e Bloqueur·se d'entreprendre ou de subir une action. Les Patineur·ses qui sont bloqué·es illégalement alors qu'il·elle sont hors jeu, peuvent légalement contre-bloquer.

Les distances prises en compte pour définir le Pack et la zone d'engagement, sont mesurées comme étant la plus courte distance parallèle à la bordure intérieure de la piste entre les hanches des Patineur·ses.

2.4. Blocage et Assistances

« Blocage » se réfère à tout contact physique effectué par un·e adversaire et à tout mouvement ou placement de corps qui pourrait empêcher ou entraver la vitesse ou le mouvement d'un·e adversaire pendant un Jam, qu'un contact soit effectué ou non. Le contre-blocage est un mouvement vers un blocage imminent par le-la Patineur·se ciblé·e. Le contre-blocage est un blocage. Les gestes qui répondent aux descriptions énumérées ci-dessus sont considérés comme étant des blocages, même s'ils ne sont pas volontaires. Un contact envers un·e coéquipier·ère n'est pas considéré comme un blocage même s'il défavorise l'initiateur·rice ou le-la coéquipier·ère.

Tout contact envers un·e adversaire a un·e initiateur·rice, même s'il est possible que deux ou plusieurs Patineur·ses initient mutuellement un blocage l'un·e envers l'autre.

Les Patineur·ses ne peuvent ni bloquer ni porter assistance lorsqu'ils·elles sont hors des limites de la piste, hors-jeu, à terre, à l'arrêt ou patinent en sens horaire. Les Patineur·ses ne peuvent pas initier un blocage (ou porter assistance) envers un·e adversaire (un·e coéquipier·ère) qui est à terre, hors-jeu, ou complètement hors des limites de la piste. Les Patineur·ses peuvent cependant initier un blocage (ou porter assistance) sur quelqu'un·e qui chevauche la bordure de la piste, est à l'arrêt ou qui est en mouvement quelle que soit la direction (même en sens horaire).

2.4.1. Zones cibles

Il est légal d'initier un blocage uniquement vers la poitrine de l'adversaire, vers l'avant et les côtés du torse, les bras, les mains, les hanches et le devant des jambes au-dessus de la mi-cuisse.

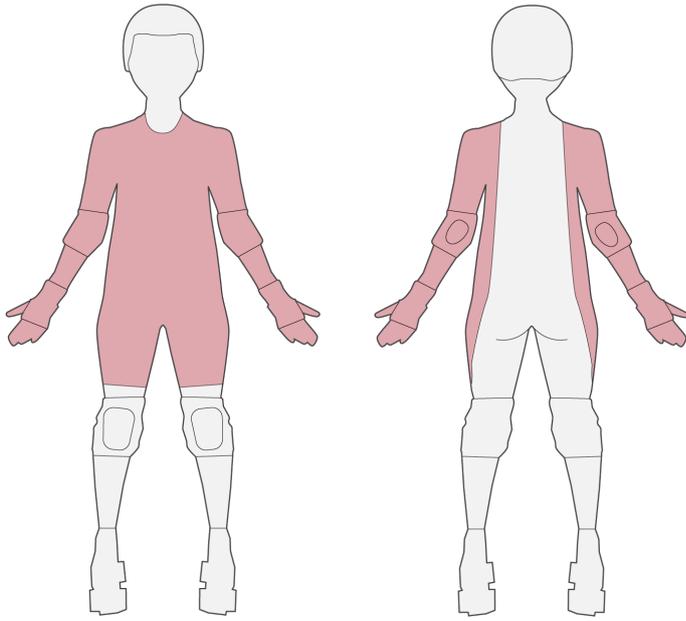


Fig. 2.4.1 Zones cibles légales

2.4.2. Zones de blocage

Il est légal d'initier un blocage uniquement à l'aide de son torse, des bras au-dessus du coude et des jambes au-dessus de la mi-cuisse.

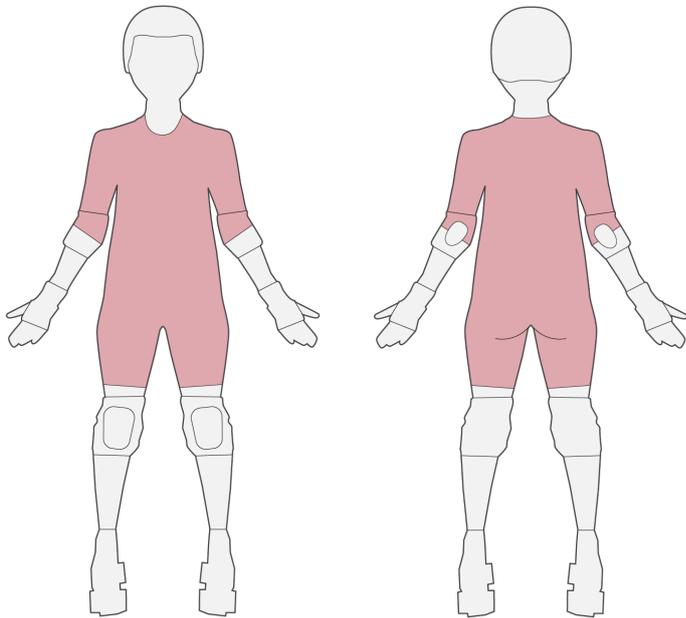


Fig. 2.4.2 Zones de blocage légales

2.5. Dépassement

Les Patineur·ses gagnent une position supérieure sur les autres Patineur·ses en les dépassant dans le sens anti-horaire.

On entend par dépasser un·e autre Patineur·se se déplacer de sorte que le centre de gravité d'un·e Patineur·se (au niveau des hanches) passe de derrière à devant le centre de gravité d'un·e autre Patineur·se.

Les Jammeur·ses valident le dépassement uniquement si celui-ci survient alors que le·la Jammeur·se porte l'Étoile sur son casque avec les étoiles visibles. Tout dépassement valide est comptabilisé. Les dépassements sont uniquement valides si :

- le·la Jammeur·se est debout et dans les limites de la piste pendant le dépassement, ou
- un·e autre Patineur·se patine en arrière du·la Jammeur·se qui se trouve dans les limites de la piste, lui cédant ainsi sa place

Dès que le·la Jammeur·se dépasse un·e Bloqueur·se adverse, on considère qu'il·elle dépasse également tout·e adversaire qui « n'est pas sur la piste »—c'est à dire qui ne fait pas activement partie du jeu pour une raison quelconque —et qui ne faisait plus activement partie du jeu avant que le·la Jammeur·se ne termine son passage marquant. Ceci comprend un·e Patineur·se qui :

- est envoyé·e vers ou purge une pénalité dans la Penalty Box
- sort de la piste en raison d'une blessure
- quitte temporairement la piste pour régler un problème d'équipement ou de patins
- ne faisait pas initialement partie du Jam (parce que son équipe n'a pas aligné le nombre maximum de Patineur·ses)
- revient activement en jeu derrière le·la Jammeur·se

Un·e Patineur·se qui dépasse quelqu'un·e en étant dans les airs est considéré·e comme étant dans les limites de la piste s'il·elle était dans les limites de la piste avant de quitter le sol et que le premier contact effectué lorsqu'il·elle touche le sol est dans les limites de la piste. Un·e Patineur·se qui dépasse quelqu'un en étant dans les airs est considéré·e comme étant debout s'il·elle était debout avant de quitter le sol et si le premier contact effectué lorsqu'il·elle touche la piste est avec son patin.

3. Score

3.1. Marquer des Points

Les Jammeur·ses marquent un point chaque fois qu'ils·elles prennent un tour à un·e adversaire.

Un·e Jammeur·se prend un tour à un·e adversaire s'il·elle le·la dépasse deux fois de suite (sans que cet·te adversaire n'ait dépassé cet·te Jammeur·se) mais marque un point uniquement quand le dépassement est valide (voir [Section 2.5](#)). Le·la Jammeur·se qui est le·la plus en avant au début du Jam est considéré·e comme étant en position de prendre un tour au·à la Jammeur·se opposé·e. Les points sont marqués lorsqu'on prend un tour à l'adversaire, indépendamment des changements de positions tels que les Star pass- les points sont marqués sur les adversaires, par

sur la position qui leur est attribuée. Si un-e adversaire est dépassé-e mais qu'aucun point n'est marqué (parce que le dépassement n'est pas valide) le-la Jammur-se peut céder sa position à cet-te adversaire et le-la re-dépasser, pour valider le dépassement et marquer un point sur cet-te adversaire. Les Jammur-ses marquent un point chaque fois qu'ils-elles prennent un tour à un-e adversaire.

Tou-tes les Bloqueur-ses sont considéré-es comme étant dans le même passage, y compris les ancien-nes Jammur-ses qui ont passé l'Etoile.

3.2. Passages marquants

Les points sont regroupés par passage à travers le Pack. Un passage à travers le Pack se termine, et le prochain débute, lorsque le-la Jammur-se sort à l'avant de la Zone d'Engagement. Quand le passage à travers le Pack est terminé, le score du-de la Jammur-se pour ce passage ne peut plus être modifié en reculant afin de re-dépasser les adversaires dont le dépassement n'était pas valide pour marquer un point pour ce passage.

Si un-e Jammur-se entre dans la zone d'engagement par l'avant, il-elle revient à son passage précédent jusqu'à ce qu'il-elle sorte à nouveau de la zone d'engagement par l'avant. Toutefois, un-e Jammur-se ne peut pas se laisser distancer (se faire ravalé par le pack) de plus d'un tour. Lorsqu'un-e Jammur-se sort de la zone d'engagement par l'avant, il-elle revient à son dernier passage. Si un-e Jammur-se se fait ravalé par le pack pendant son passage initial à travers le Pack, les dépassements sur les Bloqueur-ses ne compteront pour le score ou comme dépassements que lorsqu'il-elle sera de retour dans son passage initial à travers le Pack.

Quand un Jam se termine, le passage dans lequel les Jammur-ses se trouvent est considéré comme étant terminé par la fin du Jam.

3.3. Comment éviter de se faire marquer

Les adversaires peuvent uniquement éviter de se faire marquer en restant à l'avant du-de la Jammur-se ou en s'assurant que lorsqu'ils-elles se font dépasser, le dépassement n'est pas valide. Si un-e Jammur-se termine son passage à travers le Pack sans avoir eu l'occasion de valider un dépassement sur un-e adversaire, on considère que le-la Jammur-se a validé un dépassement sur cet-te adversaire. Cela inclut (liste non exhaustive) :

- les adversaires qui se trouvent devant la Zone d'Engagement lorsque le-la Jammur-se termine son passage à travers le pack, au moment où le Jam se termine ou quand le-la Jammur-se sort à l'avant de la Zone d'Engagement.
- tout Point marqué hors de la piste (Not-On-the-Track Point) (voir [Section 2.5](#)) que le-la Jammur-se ne peut obtenir car il-elle termine son passage à travers le Pack sans avoir eu l'occasion de valider un dépassement sur le-la moindre Bloqueur-se adverse (ce qui lui validerait un dépassement sur les adversaires en dehors de la piste)
- les adversaires qui sont hors-jeu derrière le Pack, si un-e Jammur-se revient sur la piste depuis de la Penalty Box devant cet-te Bloqueur-se

Si un-e Jammur-se n'est pas en mesure de marquer des points – par exemple en commettant une pénalité ou en enlevant l'Étoile – tous les points "NOTT" qu'il-elle aurait obtenus pendant qu'il-elle ne pouvait pas marquer sont remportés une fois qu'il-elle sera en mesure de marquer à nouveau. Si l'action d'un-e adversaire rend le-la Jammur-se dans l'incapacité de marquer – par

exemple, un·e Joueur·se qui est bloqué·e hors des limites de la piste – le·la Joueur·se continue de marquer les points NOTT comme d'habitude.

3.4. Joueur·ses pénalisés·es

Lorsqu'un·e Patineur·se est pénalisé·e, on considère qu'il·elle n'est plus sur la piste (même s'il·si elle se trouve toujours physiquement sur la piste). Par conséquent, un·e Joueur·se pénalisé·e ne peut pas prendre de tour à d'autres adversaires jusqu'à ce que ce·tte Joueur·se termine sa pénalité. Lors de la pénalisation, il n'y a plus de position de devancement entre les Joueur·ses jusqu'à ce que les deux Joueur·ses retournent en jeu. Après avoir été libéré·e de la Penalty Box, le·la Joueur·se revient dans le jeu au même passage pour traverser le Pack, ayant marqué des points (et/ou en étant en position de marquer des points) sur les mêmes Bloqueur·ses.

3.5. Erreurs de score et suivi du score

Le Score Officiel est celui qui est transmis et visible par les équipes, les Officiel·les et les spectateur·rices. Si un point est attribué (ou refusé) par erreur, ou si un·e Joueur Referee a transmis un score erroné, le score peut être corrigé au plus tard à la fin du Jam suivant lequel l'erreur a été faite. Les erreurs faites pendant les 2 dernières minutes du match peuvent uniquement être corrigées avant le début (plutôt qu'à la fin) du Jam après lequel l'erreur a été faite.

Toutefois, les points attribués (ou refusés) correctement, compte tenu des informations disponibles à ce moment, ne peuvent être retirés (ou ajoutés) par la suite. Par exemple, un·e Joueur·se qui sort de la Zone d'Engagement et à qui on attribue quatre points, remporte ces points, même si lors d'une révision il s'avère qu'il·elle a commis une pénalité deux passages plus tôt (et de ce fait il·elle n'aurait pas été en mesure de gagner ces points).

Voir Points attribués par erreur et Points refusés par erreur.

4. Pénalités

Lorsqu'un·e Patineur·se commet une infraction aux règles ou une faute, une pénalité doit être donnée à titre de sanction, de handicap ou de perte d'avantage. Les pénalités sont attribuées à la fois au·à la Patineur·se et au poste que le·la Patineur·se occupe à ce moment-là.

Les Officiel·les signalent et font appliquer les pénalités et les avertissements à mesure qu'ils surviennent pendant le match. Les pénalités ne doivent pas être données pour des actions qui ont peu ou pas d'impact sur le match ou sur les Patineur·ses.

Les types de pénalités suivants sont abordés en détail dans les sections énumérées ci-dessous et dans le Livret de mises en situations (Casebook) des règles du Roller Derby sur piste plate. Ces sections mentionnent des exemples spécifiques qui doivent être explicitement suivis.

Les actions illégales qui ne figurent pas clairement dans l'une des catégories ci-dessous doivent être pénalisées à l'aide de ces descriptions et exemples comme lignes directrices.

Par conséquent, les Patineur·ses ne peuvent pas initier de blocage lorsqu'ils·elles sont à terre, hors des limites, hors-jeu, en l'air, à l'arrêt ou patinent en sens horaire. Les Patineur·ses peuvent initier un blocage sur un·e adversaire qui chevauche la bordure de la piste, qui est à l'arrêt ou qui patine en sens horaire.

L'entreprise des assistances doit s'effectuer dans le même cadre que celui des blocages.

4.1.4 Blocages à plusieurs

Les Patineur·ses ne peuvent pas former un mur en se liant avec ou en agrippant ses coéquipier·es, ou former d'une autre façon une jonction impénétrable. Cette action justifie une pénalité si un·e adversaire essaye de passer entre elles·eux et échoue à cause de cette formation illégale.

4.2 Pénalités concernant la structure du match

Lorsque les règles de base du jeu sont enfreintes de telles sortes qu'une équipe en tire un avantage, la personne ou l'équipe qui enfreint la règle doit être pénalisée.

Une équipe est avantagée si une action illégale a pour conséquence :

- qu'un·e adversaire se rend (ou reste) dans l'incapacité de bloquer
- d'améliorer sa position ou qu'un·e coéquipier·e améliore sa position
- de modifier le rythme du jeu

4.2.1. Positionnement illégal

Etant donné qu'aucun Bloqueur·se ne peut bloquer lorsqu'un pack ne peut être défini, si l'action illégale d'un·e Patineur·se détruit le Pack ou bien si les actions d'un·e Patineur·se empêchent ou retardent la reformation du Pack, le·la Patineur·se devra être pénalisé·e.

Il est illégal d'adopter ou de maintenir une position dans laquelle on ne peut être bloqué·e. Les Patineur·ses ne peuvent pas quitter la piste intentionnellement et les Bloqueur·ses ne peuvent pas quitter la zone d'engagement intentionnellement. Bien qu'il existe beaucoup d'actions légales pouvant mettre un·e Patineur·se dans une position illégale (par exemple, hors des limites de la piste ou hors-jeu), adopter intentionnellement une telle position doit être pénalisé. Les Jammeur·ses et Pivots peuvent quitter le track en toute légalité pour récupérer un couvre casque qui se trouve en dehors des limites de la piste. Un·e Patineur·se qui est dans une position illégale doit immédiatement agir pour se repositionner légalement.

Si un·e Patineur·se a des raisons de croire qu'il·elle est positionné·e légalement (même s'il·elle ne l'est pas), ou a des raisons de croire qu'il·elle ne peut pas se repositionner légalement, il·elle doit être averti·e avant de recevoir une pénalité pour ne pas être revenu·e en position légale.

Si un·e Patineur·se n'est pas en position légale en début de Jam, le·la Patineur·se doit immédiatement céder sa place à toute personne qui se trouve à proximité. Ne pas s'exécuter après un avertissement est considéré comme une volonté de conserver intentionnellement une position illégale et doit être pénalisé en conséquence.

4.2.2. Gain de position

Il est illégal pour un·e Patineur·se d'utiliser les zones hors des limites de la piste pour améliorer sa position sur une personne qui est debout et dans les limites. Cette action est désignée par l'expression "couper la piste". Les Patineur·ses qui se trouvent hors des limites doivent revenir dans les limites derrière tout·e Patineur·se debout et dans les limites qui se trouvait devant lui·elle lorsqu'il·elle a quitté la piste. La position des Patineur·ses à terre n'est pas considérée tant qu'il·elle n'est pas debout. S'il y a un Pack, les Patineur·ses qui sont hors des limites peuvent revenir dans les limites devant tout·e Patineur·se hors-jeu. S'il n'y a pas de Pack, les Patineur·ses qui sont hors des limites peuvent revenir dans les limites devant tout·e Patineur·se qui se trouve à plus de 6 mètres (20 pieds) du dernier Pack défini.

Les Patineur·ses qui quittent la piste intentionnellement, mais légalement (par exemple : pour se présenter en Penalty Box ou pour réparer leur équipement) doivent revenir sur la piste derrière toutes les Bloqueur·ses en jeu. S'il n'y a pas de Pack, ils·elles doivent revenir sur la piste derrière toutes les Bloqueur·ses dans les 6 mètres (20 pieds) du dernier Pack défini.

Si un·e Patineur·se se retrouve hors des limites suite au blocage d'un·e adversaire, le·la Patineur·se doit revenir sur la piste derrière cet·te adversaire, même si le·la Patineur·se était devant son adversaire avant d'être bloqué·e. L'adversaire perd cet avantage s'il·si elle tombe, sort de la piste ou se retrouve hors-jeu (ou bien à plus de 6 mètres du dernier Pack défini s'il n'y a pas de Pack) avant que le·la Patineur·se ne revienne sur la piste. Les Patineur·ses qui n'ont pas initié le blocage peuvent ré-établir leur position supérieure si il·elle sont debout, dans les limites de la piste et en jeu avant que le Patineur·se retourne sur la piste.

Les Patineur·ses qui reviennent sur la piste illégalement doivent immédiatement céder l'avantage en retournant entièrement hors des limites de la piste.

Couper la piste à un·e seul·e coéquipier·e n'a pas d'impact suffisant pour justifier une pénalité.

4.2.3. Interférer avec le déroulement du match

Tous les efforts doivent être faits par les équipes et les Officiel·les pour veiller à ce que le chronomètre officiel de période s'écoule selon les règles du jeu, et que les Jams débutent et se terminent comme cela est indiqué dans les règles. Toute action inappropriée qui interfère avec le match -y compris provoquer l'arrêt du chronomètre officiel de période, empêcher un Jam de débiter, ou mettre fin prématurément à un jam- doit être pénalisée. Des exemples d'actions inappropriées incluent (liste non exhaustive) :

- Des Patineur·ses dans la queue pour la Penalty Box qui ne sont pas sur le track au départ du Jam
- Aucun·e Bloqueur·se de l'une des équipes n'est sur le track au départ du Jam
- Toutes les Bloqueur·ses d'une équipe sont entièrement mal positionné·es au départ du Jam
- L'une ou l'autre des équipes n'a pas aligné de Jamméur·se au départ du Jam
- Une équipe qui aligne trop de Patineur·ses pendant un Jam et qui en retire un avantage qui ne peut pas être supprimé par le retrait du·de la Patineur·se(s) supplémentaire(s)
- Une équipe qui parvient à obtenir un TTO alors qu'il ne lui en reste plus
- Un·e membre de l'équipe n'étant ni le·la Capitaine ni l'Alternate qui parvient à obtenir un TTO ou une OR

Les Officiel·les et les Patineur·ses doivent travailler ensemble pour s'assurer que le match se déroule selon les règles.

4.2.4. Autres procédures illégales

Les Patineur·ses qui enfreignent les règles du jeu doivent être pénalisés·es si l'infraction a un impact significatif sur le match. Des exemples sont énumérés dans le Livret de mises en situations des règles du Roller Derby sur piste plate ; toutefois, les Patineur·ses et les Officiel·les doivent travailler ensemble pour s'assurer que les règles sont suivies aussi rapidement que possible et pour remédier à tout jeu illégal ou potentiellement illégal avant que cela n'ait un impact suffisant sur le match pour justifier une pénalité. Cependant, si une infraction technique par l'une des équipes entraîne un avantage, ceci doit être pénalisé.

4.3. Pénalités pour comportement antisportif (Mauvaise conduite)

Tous les participant·es du match de roller derby doivent être respectueux·ses les un·es envers les autres. Ceci comprend de façon non exhaustive les Patineur·ses, les membres de l'équipe, les Officiel·les, les mascottes, les organisateur·rices et les spectateur·rices. Lorsque les Patineur·ses ou les membres de l'équipe se comportent de manière antisportive, leur mauvaise conduite doit être pénalisée en conséquence.

La mauvaise conduite peut se manifester sous plusieurs formes et n'a pas besoin d'être intentionnelle pour être considérée comme étant antisportive. Cela comprend (liste non exhaustive) :

- Tromper ou ignorer les Officiel·les
- S'impliquer dans des actions illégales et dangereuses qui constituent un risque important pour soi ou les autres
- Un contact irrespectueux envers un·e Officiel·le ou un choc qui est négligent ou évitable
- Être insultant·e envers une autre personne
- Ne pas se conformer aux réglementations des instances dirigeantes pendant un match se rapportant aux Patineur·ses, aux membres de l'équipe au sens large et aux zones à proximité de l'aire de jeu

Les actions qui entament sérieusement la légitimité du sport ou démontrent un manque de respect envers le sport, sa pratique et ceux·celles qui y contribuent doivent également être pénalisées.

4.4. Mise en applications des pénalités

À l'issue de l'indication verbale appropriée et du geste d'arbitrage fait par un·e Officiel·le, le·la Patineur·se pénalisé·e doit immédiatement sortir de la piste. Le temps de pénalité du·de la Patineur·se commence dès qu'il·elle est assis·e en Penalty Box, quelle que soit la chaise. Les Patineur·ses purgent 30 secondes de temps de Jam pour chaque pénalité qui leur est donnée. Les 10 dernières secondes de leur temps de pénalité doivent être purgées debout.

- Si un·e Patineur·se se lève trop tôt, son chronomètre est stoppé jusqu'à ce qu'il·elle soit à nouveau assis·e.
- Si un·e Patineur·se ne se tient pas debout d'une façon claire pour que les Officiel·les, Patineur·ses et spectateur·rices comprennent qu'il·elle est en train de purger ses 10 dernières secondes, son chronomètre est stoppé jusqu'à ce qu'il·elle se tienne debout.

Si un·e Patineur·se s'assied en Penalty Box entre les Jams, son chronomètre ne démarrera pas avant le début du Jam suivant.

Si un·e Patineur·se reçoit une pénalité mais qu'il·elle n'est pas en mesure de la purger — par exemple, en raison d'une blessure ou d'un dysfonctionnement de son équipement — un·e remplaçant·e peut la purger à sa place une fois le Jam terminé. Dans ce cas-ci, le·la Patineur·se qui n'était pas en mesure de purger sa propre pénalité ne peut pas patiner pour les trois prochains Jams.

Les Patineur·ses peuvent retirer leur protège-dents, mais aucun autre équipement de protection, pendant qu'ils·elles sont assis·es en Penalty Box. Les Patineur·ses doivent remettre leur protège-dents avant de quitter la Penalty Box.

Personne ne peut entrer dans la Penalty Box à l'exception des Officiel·les et des Patineur·ses qui purgent des pénalités.

4.4.1. Mise en application des pénalités pour les Bloqueur·ses

Un maximum de deux Bloqueur·ses par équipe peut être assis dans la Penalty Box au même moment. Si un·e troisième Bloqueur·se se présente en Penalty Box alors que deux Bloqueur·ses de son équipe y sont assis·es, le·la troisième Bloqueur·se sera mis·e dans la queue. Si un·e Bloqueur·se est debout dans la Penalty Box, un·e autre Bloqueur·se peut s'asseoir sur le siège libre.

Un·e Bloqueur·se dans la queue peut retourner en Penalty Box lorsqu'il y a une place de libre dans la Penalty Box, à moins que cela ne détruise le Pack. Un·e Bloqueur·se doit immédiatement y retourner si un·e Officiel·le lui indique de le faire. Une fois qu'un·e Bloqueur·se dans la queue revient sur la piste, il·elle doit être traité·e comme n'importe quel·le Bloqueur·se non pénalisé·e.

4.4.2. Mise en application des pénalités pour les Jammeur·ses

Un·e Jammeur·se voit son temps de pénalité réduit si un·e autre Jammeur·se reçoit également une pénalité. Dans ce cas, les deux Jammeur·ses purgent aussi peu de temps possible, à condition que :

- les deux Jammeur·ses purgent un temps équivalent de pénalité, par pénalité
- quand cela est possible considérant le point 1, il y a au moins un·e Jammeur·se qui ne purge pas de pénalité

Le·la Jammeur·se, qui doit être libéré·e parce que l'autre Jammeur·se s'assied, doit être libéré·e immédiatement après que le·la Jammeur·se est assis·e. Si un·e Jammeur·se s'assied en inter-Jam, l'autre Jammeur·se doit être libéré·e quand le prochain Jam commence. Si les deux Jammeur·ses s'assoient en même temps, ils·elles sont tou·tes les deux relâché·es immédiatement. Si les deux

Jammeur·ses s'assoient en inter-Jam, ils·elles doivent être tou·tes les deux libéré·es quand le prochain Jam commence.

Si un·e Jammeur·se est envoyé·e en Box lorsqu'il n'y a pas de Jammeur·se adverse (par exemple, parce que le·la Jammeur·se adverse fait face à une défaillance de son équipement), le Jam se termine dès que le·la Jammeur·se est assis·e. Ceci garantit qu'il y a un·e Jammeur·se qui ne purge pas de pénalité.

4.5. Exclusions et Expulsions

Lorsque sept pénalités sont enregistrées pour un·e Patineur·se, ce·tte Patineur·se est exclu·e du match. Ceci comprend les pénalités attribuées à un·e Patineur·se pour le compte de quelqu'un d'autre (par exemple, les pénalités attribuées à un·e Capitaine ou à un·e Bloqueur·se pour le compte de leur équipe).

Une expulsion est un moyen de pénaliser un·e Patineur·se ou un membre de l'équipe qui commet un acte suffisamment dangereux ou antisportif pour que cette personne soit écartée du reste du match du fait de cette seule action. Des actions négligentes, intentionnelles, ou imprudentes doivent être prises en considération pour une expulsion indépendamment de leur impact. Un·e remplaçant·e doit purger la pénalité pour un·e Patineur·se expulsé·e. Si un·e membre de l'équipe sans patin est expulsé·e, le·la Capitaine de l'équipe purgera la pénalité quand cela est possible (en tant que Bloqueur·se) mais aucune pénalité ne sera enregistrée pour le·la Capitaine.

Dans le cas où un·e Patineur·se doit être écarté·e du jeu (en raison d'une exclusion ou d'une expulsion), le temps de pénalité du·de la Patineur·se doit commencer aussi tôt que possible. Si un·e Patineur·se est écarté·e du jeu en plein Jam, sa pénalité sera chronométrée comme si le·la Patineur·se était assis·e, même si le·la Patineur·se ne se trouve pas physiquement dans la Box. Si le Jam se termine alors qu'il reste du temps à purger, l'équipe du·de la Patineur·se doit se voir donner l'opportunité d'envoyer un·e Patineur·se différent·e pour purger le reste de la pénalité dans la même position que le·la Patineur·se écarté·e. Les remplacements ne peuvent pas se faire durant le Jam dans lequel le·la Patineur·se est écarté·e.

5. Arbitrage

5.1. Effectif d'arbitrage

Chaque match doit être doté de suffisamment d'Officiel·les sur patins (Ref) pour pouvoir suivre efficacement en temps réel les informations suivantes :

- l'emplacement du Pack et de la Zone d'Engagement
- quel·les Bloqueur·ses sont hors-jeu
- qui sont les Jammur·ses
- quel·le Jammur·se (si applicable) est Lead Jammer
- combien de points chaque Jammur·se a marqué

Un·e Ref est désigné·e pour être le·la Arbitre en chef (Head Referee).

5.1.1. Identification

Les Refs sont en charge de l'appréciation et la mise en application des pénalités, ils·elles doivent être en patins et doivent porter un uniforme qui les identifie clairement comme étant des Refs. Les Refs doivent se différencier les un·es des autres ; par exemple en portant un nom ou un numéro sur leur uniforme.

5.1.2. Besoins

Chaque match doit également être doté de suffisamment d'Officiel·les pour pouvoir suivre efficacement les données du match afin que les règles puissent être appliquées en temps réel.

Les nombres et postes d'Officiel·les peuvent varier en fonction de la technologie disponible et des contraintes de la salle, mais les informations suivantes doivent être disponibles sur demande :

- Le Score Officiel
- Le chronomètre officiel du Jam
- Le chronomètre officiel de Période
- Le nombre de pénalités attribuées et purgées pour chaque Patineur·se
- Quel·les Patineur·ses ne sont pas en droit de patiner (par exemple, en raison d'une exclusion, d'une expulsion ou suite à l'arrêt d'un Jam pour cause de blessure)
- Combien de temps un·e Patineur·se donné·e est resté·e assis·e pour chacune de ses pénalités

Plusieurs missions peuvent être confiées à un·e seul Officiel·le tant que cela ne met pas en péril la justesse des informations susmentionnées.

5.2. Missions

Tou·tes les Officiel·les sont garant·es du bon déroulement du match et de la sécurité en veillant au bon respect des règles du jeu. Ceci comprend mais ne se limite pas à :

- s'assurer que chaque équipe possède un nombre acceptable de Patineur·ses sur la piste
- s'assurer que chaque équipe possède un nombre acceptable de Patineur·ses à certains postes sur la piste
- s'assurer que le match se déroule en toute légalité
- chronométrer les Jams, les périodes, les pénalités et le temps entre les Jams (incluant les TTO et les OR)
- signaler le début et la fin des Jams
- signaler qui est Lead Jammer
- signaler le nombre de points que chaque Joueur·se marque pour chaque passage à travers le Pack
- informer les Patineur·ses et les membres de l'équipe sur les données du match lorsqu'ils·elles en font la demande (dans la mesure de leur capacité étant données les contraintes de leurs missions)
- prendre des temps morts d'arbitrage lorsque du temps supplémentaire est nécessaire. Ceci peut inclure la nécessité de s'assurer que :
 - les informations du match sont correctement notées
 - le jeu se déroule sans danger
 - les Patineur·ses blessé·es ont été pris·es en charge
 - les équipes sont informées de tout problème ou dysfonctionnement

Les Officiel·les peuvent mettre fin aux Jams à leur discrétion. Les raisons peuvent inclure mais ne se limitent pas à : des blessures, des difficultés techniques, des interférences dans un Jam par des spectateur·rices ou d'autres Patineur·ses, un jeu dangereux ou un jeu illégal auquel on ne peut pas remédier par le biais d'une pénalité. Si un Jam est arrêté à la discrétion d'un·e Officiel·le alors qu'il reste moins de 30 secondes sur le chronomètre de période à la fin du match, un Jam supplémentaire peut être joué à la discrétion des Officiel·les. Ce Jam supplémentaire sera du même type que le Jam précédent (par exemple, un Jam de prolongation prendra la suite d'un précédent Jam de prolongation).

5.3. Communication entre les Patineur·ses et les Officiel·les

Toute communication entre les Patineur·ses, les membres de l'équipe et les Officiel·les doit être respectueuse.

Les Officiel·les doivent donner toutes les informations nécessaires pour qu'un·e Patineur·se sache s'il·si elle est ou non en jeu, incluant l'emplacement du Pack. Les Patineur·ses ayant des raisons de croire qu'ils·elles sont en jeu ne doivent pas être pénalisés·es pour les infractions techniques qui relèvent du hors-jeu, sauf si un avertissement a été donné (par exemple, le fait de ne pas revenir en jeu, de ne pas reformer un Pack ou de ne pas céder l'avantage après avoir fait un faux départ).

Si un·e Officiel·le fournit des informations erronées à un·e Patineur·se, le·la Patineur·se ne sera pas pénalisé·e pour les actions entreprises par rapport à ces informations. Par exemple, si un·e des Officiel·les de la Penalty Box libère un·e Patineur·se trop tôt, le·la Patineur·se ne sera pas pénalisé·e pour être parti·e après avoir été libéré·e. De même, si un·e Jammur·se parvient à arrêter un Jam alors que son·sa Jammur Referee lui indique qu'il·elle est Lead Jammur, le·la Jammur·se en question ne sera pas pénalisé·e pour avoir arrêté le Jam illégalement, même si au final il·elle n'avait pas le Lead. Ne pas fournir une information (par exemple, un·e Officiel·le qui ne donne pas d'avertissement) n'est pas considéré comme une erreur.

Le·la Head Referee peut, à sa discrétion, limiter les cas dans lesquels les Patineur·ses peuvent communiquer avec les Officiel·les.

5.4. Attribuer des pénalités

Tou·tes les Refs peuvent attribuer des pénalités aux Patineur·ses pour des actions illégales qui ont un impact sur le match. Les Officiel·les sans patin peuvent attribuer des pénalités qui sont apparentées au poste qu'ils·elles occupent dans le match, sauf si le·la Head Referee le leur interdit. Les Officiel·les utiliseront leur jugement par rapport aux directives émises dans le "Rules of Flat Track Roller Derby Casebook" (le livret de mises en situations des règles de Roller Derby sur piste plate). Ils·elles doivent les attribuer aussi vite que possible et suffisamment fort pour pouvoir être entendu·es par le·la Patineur·se pénalisé·e et par les Officiel·les concerné·es, compte tenu des contraintes de la salle. Tant que cela n'a pas été fait, personne n'est tenu de se comporter comme si le·la Patineur·se avait été pénalisé·e.

Aucune pénalité ne doit être attribuée si l'Officiel·le n'est pas certain·e que la pénalité est justifiée. Si les Officiel·les n'arrivent pas à se mettre d'accord pour savoir si une action nécessite d'être pénalisée, la décision du·de la Head Referee prévaut.

Si le·la dernier·ère Bloqueur·se d'une équipe à être sur la piste commet une pénalité, le·la Bloqueur·se ne doit pas être envoyé·e hors de la piste tant qu'un·e autre Bloqueur·se de cette équipe n'a pas rejoint le Pack.

Si une pénalité est justifiée, mais que la personne qui devrait recevoir cette pénalité n'est pas clairement identifiée, un·e Officiel·le doit attribuer la pénalité au·à la plus proche Bloqueur·se de l'équipe en question si l'action se passe pendant le Jam, ou au·à la Capitaine de l'équipe si l'action se passe entre les Jams. Si un·e Officiel·le n'est pas certain·e de l'équipe qui est responsable, aucune pénalité ne doit être donnée. Si un·e membre de l'équipe sans patin commet une pénalité, la pénalité doit être donnée au·à la Capitaine de l'équipe en question. Si une pénalité est donnée

au·à la Capitaine parce qu'il·elle est Capitaine, celui·celle-ci purgera la pénalité en tant que Bloqueur·se dans le Jam suivant.

Appendices

[Appendice A : design du track et spécificités.](#) (télécharger le PDF - en anglais)

Glossaire

Certains mots ou concepts utilisés dans ces règles ont une signification technique ou spécifique, ils sont définis dans la section ci-dessous. Les mots utilisés dans les règles qui ne sont pas définis ici doivent être compris au sens usuel. Si plus d'une interprétation raisonnable d'un terme usuel existe et a un impact mesurable sur le match, l'interprétation sera déterminée par le consensus des Officiel·les pour ce match.

A l'arrêt/arrêté·e

Un·e Patineur·se ne faisant aucun mouvement directionnel avec ses patins.

A terre

Les Patineur·ses sont considéré·es à terre s'ils·elles sont tombé·es, ont été mis·es à terre, ont posé un ou les deux genoux au sol, ou ont les deux mains au sol. Après être tombé·e ou être à terre, un·e Patineur·se est considéré·e comme étant à terre jusqu'à ce qu'il·elle se tienne debout, fasse des pas ou patine. Les Patineur·ses debout et à l'arrêt ne sont pas considéré·es à terre de même que les Patineur·ses qui sont en train de tomber mais ne rentrent pas encore dans les critères ci-dessus.

Agripper

Agripper quelque chose ou quelqu'un·e ; par exemple, empoigner l'uniforme ou le couvre-casque d'un·e coéquipier·ère ou se tenir les mains. Le bras du·de la Patineur·se qui agrippe, de la main à l'épaule (non incluse), est considéré comme faisant partie de l'agrippement. Le·la coéquipier·ère n'est pas considéré·e comme faisant partie de l'agrippement, à moins que le·la coéquipier·ère ne l'agrippe lui aussi.

Alternate

Le·la Capitaine désigne une personne supplémentaire pour agir au nom de son équipe via un « A » visible apposé sur son uniforme ou son corps, cette personne est alors l'Alternate. L'Alternate désigné·e peut être un·e coéquipier·ère, un·e coach ou un·e manager. Une équipe ne peut avoir qu'un·e seul Alternate. S'il n'y en a aucune ou s'il·elle a quitté le match, le·la Capitaine peut désigner un·e Alternate différent·e en informant le·la Head Referee.

Arbitre en chef (Head Referee)

Un·e Ref est désigné·e Head Referee ; le·la Head Referee représente l'autorité ultime et est le·la seul arbitre à avoir autorité pour expulser un·e Patineur·se, un·e manager ou un·e coach, même si les autres Officiel·le·s peuvent recommander des expulsions au·à la Head Referee.

Assis·e

Un·e Patineur·se dont le fessier est complètement en contact avec le siège d'une chaise ou du banc.

Assistance

Avoir une aide physique sur un·e coéquipier·ère. Par exemple : une poussée ou un Whip.

Aucun impact

Une violation des règles du jeu, qui a un impact limité sur la sécurité ou le déroulement du jeu, et qui ne justifie pas une pénalité.

Avertissement

Une indication verbale formalisée de l'Officiel·le signalant que le jeu est ou est sur le point de devenir irrégulier, donnée pour qu'un·e Patineur·se puisse entreprendre une action corrective.

La Bande

Le couvre-casque du·de la Pivot, qui possède une longue bande en plein milieu.

Blocage positionnel

Blocage sans contact ; se positionner pour gêner le mouvement d'un·e adversaire sur la piste. Le blocage positionnel n'a pas besoin d'être intentionnel.

Bloqueur·se

Le poste des Patineur·ses qui forment le Pack. Jusqu'à quatre Bloqueur·ses de chaque équipe peuvent patiner pour un Jam. Un·e Bloqueur·se par Jam pour chaque équipe peut prendre le poste de Bloqueur·se Pivot.

Bloqueur·se Pivot

Un·e Bloqueur·se avec des capacités et des responsabilités supplémentaires, que l'on surnomme le·la Pivot. (voir Section 2.2.3)

Capitaine

Le·a Patineur·se identifié·e, via un « C » visible sur son corps ou vêtement, qui peut parler au nom de l'équipe. Si un·e Capitaine n'a pas été sélectionné·e ou a quitté le match, l'équipe peut en choisir un·e autre en informant le·la Head Referee et doit en désigner un·e si cela est nécessaire (par exemple, dans le cas où une pénalité est attribuée à un·e Capitaine, l'équipe doit alors désigner un·e Capitaine).

Chevaucher

Un·e Patineur·se qui touche partiellement l'intérieur de la limite de la piste tout en étant partiellement hors des limites est en train de chevaucher. Les Patineur·ses qui chevauchent sont considéré·es comme étant Hors des limites (de la piste), sauf indication contraire.

Contre-blocage

Tout mouvement/déplacement en réponse à un blocage imminent fait par l'adversaire recevant ce blocage ; ce mouvement est destiné à contrer le blocage d'un·e adversaire. Le contre-blocage est considéré comme un blocage et est soumis aux mêmes normes et règles (sauf mention contraire).

Dans les limites (de la piste)

Un·e Patineur·se est considéré·e comme étant dans les limites si les seuls points avec lesquels il·elle est en contact avec le sol se trouvent entre les bordures des limites de la piste. Si le·la Patineur·se touche l'extérieur des limites de la piste, on considère qu'il·elle est à nouveau dans les limites une fois que toutes les parties de ce·tte Patineur·se qui sont en contact avec le sol sont entre les bordures des limites de la piste. Un·e Patineur·se qui touche l'extérieur de la piste avec uniquement une main est tout de même considéré·e comme étant dans les limites.

Dans la queue

Participer au jeu de manière active en ayant une pénalité en attente, en général après avoir été renvoyé·e sur la piste parce que la prison est pleine, ou avoir reçu une pénalité alors qu'on est le·la seul·e Bloqueur·se sur la piste.

Debout

Un·e Patineur·se portant le poids de son corps sur ses patins, de telle sorte qu'il·elle n'est pas A terre et qu'il est évident pour les Officiel·les, Patineur·ses et spectateur·trices qu'il·elle n'est pas Assis·e.

Debout

Tout·e Patineur·se qui n'est pas considéré·e A terre.

Dépassement

Dépassement gagné

Voir Section 2.5

En arrière

Un élément (un·e Patineur·se, une ligne, le Pack) est « en arrière » d'un autre élément, par rapport à la piste, s'il·elle est plus près dans le sens horaire que dans le sens antihoraire.

En avant

Un élément (par exemple : un·e Patineur·se, une ligne, le Pack) est « en avant » d'un autre élément, par rapport à la piste, s'il·elle est plus près dans le sens antihoraire que dans le sens horaire.

En jeu

Un·e Bloqueur·se est en jeu lorsqu'il·elle est dans les limites et debout dans la zone d'engagement. Les Jammeur·ses qui sont dans les limites et debout sont toujours en jeu.

En Position

Quand un·e Patineur·se est sur la piste, dans les limites, et dans la zone désignée pour son poste, au moment où le coup de sifflet de départ du Jam retentit.

Engager

Toute sorte d'interaction avec un·e autre Patineur·se sur la piste pendant un Jam (voir aussi Assistance et blocage, Section Section 2.4).

Equipement de protection

Les Patineur·ses doivent porter un casque, un protège-dents, des protège-poignets, des protège-coudes et des protège-genoux, à partir du moment où cela procure une protection supplémentaire et que le·la Patineur·se est apte (physiquement) à les porter. Les Patineur·ses ne

seront pas pénalisées si l'équipement n'offre pas de protection supplémentaire pour le-la Patineur·se.

L'Etoile

Le couvre-casque du·de la Joueur·se, sur lequel figurent deux étoiles, une de chaque côté.

Exclusion (Foul Out)

Le retrait, par un·e Officiel·le, d'un·e Patineur·se pour le restant du match suite à l'enregistrement de sept pénalités pour ce·tte Patineur·se.

Expulsion

Retrait par le·la Head Referee d'un·e Patineur·se ou d'un·e membre de l'équipe pour le restant du match suite à une action illégale sérieuse, telle que la violence physique ou pour toute action que les Officiel·les jugent comme une menace physique considérable envers les autres.

Former un lien

Entremêler les bras des deux Patineur·ses en pliant les coudes. Les bras des deux Patineur·ses, jusqu'à l'épaule (mais n'incluant pas celle-ci), sont considérés comme faisant partie du « lien ».

Habituel

Tout comportement qui survient trois fois ou plus au cours d'un match.

Hanches

La proéminence saillante latérale du pelvis ou de la région pelvienne depuis la taille jusqu'à la cuisse. Le point central de cette zone détermine un dépassement, quelle que soit la direction dans laquelle le·la Patineur·se est orienté·e.

Hors des limites (de la piste)

Un·e Patineur·se est hors des limites de la piste lorsqu'une partie de son corps ou de son équipement touche le sol au-delà de la limite de la piste, incluant les deux bras ou les deux mains (un bras ou une main ne définissent pas un·e Patineur·se hors des limites), ou toute partie sous la taille du·de la Patineur·se (par exemple, un genou, un patin, ou une hanche). Les Patineur·ses qui chevauchent la limite sont considérés·es comme étant hors des limites, sauf indication contraire.

Hors-jeu

Un·e Bloqueur·se qui est dans les limites, mais positionné·e en dehors de la zone d'engagement. En situation de No Pack, tou·tes les Bloqueur·ses sont hors-jeu. Lorsqu'un·e Joueur·e est hors des limites, il·elle est hors-jeu.

Immédiatement

La première opportunité légale au cours de laquelle une personne peut entreprendre une action.

Impénétrable

Un mur est considéré comme étant impénétrable depuis une certaine direction quand, afin de valider un dépassement sur un·e ou plusieurs Patineur·ses qui forment le mur, un·e adversaire devrait casser physiquement des os ou des articulations. Les parties qui devraient être physiquement brisées pour passer sont considérées comme les parties impénétrables. Par exemple, si deux coéquipier·ères patinent vers l'avant avec leurs bras autour du dos l'un·e de l'autre, les bras constituent un mur impénétrable, de telle sorte qu'un·e adversaire ne pourrait pas passer entre les deux sans casser un des bras des Bloqueur·ses.

Initiateur·trice

Le·la Patineur·se qui est responsable d'un contact sur un·e adversaire (initier un blocage) ou sur un·e coéquipier·ère (initier une assistance). Un·e Patineur·se peut également initier sa propre assistance en se « whippant » sur le corps d'un·e coéquipier·ère ou en initiant un contre-blocage en réaction au blocage d'un·e adversaire. L'initiateur·trice d'un blocage ou d'une assistance est toujours responsable de la légalité du contact.

Instance Dirigeante

L'organisation en charge du sanctionnement du match ; ou pour un match non sanctionné, l'organisation en charge de définir les termes d'une rencontre, tel qu'un tournoi, une ligue locale ou toute autre personne occupant ce rôle.

Insubordination

Un non-respect délibéré ou par négligence des ordres d'un·e Officiel·le. Un comportement injustifié ou déplacé motivé par un mépris intentionnel envers les règles.

Jam

Jams

L'unité de base de jeu pour le match. Un Jam peut durer jusqu'à deux minutes.

Jammeur·se

Celui·celle qui marque les points pour une équipe.

Lead Jammer

Le·la Lead Jammer est le·la premier·ère Jammeur·se à dépasser le·la Bloqueur·se en jeu le·la plus en avant, ayant auparavant dépassé tou·tes les autres Bloqueur·ses de façon légale et dans les limites de la piste lors de son premier passage.

Pack

Le plus grand groupe de Bloqueur·ses dans les limites, patinant ou étant debout, à proximité les un·es des autres (de 10 pieds / 3,05 m), contenant des membres des deux équipes. Les Jammeur·ses sont indépendant·es de cette définition.

Pas de Pack (No Pack)

Lorsqu'il n'y a pas de groupe de Bloqueur·ses (provenant des deux équipes) patinant à moins de 3,05 mètres (10 pieds) les un·es des autres ou lorsqu'il y a deux groupes, ou plus, comprenant le même nombre de Bloqueur·ses ne patinant pas à moins de 3,05 mètres (10 pieds) les un·es des autres.

Passage à travers le Pack

Les Jammeur·ses font des passages à travers le Pack. Chaque passage représente une occasion de marquer des points sur les adversaires. Voir section Section 3.

Patineur·se du Pack

Tout·e Bloqueur·se qui fait partie d'un Pack légalement défini.

Pénalité

Une violation des règles du jeu requérant que le·la Patineur·se purge du temps en Penalty Box, ou la sanction spécifique de purger du temps dans la Penalty Box pour avoir commis une telle infraction.

Pivot

Un·e Bloqueur·se avec des capacités et des responsabilités supplémentaires, que l'on surnomme le·la Pivot. (voir Section 2.2.3)

Point marqué hors de la piste

NOTT Point

Un point marqué sur un·e adversaire qui n'est pas sur la piste (comme les Patineur·ses qui sont dans la Penalty Box) que le·la Joueur·se obtient immédiatement après avoir validé un dépassement sur l'un·e des Bloqueur·ses adverses, en traversant le Pack.

Points attribués par erreur

Points qui n'ont pas été légalement marqués par un·e Joueur·se et qui ont été attribués à l'équipe incorrectement et/ou de façon erronée par un·e Officiel·le ou suite à un dysfonctionnement technique.

Points refusés par erreur

Similaire aux Points attribués par erreur, les points refusés par erreur sont les points qui ont été marqués légalement par un·e Joueur·se, mais qui n'ont pas été ajoutés au Score officiel en raison d'un retard, d'une erreur d'un·e Officiel·le ou suite à un dysfonctionnement technique.

Position établie

Là où se trouve physiquement un·e Patineur·se ; une zone de la piste où le·la Patineur·se a assuré sa position. Par exemple : debout, dans les limites, à terre, hors des limites, en jeu et hors-jeu.

Position relative

L'emplacement d'un·e Patineur·se, lorsqu'il·elle est dans les limites et debout, par rapport aux autres Patineur·ses impliqués dans l'action. On parle de position relative gagnée ou perdue lorsque ledit emplacement évolue en donnant ou faisant perdre un avantage (par exemple, un·e Patineur·se en dépassant un·e autre, ou mis·e à terre, hors des limites ou hors-jeu). La position relative est uniquement mesurée en sens antihoraire.

Procédure illégale

Toute infraction technique (sans contact) qui enfreint les règles.

Quitter la piste

Nouveau dans la version 20170630: Le comité en charge des règles a estimé qu'une nouvelle entrée au lexique était nécessaire

(Mise en application de la pénalité) Sortir de la piste vers l'extérieur ou l'intérieur de celle-ci, en fonction du positionnement de la Penalty Box.

Re-dépassement

L'acte de dépasser un·e adversaire qui a déjà été dépassé·e pendant le tour actuel. Action plus pertinente pour un·e Joueur·se qui finit en avant de l'adversaire sans avoir validé le dépassement. Un·e Joueur·se dans cette situation ne marquerait pas le point sur cet·te adversaire, mais pourrait le·la re-dépasser, validant ainsi son second dépassement, afin de marquer ce point.

Roster

La liste des Patineur·ses d'une équipe et leur numéro d'identification, qui sont éligibles pour jouer le match.

Saut d'Apex

Une tentative de raccourcir légalement la distance à parcourir le long du virage de la piste en sautant par-dessus la bordure de la piste pour ré-atterrir dans les limites.

Star Pass (Passage de l'Etoile)

Un transfert (passage) de l'Etoile

L'acte de transférer le statut de Joueur·se, qui se fait quand le·la Joueur·se donne son couvre-casque (l'Étoile) au Pivote.

Substitution

Remplacer un·e Patineur·se sur la piste ou en Penalty Box par un·e coéquipier·ère.

Tomber en position foetale (Fall Small)

On dit qu'un·e Patineur·se est tombé·e en « Fall Small » s'il·elle tombe avec les bras et les jambes en contrôle, repliés vers le corps, sans gesticulation ou affalement.

Tour

Prendre un tour d'avance

Un·e Patineur·se prend un tour d'avance à un·e adversaire si le·la Patineur·se dépasse l'adversaire deux fois de suite sans que l'adversaire ne dépasse le·la Patineur·se qui lui prend un tour entre temps. Si un·e Joueur·se dépasse un·e adversaire pour la seconde fois, mais que le second dépassement n'a pas été validé, on considère tout de même que le·la Joueur·se a pris un tour à son adversaire, et peut valider un « re-dépassement » sur ledit·ladite adversaire afin de marquer le point manqué.

Zones de blocage

Zones du corps qui peuvent être utilisées pour entrer en contact avec un·e adversaire lors d'un blocage.

Zones cibles

Zones du corps d'un·e adversaire vers lesquelles un·e Patineur·se entre en contact lorsqu'il·elle bloque.

Zone d'Engagement

La zone dans laquelle les Bloqueur·ses sont En jeu et peuvent légalement engager ou être engagé·es. La Zone d'Engagement s'étend de 6 mètres (20 pieds) derrière le·la Patineur·se du Pack le·la plus en arrière, à 6 mètres (20 pieds) devant le·la Patineur·se du Pack le·la plus en avant, entre les limites intérieure et extérieure de la piste.



Livret de mises en situations

1. Paramètres de sécurité et du jeu

Aucun scénario pour la [Section 1.](#)

2. Le jeu

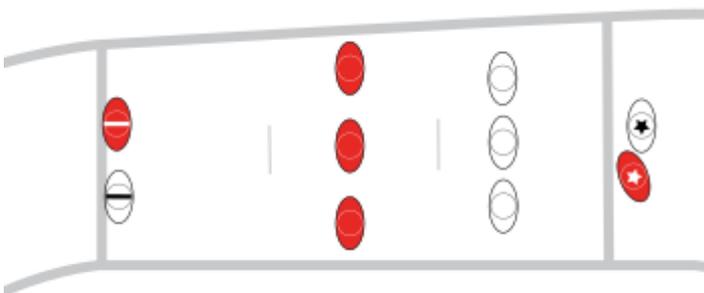
2.1. Le Track (la piste)

Aucun scénario pour la [Section 2.1.](#)

2.2. Positions

Lorsqu'un Jam débute, les Jamméur·ses doivent toucher ou être derrière la ligne de Jamméur·se. Les Bloquéur·ses doivent tou·tes être derrière la ligne de Pivot, en avant de la ligne de Jamméur·se et aucun·e Bloquéur·se non-Pivot ne doit toucher la ligne de Pivot. Si l'un·e des Pivots se place sur la ligne de Pivot au début du Jam, alors tou·tes les Bloquéur·ses non-Pivot doivent se placer derrière les hanches de ce·tte Pivot..

— Origine: [Section 2.2](#)



Scenario C2.2.A

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le patin gauche du·de la Jamméur·se Rouge commence à rouler vers l'avant, et passe la ligne de Jamméur·se.

Conséquence : Un avertissement de faux départ est donné au·à la Joueur·se Rouge et il·elle doit immédiatement céder sa position à tou·tes les Patineur·ses à proximité immédiate. S'il·elle ne le fait pas, il·elle recevra une pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge a établi sa position de départ en étant en partie hors jeu, avec un patin au-delà de la ligne de Jammer.

Remarque : Tant qu'un avertissement n'a pas été émis, le·la Joueur·se ne peut être pénalisé·e pour ne pas avoir cédé sa position.

Scenario C2.2.B

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le·la Pivot Blanc·he s'est aligné·e complètement devant la ligne de Pivot.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit immédiatement une pénalité de positionnement illégal.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he était complètement hors position, en ayant les deux patins devant la ligne de Pivot. Il·elle sera immédiatement pénalisé·e, plutôt que d'avoir un avertissement avec une possibilité de céder sa position, car il s'agit d'une violation flagrante des règles concernant les positions de départ.

Scenario C2.2.C

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le·la Bloqueur·se Blanc·he est en dehors des limites de la piste dans l'ovale intérieur.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he sera invité·e à retourner sur son banc et ne sera pas en mesure de participer à ce Jam.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas sur la piste au début du Jam et il·elle ne peut alors participer au Jam.

Remarque : Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait chevauché les limites de la piste, il·elle aurait tout de même été considéré·e comme étant en dehors des limites de la piste, donc pas sur la piste, et n'aurait pas pu participer à ce Jam.

Scenario C2.2.D

Tou·tes les Bloqueur·ses Blanc·hes (incluant le·la Pivot Blanc·he) s'alignent correctement entre deux jams à la ligne de Pivot, mais sans toucher la ligne. Le·la pivot Rouge s'aligne derrière eux·elles. Juste avant que le Jam ne commence, le·la Pivot Rouge avance sa jambe et place son patin sur la ligne de Pivot.

Conséquence : Un avertissement de faux départ doit être donné à tou·tes les Bloqueur·ses blanc·hes, et ils·elles devront céder leur position à tou·tes les patineur·ses à proximité. Les Bloqueur·ses qui ne cèdent pas leur position recevront une pénalité.

Raisonnement : Le-la Pivot Rouge a établi sa position au contact de la Ligne de Pivot avant le début du Jam, donc les Bloqueur-ses Non-Pivot doivent débiter le Jam derrière les hanches de n'importe quel-le Pivot touchant la ligne de Pivot. Dans le cas présent, toutes les Bloqueur-ses Blanc-hes commencent le Jam devant le-la Pivot Rouge, alors toutes les bloqueur-ses à l'exception du-de la Pivot Blanc-he doivent céder leur position.

Scenario C2.2.E

Dans le but de rejoindre la piste avant que le Jam ne débute, le-la Bloqueur-se Rouge saute depuis l'extérieur de la piste. Le coup de sifflet de départ du Jam est donné alors qu'il-elle est toujours en l'air. Le-la Bloqueur-se Rouge atterrit dans la piste et il-elle est debout après que le Jam débute.

Conséquence : Le-la Bloqueur-se Rouge a essayé d'entrer en piste depuis une zone en dehors des limites de la piste et était toujours en l'air au début du Jam. Il lui sera demandé de retourner sur son banc, et il-elle ne pourra pas participer au Jam.

Raisonnement : Pendant qu'il-elle est en l'air, un-e Patineur-se conserve les attributs de son ancien état. L'état précédent du-de la Bloqueur-se Rouge était en dehors des limites de la piste. Par conséquent, il-elle continue à être considéré-e en dehors des limites de la piste lorsqu'il-elle est en l'air. Le-la Bloqueur-se Rouge n'était pas sur la piste lorsque le Jam a commencé.

Scenario C2.2.F

Le-la Pivot Blanc-he est assis-e dans la Penalty Box. Entre deux Jams, trois Bloqueur-ses Blanc-hes - l'un-e d'entre eux-elles porte le couvre-casque de Pivot - s'alignent sur la piste.

Conséquence : Si le Jam commence avec deux Patineur-ses Blanc-hes qui portent le couvre-casque de Pivot, les Officiel-les doivent demander au-à la Bloqueur-se Blanc-he qui est sur la piste d'enlever son couvre-casque.

Raisonnement : Le-la Patineur-se qui est assis-e dans la Penalty Box est considéré-e comme étant le-la Pivot Blanc-he pour le Jam en question. Étant donné que l'équipe Blanche a envoyé le bon nombre de Bloqueur-ses sur la piste, il n'y a aucune raison de renvoyer le-la Pivot Blanc-he sur son banc.

Remarque : Si le-la Bloqueur-se Blanc-he refuse d'enlever son couvre-casque, il-elle sera alors pénalisé-e. Le refus d'obéir à une instruction concernant un paramètre de jeu non respecté est considéré comme une insubordination.

Remarque : Si le-la Bloqueur-se Blanc-he s'octroie des privilèges qui sont réservés au-à la Pivot avant qu'il-elle n'ait enlevé son couvre-casque, même si aucun avertissement n'a encore été émis, alors le-la Bloqueur-se sera pénalisé-e, car le port illégal de son couvre-casque aura eu un impact sur le match.

2.2.1. Jammur·ses

On entend par Jammur·se un·e Patineur·se qui est en possession visible du couvre-casque de Jammur·se (« L'Étoile ») en début de Jam.

— Origine: [Section 2.2.1](#)

Scenario C2.2.1.A

Les Patineur·ses Rouges et Blanc·hes changent à plusieurs reprises de position entre les Jams, tentant de gagner une position les un·es sur les autres. Quand le Jam commence, Red 34 est positionné·e complètement derrière la ligne de Jammer mais ne porte pas l'Étoile, tandis que Rouge 27 est positionné·e complètement devant la ligne de Jammer et porte l'Étoile.

Conséquence : Le·la Patineur·se Rouge 27 est le·la Jammur·se.

Raisonnement : Le·la Patineur·se Rouge 27 est le·la Patineur·se en possession de l'Étoile. L'Étoile détermine la personne qui est le·la Jammur·se. Les deux Patineur·ses recevront une pénalité pour avoir commencé le Jam complètement hors de leur position.

Remarque : Une fois que le Jam a commencé, le·la Jammer Referee devrait communiquer au·à la patineur·se Rouge 27 qu'il·elle est le·la Jammur·se pour ce Jam. Étant donné que les règles ne tiennent pas compte des Jammur·ses qui ont oublié leur couvre-casque, la position de départ ne doit pas prendre la priorité sur le port de l'Étoile. Dans ce cas, le·la Jammur·se (Rouge 27) et le·la Bloqueur·se (Rouge 34) ont tou·tes les deux commencé le Jam dans des positions de départ illégales.

Remarque : Il faut considérer la hiérarchie suivante pour déterminer le·la Jammur·se :

- | | | |
|---|--|--|
| 1 | Le·la Jammur·se pour le prochain Jam est | le·la Jammur·se du Jam précédent qui se trouve présentement dans la Penalty Box. |
| 2 | Si personne ne répond aux critères Numéro 1, le·la Jammur·se est | le·la Patineur·se qui possède de manière visible l'Étoile qui s'est aligné·e en position de départ de Jammur·se. |
| 3 | Si personne ne répond aux critères Numéro 2, le·la Jammur·se est | le·la Patineur·se qui possède de manière visible l'Étoile mais qui s'est placé·e hors de position. |
| 4 | Si personne ne répond aux critères Numéro 3, | Il n'y a pas de Jammur·se pour cette équipe dans ce Jam, et le Jam ne doit pas commencer. |

Scenario C2.2.1.B

Avant le coup de sifflet de départ du Jam, le·la Jammur·se Rouge patine en arrière. Il·elle s'arrête rapidement et s'élance vers l'avant lors du coup de sifflet de départ.

Conséquence : Si le·la Jammur·se Rouge se déplaçait dans le sens horaire ou était à l'arrêt lors du coup de sifflet, il ne se passe rien. Si le·la Jammur·se Rouge tournait dans le sens antihoraire et était en train de prendre de la vitesse au coup de sifflet, ceci doit alors être considéré comme un faux départ.

Raisonnement : Les Jammeur·ses ne peuvent pas être en train d'accélérer dans le sens anti-horaire au coup de sifflet de départ du Jam.

2.2.2. Lead Jammer

Un·e Jammeur·se perd son droit d'obtenir le Lead pendant un Jam s'il·elle commet une pénalité pendant ce Jam, s'il·elle sort de l'avant de la Zone d'Engagement sans avoir obtenu le Lead, s'il·elle enlève son couvre-casque ou bien si l'un·e de ses coéquipier·ères lui enlève son couvre-casque.

— Origine: [Section 2.2.2](#)

Scenario C2.2.2.A

Le·la Jammeur·se Rouge débute le Jam avec son couvre-casque à l'envers. Les étoiles ne sont pas visibles avec un contraste prononcé. Il·elle enlève son couvre-casque, le met sur l'endroit et le replace sur son casque. Ensuite, il·elle dépasse toutes les Patineur·ses de manière légale, incluant le·la Bloqueur·se le·la plus en avant.

Conséquence : Le·la Jammeur·se Rouge est déclaré·e Lead Jammer.

Raisonnement : Puisque le·la Jammeur·se Rouge n'était pas en mesure d'acquérir le Lead avant d'enlever l'Étoile de sa tête, il·elle n'a alors pas perdu cette capacité.

Remarque : Si le·la Jammeur·se Rouge avait enlevé l'Étoile alors que les étoiles étaient visibles, il·elle aurait perdu sa capacité à gagner le Lead.

Scenario C2.2.2.B

Le·la Jammeur·se Rouge sort de la Zone d'Engagement mais n'a pas obtenu le statut de Lead Jammer. Le·la Jammeur·se Blanc·he se fait renverser, mais reste dans les limites de la piste. Pendant que le·la Jammeur·se Blanc·he est à terre, les Bloqueur·ses opposé·es - incluant le·la Bloqueur·se le·la plus en avant - reculent en sens horaire à l'arrière du·de la Jammeur·se. Le·la Jammeur·se Blanc·he se relève alors.

Conséquence : Le·la Jammeur·se Blanc·he sera considéré·e comme Lead Jammer lorsqu'il·elle se relèvera.

Raisonnement : En patinant en sens horaire à l'arrière du·de la Jammeur·se Blanc·he, les Bloqueur·ses Rouges ont cédé leur position. À cet effet, le·la Jammeur·se Blanc·he a acquis ces dépassements et ceux-ci sont comptabilisés pour l'obtention du Lead.

Scenario C2.2.2.C

Le·la Jammeur·se Blanc·he se faufile à travers le Pack lors du passage initial alors que le·la Jammeur·se Rouge demeure coincé·e à l'arrière. Grâce à de nombreux blocages et changements de position, le·la Jammeur·se Blanc·he valide un dépassement sur toutes les Bloqueur·ses, mais aucun·e d'entre eux n'est jamais le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack lorsque le·la Jammeur·se Blanc·he valide le dépassement.

Conséquence : Le·la Jammer Referee ne doit pas déclarer le·la Joueur·se Blanc·he Lead (pour le moment).

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he a dépassé toutes les Bloqueur·ses adverses, mais n'a jamais gagné une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack. Le statut de Lead Jammer est acquis lorsque le·la Joueur·se dépasse toutes les Bloqueur·ses en jeu et a établi une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack.

Scenario C2.2.2.D

Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les Bloqueur·ses lors de son passage initial dans le Pack, à l'exception d'un·e Bloqueur·se blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge pousse le·la Bloqueur·se Blanc·he de manière légale vers l'avant de la zone d'engagement, puis hors-jeu.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est déclaré·e Lead Jammer dès que le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte le devant de la zone d'engagement.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge doit uniquement dépasser les Bloqueur·ses en jeu afin d'obtenir le statut de Lead Jammer.

Scenario C2.2.2.E

Le·la Joueur·se Blanc·he et le·la Joueur·se Rouge sont toutes deux devant l'ensemble des Bloqueur·ses, à l'exception du·de la Pivot Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge est devant le·la Joueur·se Blanc·he et pousse le·la Pivot Blanc·he de manière légale en dehors de la Zone d'Engagement.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est déclaré·e Lead Jammer.

Raisonnement : Au moment où le·la Pivot Blanc·he devient hors jeu, les deux Joueur·ses ont dépassé toutes les Bloqueur·ses en jeu. Le fait que le·la Joueur·se Rouge soit le·la plus en avant lui permet d'obtenir le statut de Lead.

Scenario C2.2.2.F

Lors de son passage initial à travers le Pack, le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les Bloqueur·ses sauf le·la Pivot Blanc·he. Suite à une phase de jeu sans rapport, les Officiel·les déclarent une situation de No Pack. Le·la Joueur·se Rouge reste derrière le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Le·la Jammer Ref ne doit pas (encore) déclarer le·la Joueur·se Rouge Lead Jammer.

Raisonnement : Même si le·la Pivot Blanc·he est désormais hors jeu, les situations de No Pack et de hors jeu diffèrent en ce qui concerne les dépassements valides et les gains de position pour l'obtention du statut de Lead Jammer. Pendant une situation de No Pack, le·la Joueur·se doit quand même valider les dépassements et ne peut pas gagner illégalement de position sur des Patineur·ses pendant qu'il·elle se trouve hors des limites.

Remarque : Étant donné que le·la Pivot Blanc·he est actuellement le·la Bloqueur·se le·la plus en avant, le·la Joueur·se Rouge pourrait obtenir le statut de Lead Jammer en dépassant le·la Pivot Blanc·he.

Remarque : Si le Pack était reformé et que le·la Pivot Blanc·he était en avant de la Zone d'Engagement, à ce moment là, les conditions seraient réunies pour que le·la Joueur·se Rouge obtienne le statut de Lead Jammer.

2.2.3. Bloqueur·se Pivot

Aucun scénario pour [Section 2.2.3.](#)

2.2.4. Star Pass (Passage de l'Étoile)

Le·la Joueur·se d'une équipe peut transférer sa position de Joueur·se en donnant l'Étoile au·à la Pivot de son équipe alors que les deux Patineur·ses sont debout, dans les limites de la Piste, en jeu et que ni le·la Joueur·se ni le·la Pivot ne se dirige vers, ou est dans la queue pour, la Penalty Box.

— Origine: [Section 2.2.4](#)

Scénario C2.2.4.A

Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque et le donne directement à un·e Bloqueur·se Blanc·he Non-Pivot. Le·la Joueur·se Blanc·he lâche le couvre-casque.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he sera pénalisé·e pour avoir initié un transfert de l'Étoile vers un·e joueur·se non habilité·e.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he peut uniquement transférer l'Étoile à son·sa Pivot. Il·elle ne peut pas transférer l'Étoile à un·e Bloqueur·se, quelque soit la raison pour laquelle il·elle effectue le transfert.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas lâché son Étoile ou si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait refusé de la prendre (en laissant tomber le couvre casque sur la piste au lieu d'en prendre possession), cela aurait été alors considéré comme un transfert d'Étoile incomplet plutôt qu' illégal. Les transferts d'Étoile incomplets ne sont pas pénalisés.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he détenait l'Étoile dans ses mains et qu'un·e Bloqueur·se Blanc·he lui avait pris lui·elle-même des mains, alors le·la Bloqueur·se Blanc·he serait celui·celle qui a initié le transfert d'Étoile et c'est le·la Bloqueur·se Blanc·he qui serait pénalisé·e.

Scénario C2.2.4.B

Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque et le·la tend au·à la Pivot Blanc·he. Avant que le·la Joueur·se Blanc·he ne lâche l'Étoile, le·la Pivot Blanc·he est sorti·e de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he lâche alors l'Étoile au·à la Pivot qui est dehors.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité pour avoir passé l'Étoile à un·e Pivot qui n'est pas éligible.

Raisonnement : Même si le-la Joueur-se Blanc-he a essayé de passer l'Étoile pendant que le-la Pivot Blanc-he était éligible, un transfert d'Étoile se fait à un instant t : le moment auquel l'Étoile est relâchée.

Scenario C2.2.4.C

Le couvre-casque du-de la Pivot Blanc-he tombe pendant le déroulement normal du jeu. Le-la Joueur-se Blanc-he enlève son couvre-casque, le donne au-à la Pivot Blanc-he et lâche l'Étoile.

Conséquence : Le-la Joueur-se Blanc-he reçoit une pénalité pour avoir passé l'Étoile à un-e Pivot qui n'est pas éligible.

Raisonnement : Un-e Pivot qui ne porte pas son couvre-casque avec la bande visible ne peut s'octroyer les privilèges du-de la Pivot, comme le fait de recevoir un transfert d'Étoile ou même de récupérer une Étoile après un transfert d'Étoile incomplet.

Scenario C2.2.4.D

Rouge 21 est le-la Joueur-se. Il-elle enlève son couvre-casque et le jette au-à la Rouge 45, qui est présentement le-la Pivot. Rouge 45 (toujours le-la Pivot) attrape le couvre-casque et le redonne à Rouge 21 (toujours le-la Joueur-se). Les deux patineur-ses attrapent l'Étoile, puis Rouge 21 la relâche. Rouge 45 garde l'Étoile en main et la met sur son casque.

Conséquence : Rouge 45 est maintenant le-la Joueur-se.

Raisonnement : Le fait de lancer l'Étoile est considéré comme un transfert d'Étoile incomplet et non illégal. Attraper l'Étoile (dans les airs) est équivalent à la récupérer (sur le sol) alors le-la Pivot n'est pas tenu-e de laisser tomber l'Étoile sur la piste avant. Une fois que le-la Joueur-se Rouge attrape le couvre-casque, il-elle rétablit son contrôle sur l'Étoile, indépendamment du fait que le-la Pivot lâche prise ou non. Il-elle peut ensuite compléter le transfert d'Étoile de manière légale.

Remarque : Si Rouge 45 avait mis son couvre-casque avant de l'avoir remis au-à la Rouge 21, ceci aurait entraîné une pénalité envers Rouge 45.

Scenario C2.2.4.E

En se déplaçant à travers le Pack, l'Étoile tombe du casque du-de la Joueur-se Rouge et se colle au protège-poignet du-de la Bloqueur-se Blanc-he. Le-la Bloqueur-se Blanc-he retire le couvre-casque de sa protection et le fait tomber hors des limites de la piste.

Conséquence : Le-la Bloqueur-se Blanc-he ne reçoit pas de pénalité.

Raisonnement : Le-la Bloqueur-se Blanc-he a temporairement pris possession du couvre-casque et l'a fait tomber hors-jeu. Comme le-la Bloqueur-se Blanc-he n'a pas essayé de manière intentionnelle d'enlever l'Étoile du casque du-de la Joueur-se Rouge, il-elle ne reçoit pas de pénalité pour avoir accidentellement pris le contrôle de l'Étoile car il-elle a tout de suite relâché l'Étoile. L'Étoile a été déplacée pendant le déroulement normal du jeu, mais elle ne peut être contrôlée par une personne autre que le-la Joueur-se ou le-la Pivot.

Remarque : Si le-la Bloqueur·se Blanc·he n'avait pas touché l'Étoile qui s'est collée à son protège-poignet et qu'il·elle avait permis au·à la Joueur·se ou Pivot Rouge de la récupérer dès qu'ils·elles s'en rendent compte, aucune pénalité n'aurait été émise.

Remarque : Si le-la Bloqueur·se Blanc·he avait retiré l'Étoile de son velcro, mais n'avait pas tout de suite relâché l'Étoile une fois celle-ci enlevée du protège-poignet, une pénalité aurait été émise.

Scenario C2.2.4.F

Le-la Joueur·se Blanc·he passe l'Étoile de manière légale au·à la Pivot Blanc·he. Plus tard dans le Jam, le-la Pivot Blanc·he maintenant devenu·e Joueur·se reçoit une pénalité et se dirige vers la Penalty Box. Le Jam se termine et l'équipe Rouge demande une Official Review (révision d'arbitrage). Dans le cadre de la révision, le-la Joueur·se Blanc·he original·e reçoit une pénalité pour une action illégale qu'il·elle a effectué en tant que Joueur·se.

Conséquence : La pénalité supplémentaire doit être purgée par le-la Pivot Blanc·he maintenant devenu·e Joueur·se mais enregistrée pour le-la Joueur·se Blanc·he original·e. Le-la Joueur·se Blanc·he ne doit pas être autorisé·e à participer au match jusqu'à ce que la pénalité qu'il·elle a reçu soit terminée.

Raisonnement : Le-la Joueur·se Blanc·he a passé l'Étoile de manière légale, en faisant du·de la Pivot Blanc·he le-la nouveau·elle Joueur·se, mais il·elle a reçu une pénalité suite à une révision d'arbitrage pour une action illégale commise pendant qu'il·elle était le-la Joueur·se. Ceci entraînerait deux Patineur·ses Blanc·hes dans la Box en tant que Joueurs·ses. Une pénalité est attribuée à un·e Patineur·se. Le temps de pénalité est attribuée à une position, et le-la Patineur·se n'a pas le droit de participer tant qu'elle n'a pas été purgée. Dans cet exemple, le-la Joueur·se Blanc·he original·e reçoit la pénalité et le-la Joueur·se Blanc·he actuel·le (l'ancien·ne Pivot) purge le temps. Si l'on rechange le-la Joueur·se actuel·le en Pivot ou bien si on demande au·à la Joueur·se original·e de servir le temps de pénalité en tant que Bloqueur·se, cela enlèverait à l'équipe Rouge des avantages acquis.

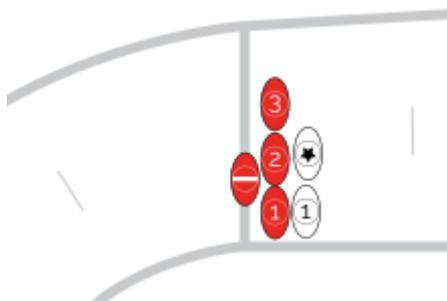
2.2.5. Bloqueur·ses

Aucun scénario pour [Section 2.2.5](#).

2.3. Zone d'Engagement Zone et Pack

Fait référence à la [Section 2.3](#).

Scenario C2.3.A

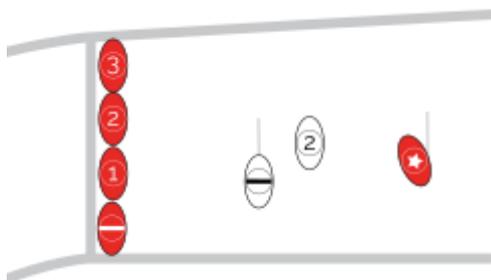


Le-la Bloqueur-se Rouge 1 bloque le-la Bloqueur-se Blanc-he 1 hors des limites de la piste.

Conséquence : Absence de Pack. Aucune pénalité. Le-la Bloqueur-se Blanc-he 1 doit revenir dans les limites de la piste et reformer le Pack aussitôt que possible, et le-la Bloqueur-se Rouge 1 doit patiner en sens antihoraire pour permettre au-à la Bloqueur-se Blanc-he 1 de rentrer sur la piste.

Raisonnement : Comme il n'y avait aucun-e Bloqueur-se Blanc-he à une distance de moins de 3 mètres (10 pieds) d'un-e Bloqueur-se Rouge, aucun Pack ne pouvait être défini. Tou-tes les Bloqueur-ses doivent travailler conjointement pour reconstituer le Pack aussitôt que possible.

Scenario C2.3.B



Le mur Rouge patine lentement vers l'avant pendant que les Bloqueur-ses Blanc-hes restent immobiles.

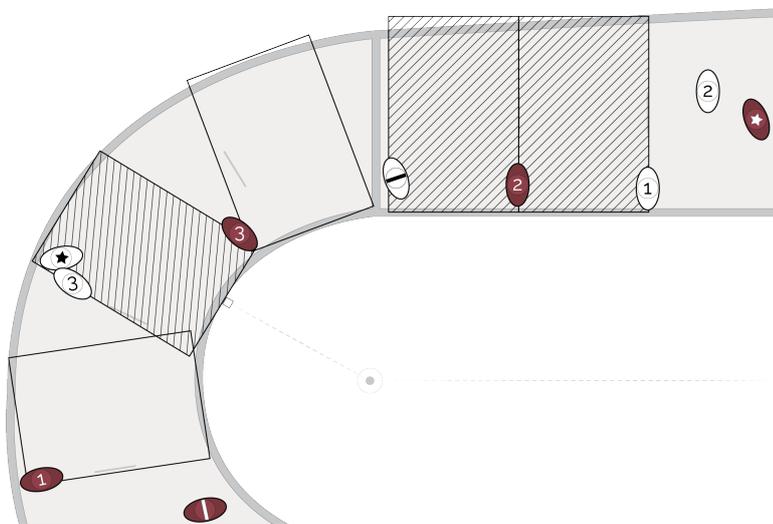
Conséquence : "No Pack" est déclaré. Aucune pénalité.

Raisonnement : Le fait que les Bloqueur-ses Rouges patinent au ralenti donnait au-à la Pivot Blanc-he la possibilité de maintenir le Pack, les Bloqueur-ses Rouges ne doivent pas être pénalisés-es. Le-la Pivot Blanc-he n'est pas obligé-e de maintenir le Pack, mais il-elle doit s'efforcer de reconstituer un Pack s'il n'y a plus de Pack. Par ailleurs, le-la Pivot Blanc-he n'a pas le droit de faire des déplacements brusques qui détruisent le Pack.

Remarque : Si, au lieu de se déplacer vers l'avant, les Bloqueur-ses Rouges étaient restés immobiles pendant que le-la Pivot Blanc-he patinait vers l'arrière ou bien se mettait à genou, le-la Pivot Blanc-he aurait alors été pénalisé-e. Le Roller Derby se joue dans le sens anti-horaire et les déplacements dans le sens horaire ne sont pas considérés de la même façon que les déplacements anti-horaires. Le fait de se mettre à genou est toujours considéré comme une

action soudaine. Les mouvements subtils comme le fait de balancer son poids en étant debout ne sont pas considérés comme des gestes brusques.

Scenario C2.3.C



Dans l'image ci-dessus, Rouge 3 et le-la Pivot Blanc·he sont à plus de 3 mètres (10 pieds) d'écart, ainsi que Rouge 1 et Blanc·he 3 (s'ils-elles étaient toutes au centre de la piste, plutôt que sur la ligne, ils-elles seraient exactement à 3 mètres/10 pieds de distance). Le Pack est constitué du·de la Pivot Blanc·he, de Rouge 2, de l Blanc·he 1 et de Blanc·he 2. Rouge 1 et le-la Pivot Rouge sont hors-jeu.

Le Pack devrait être constitué des patineur·ses suivant·es si les Bloqueur·ses suivant·es se mettaient à genou :

Blanc·he 2	Blanc·he 1, Rouge 2, Pivot Blanc·he
Blanc·he 1	No Pack. Rouge 3 et Blanc·he 3 pourraient former un Pack de deux, mais Pivot Blanc·he et Rouge 2 pourraient également l'être.
Rouge 2	Blanc·he 3 et Rouge 3
Pivot Blanc·he	Blanc·he 1, Blanc·he 2, Rouge 2
Rouge 3 ou n'importe quel·le Patineur·se en avant de lui·elle	Le Pack ne change pas.

2.4. Blocages et Assistance

Aucun scénario pour la [Section 2.4](#).

2.5. Dépassement

Aucun scénario pour la [Section 2.5](#).

3. Score

3.1 Marquer des points

Les Jammur·ses marquent un point à chaque fois qu'ils·elles prennent un tour à un·e adversaire.

— Origine: [Section 3.1](#)

Scenario C3.1.A

Le·la Jammur·se Rouge approche du Pack pour son deuxième passage alors que le·la Jammur·se Blanc·he se trouve toujours dans le Pack. Le·la Jammur·se Rouge dépasse tou·tes les adversaires à l'exception du·de la Bloqueur·se Blanc·he Non-Pivot, qui sort le·la Jammur·se Rouge, forçant ainsi le·la Jammur·se Rouge à rentrer à l'arrière du Pack. Avant que le·la Jammur·se Rouge rentre dans le Pack, le·la Jammur·se Blanc·he passe l'Étoile au·à la Pivot Blanc·he. Le·la Jammur·se Rouge rentre dans le Pack, dépasse à nouveau tou·tes les adversaires et sort de la Zone d'Engagement.

Points : Cinq points.

Raisonnement : Les points sont gagnés en dépassant les adversaires, quelle que soit leur position. L'important est que les Patineur·ses Blanc·hes en question ont été marqué·es seulement une fois chacun·e pendant le second passage du·de la Jammur·se Rouge.

Remarque : Si le·la Pivot Blanc·he avait sorti le·la Jammur·se Rouge et que le·la Pivot Blanc·he était sorti·e de la Zone d'Engagement avant d'être dépassé·e, le·la Jammur·se Rouge aurait gagné seulement quatre points même s'il·elle avait dépassé le·la Jammur·se Blanc·he original·e une fois alors qu'il·elle était Jammur·se, puis à nouveau alors qu'il·elle était Bloqueur·se.

Scenario C3.1.B

Le·la Jammur·se Rouge est en position de prendre un tour à le·la Jammur·se Blanc·he. Le·la Jammur·se Rouge entre dans le pack avant le·la Jammur·se Blanc·he alors que le·la Jammur·se Blanc·he s'approche du pack pour son deuxième passage. Le·la Jammur·se Rouge passe l'Étoile et le·la nouveau·elle Jammur·se Rouge sort du pack. Le·la Jammur·se Blanc·he entre dans le Pack et dépasse les quatre Bloqueur·ses Rouges (incluant le·la Jammur·se Rouge original·e).

Points : Le·la Jammur·se Blanc·he gagne quatre points.

Raisonnement : Tou·tes les Bloqueur·ses sont considéré·es comme étant regroupé·es ensemble par rapport au passage du·de la Jammur·se adverse à travers le pack. Alors, même si le·la Jammur·se Blanc·he n'a pas pris un tour au·à la Jammur·se Rouge original·e, lorsque le·la Jammur·se Rouge est devenu·e un·e Bloqueur·se, ceci a permis au·à la Jammur·se Blanc·he d'obtenir un point.

Scenario C3.1.C

Le-la Jammur-se Rouge est dans son passage initial à travers le Pack et a dépassé toutes ses adversaires. Le-la Jammur-se Blanc-he est sur la piste mais s'agenouille pour refaire ses lacets. Le Pack (avec le-la Jammur-se Rouge encore à l'intérieur) laisse le-la Jammur-se Blanc-he derrière puis le-la ravale par l'avant. Le-la Jammur-se Rouge gagne un point de dépassement sur le-la Jammur-se Blanc-he ravalé-e par le Pack et sort de la Zone d'Engagement.

Points : Un point (sur le passage initial du-de la Jammur-se Rouge à travers le Pack).

Raisonnement : Lors de son passage initial à travers le Pack, le-la Jammur-se Rouge a devancé le-la Jammur-se Blanc-he et le point de dépassement a été compté. Aucun-e autre Patineur-se n'a été devancé-e.

Remarque : Le fait qu'il s'agisse d'un-e Jammur-se Blanc-he ne fait aucune différence. Si un-e Bloqueur-se Blanc-he était d'une manière ou d'une autre ravalé-e au sein du Pack et qu'il-elle se faisait devancer par le-la Jammur-se Rouge, le-la Jammur-se Rouge aurait gagné un point pour avoir gagné un tour d'avance sur ce-tte Bloqueur-se Blanc-he.

Scenario C3.1.D

Le-la Jammur-se Blanc-he est sur son deuxième passage à travers le Pack et saute l'apex, en dépassant ainsi les quatre Bloqueur-ses Rouges pendant qu'il-elle est en l'air. Le patin droit du-de la Jammur-se Blanc-he atterrit dans les limites avec ses hanches en avant de toutes les Bloqueur-ses. Un instant après, le patin gauche du-de la Jammur-se Blanc-he atterrit hors des limites de la piste.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Le statut " dans les limites de la piste " du-de la Jammur-se Blanc-he a été conservé pendant qu'il-elle était en l'air car la première partie du patin à avoir touché le sol a atterri dans les limites. Le statut " debout " du-de la Jammur-se Blanc-he a été conservé pendant qu'il-elle était en l'air parce que son patin a touché le sol en premier. Le fait que le-la Jammur-se Blanc-he atterrisse hors des limites avec son autre patin n'affecte pas les points (mais peut avoir une incidence sur sa position relative ultérieure avec les Patineur-ses qu'il-elle a passé-es pendant qu'il-elle était en l'air).

3.2 Passages marquants

Les points sont regroupés par passages à travers le pack

— Origine: [Section 3.2](#)

Scenario C3.2.A

Le-la Jammur-se Rouge s'aligne pour commencer le Jam en avant du-de la Jammur-se Blanc-he. Après le coup de sifflet de départ du Jam, le-la Jammur-se Rouge s'échappe du Pack et obtient le statut de Lead Jammer (en dépassant tout le monde) pendant que le-la Jammur-se Blanc-he reste retenu-e derrière. Le-la Jammur-se Rouge fait son tour et dépasse toutes les Bloqueur-ses en plus du-de la Jammur-se Blanc-he, puis demande la fin du Jam.

Points : Cinq points.

Raisonnement : Le·la Jammur·se Rouge a dépassé les cinq adversaires (quatre Bloqueur·ses et un·e Jammur·se) pendant son deuxième passage à travers le Pack. Par conséquent, il·elle a pris un tour à chaque adversaire et chaque dépassement est validé.

Scenario C3.2.B

Le·la Jammur·se Blanc·he est envoyé·e en Penalty Box, peu de temps après que le Jam ne débute (lors de son premier passage dans le Pack). Le·la Jammur·se Rouge termine son premier passage dans le Pack et commence son deuxième passage. Le·la Jammur·se Rouge dépasse deux Bloqueur·ses adverses avant que le Jam ne soit arrêté.

Points : Trois points.

Raisonnement : Pendant le deuxième passage du·de la Jammur·se Rouge à travers le Pack, celui·celle-ci a validé un dépassement sur le·la Jammur·se Blanc·he en validant un dépassement sur le·la premier·ère Bloqueur·se Blanc·he pendant que le·la Jammur·se Blanc·he était en Penalty Box.

Scenario C3.2.C

Au début du Jam, le·la Jammur·se Rouge bloque le·la Jammur·se Blanc·he qui se retrouve en dehors des limites de la piste et patine en sens horaire. Le·la Jammur·se Rouge quitte la Zone d'Engagement par l'arrière et rentre dans la zone d'engagement par l'avant, puis patine dans les limites de la piste vers l'arrière du Pack. Le·la Jammur·se Blanc·he arrive derrière le·la Jammur·se Rouge et reste bloqué·e dans le Pack avant de reprendre son passage initial à travers le Pack. Le·a Jammur·se Rouge patine vers l'avant, sort de la Zone d'Engagement par l'avant, entre dans la Zone d'Engagement par l'arrière, dépasse tou·tes les adversaires et termine son passage initial à travers le Pack.

Points : Un point.

Raisonnement : Même si le·le Jammur·se Rouge dépasse une seconde fois tou·tes les adversaires (tou·tes les Bloqueurs adverses, en plus du·de la Jammur·se adverse) lors de son passage initial à travers le Pack, les dépassements effectués avant le passage initial ne comptent pas comme un dépassement marquant sur les Bloqueur·ses. Mais ils comptent bien comme un dépassement marquant sur les Jammur·ses ; à la fin du passage initial à travers le Pack, le·la Jammur·se Rouge a dépassé tou·tes les adversaires mais on considère qu'il·elle n'a fait un dépassement marquant que sur le·la Jammur·se Blanc·he.

Scenario C3.2.D

Le·la Jammur·se Blanc·he commence le Jam dans la Penalty Box. Le·la Jammur·se Rouge termine son passage initial à travers le Pack et commence son deuxième passage. Le·la Jammur·se Blanc·he revient sur la piste derrière le·la Jammur·se Rouge. Le·la Jammur·se Rouge dépasse tou·tes les adversaires et sort à l'avant de la Zone d'Engagement.

Points : Cinq points.

Raisonnement : Comme le·la Joueur·se Blanc·he est revenu·e sur la piste derrière le·la Joueur·se Rouge, le·la Joueur·se Rouge était encore en mesure de marquer le point du·de la Joueur·se Blanc·he en dépassant un·e Bloqueur·se Blanc·he. De cette manière, le·la Joueur·se Blanc·he est considéré·e comme n'importe quel·le autre Patineur·se Blanc·he.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he avait dépassé le·la Joueur·se Rouge avant que le·la Joueur·se Rouge ne dépasse le·la premier·ère Bloqueur·se Blanc·he, alors le·la Joueur·se Rouge n'aurait pas marqué le point du·de la Joueur·se Blanc·he de la même manière.

Scenario C3.2.E

Le·la Joueur·se Blanc·he commence le Jam dans la Penalty Box, le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les Bloqueur·ses adverses lors de son passage initial à travers le Pack puis se fait recycler à l'arrière. Le·la Joueur·se Blanc·he est libéré·e et revient derrière le Pack en avant du·de la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge termine son premier passage et dépasse toutes les adversaires, alors que le·la Joueur·se Blanc·he demeure coincé·e dans son passage initial.

Points : Zéro point pour le·la Joueur·se Rouge.

Raisonnement : Quand le·la Joueur Rouge a dépassé son·sa premier·ère Bloqueur·se adverse, il·elle a validé un dépassement sur le·la Joueur·se Blanc·he (qui était assis·e en Penalty Box). Ce dépassement constitue un dépassement unique jusqu'à ce que le·la Joueur·se Rouge complète son premier passage à travers le Pack. Même si le·la Joueur·se Rouge a redépassé le·la Joueur·se Blanc·he plus tard pendant le passage initial à travers le Pack, il s'agit du même dépassement deux fois (plutôt que deux dépassements à la suite) et non un point de tour d'avance.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he était revenu·e dans le Pack juste devant la Zone d'Engagement et si le·la Joueur·se Rouge venait tout juste de terminer son passage initial à travers le Pack, le·la Joueur·se Rouge aurait alors eu un tour d'avance lors de son deuxième passage à travers le Pack. Le·la Joueur·se Blanc·he aurait pu revenir derrière le Pack, plutôt qu'à l'avant de celui-ci afin d'éviter de se faire devancer aussi rapidement.

3.3 Empêcher le marquage de points

Les adversaires peuvent uniquement éviter de se faire marquer en restant devant le·la Joueur·se ou en s'assurant que lorsqu'ils·elles sont dépassé·es, le dépassement n'est pas validé.

— Origine: [Section 3.3](#)

Scenario C3.3.A

Le·la Joueur·se Blanc·he est dans son deuxième passage à travers le Pack et dépasse toutes les Bloqueur·ses adverses à l'exception du·de la Pivot Rouge, qui se trouve devant lui·elle. Le·la Joueur·se Blanc·he sort à l'avant de la zone d'engagement alors que le·la Pivot Rouge se trouve toujours devant lui·elle.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Quitter la Zone d'Engagement en avant du/de la Jammeur-se adverse n'est pas un moyen valide pour un-e Bloqueur-se tel-le que le-la Pivot Rouge de ne pas se faire marquer. Avec cette action, il-elle a empêché le-la Jammeur-se Blanc-he d'obtenir son point en le-la dépassant pendant son deuxième passage à travers le Pack. Le-la Jammeur-se Blanc-he est alors considéré-e comme ayant gagné un dépassement sur le-la Pivot Rouge lorsqu'il-elle termine son deuxième passage à travers le Pack. Les autres Bloqueur-ses opposé-es avaient déjà été marqué-es de façon habituelle.

Remarque : Si le Jam s'était terminé avant que le-la Jammeur-se Blanc-he sorte de la Zone d'Engagement, et que le-la Pivot Rouge était devant lui-elle et également en dehors de la Zone d'Engagement, le-la Jammeur-se Blanc-he aurait gagné le point de dépassement sur le-la Pivot Rouge pour la même raison parce que la fin du Jam met également fin au passage marquant. En revanche, si le-la Pivot Rouge était resté-e dans la Zone d'Engagement mais devant le-la Jammeur-se Blanc-he, le-la Jammeur-se Blanc-he n'aurait pas eu droit au point de dépassement sur le-la Pivot Rouge car il-elle avait l'opportunité de le faire pendant qu'il-elle était dans la Zone d'Engagement.

Scenario C3.3.B

Le-la Jammeur-se Blanc-he effectue son deuxième passage à travers le Pack. Il-elle dépasse toutes les Bloqueur-ses adverses à l'exception du/de la Pivot Rouge, qui se trouve devant lui-elle. Il-elle n'a pas dépassé le-la Jammeur-se Rouge. Le-la Pivot Rouge pousse le-la Jammeur-se Blanc-he hors des limites de la piste et se retrouve hors-jeu. Le-la Pivot Rouge se retourne, revient en jeu et se retrouve derrière le-la Jammeur-se Blanc-he qui est toujours hors des limites de la piste. Le-la Jammeur-se Blanc-he rentre devant le-la Pivot Rouge et juste en avant de la zone d'engagement.

Points : Trois points.

Raisonnement : Lorsque le-la Jammeur-se Blanc-he entre à nouveau sur la piste en dehors de la zone d'engagement, son deuxième passage à travers le Pack a été terminé. À ce moment-là, le-la Pivot Rouge était en jeu. Le-la Jammeur-se Blanc-he a donc eu l'opportunité de dépasser le-la Pivot Rouge pendant ce passage marquant en revenant au jeu dans la zone d'engagement et en dépassant le-la Pivot Rouge.

Scenario C3.3.C

Le-la Jammeur-se Blanc-he commence son deuxième passage à travers le Pack. Le-la Jammeur-se Rouge est envoyé-e en Penalty Box et s'assoit. Le-la Bloqueur-se Rouge 1 est envoyé-e en Penalty Box. Le-la Bloqueur-se Rouge 2 se retire du jeu pour arranger son équipement. Le-la Jammeur-se Rouge est ensuite libéré-e de la Box et revient de manière conforme sur la piste (derrière tout le monde, incluant le-la Jammeur-se Blanc-he). Le-la Jammeur-se Blanc-he n'a pas encore dépassé les Bloqueur-ses Rouges 3 ou 4. Le Jam prend fin.

Points : Zéro point.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'a dépassé aucun·e adversaire avant la fin du Jam.

Remarque : Le·la Joueur·se Blanc·he avait l'occasion de dépasser les Bloqueur·ses 3 et 4, ce qui lui aurait valu les points sur les Bloqueur·ses 1 et 2 ainsi que sur le·la Joueur·se Rouge, soit un total de quatre points.

Scenario C3.3.D

Le·la Joueur·se Blanc·he commence son deuxième passage à travers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge est envoyé·e en Penalty Box et s'assoit. Les Bloqueur·ses Rouges 1 et 2 sont déjà assis·es dans la Box. Le·la Bloqueur·se Rouge 3 se dirige vers la Box pour une autre pénalité. Le·la Bloqueur·se Rouge 4 se retire du jeu pour arranger son équipement. Le·la Joueur·se Blanc·he dépasse ses propres coéquipier·ères.

Points : Cinq points.

Raisonnement : Parce qu'il n'y avait aucune opportunité pour le·la Joueur·se Blanc·he de dépasser l'un·e de ses adversaires, le·la Joueur·se Blanc·he gagne un dépassement sur chacun·e d'entre eux·elles en terminant le passage à travers la Zone d'Engagement, tel que défini pendant une situation de No Pack.

Scenario C3.3.E

Le·la Joueur·se Blanc·he commence son deuxième passage à travers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge est envoyé·e en Penalty Box et s'assoit. Les Bloqueur·ses Rouges 1 et 2 sont déjà assis·es dans la Box. Le·la Bloqueur·se Rouge 3 perd un frein et se retire du jeu. Le·la Bloqueur·se Rouge 4 reçoit une pénalité et on lui demande de rester sur la piste, mais il·elle quitte tout de même la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he dépasse ses coéquipier·ères et le·la Bloqueur·se Rouge 4 alors que les arbitres demandent au·à la Bloqueur·se Rouge 4 de revenir sur la piste.

Points : Cinq points.

Raisonnement : Comme le·la Bloqueur·se Rouge 4 n'a pas été envoyé·e en dehors de la piste pour aller en Penalty Box, ce·tte Bloqueur·se fait toujours partie du jeu (il·elle est juste en dehors des limites de la piste). Lorsque le·la Joueur·se Blanc·he est passé·e à côté du·de la Bloqueur·se Rouge 4, le dépassement a été validé normalement même si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était en dehors des limites à ce moment-là.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était sorti·e rapidement et que cela avait empêché le·la Joueur·se Blanc·he de dépasser le·la Bloqueur·se Rouge 4, alors au moment où le·la Joueur·se Blanc·he aurait terminé son passage à travers la Zone d'Engagement, il·elle aurait validé le dépassement sur le·la Bloqueur·se Rouge 4 comme si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était en avant de la Zone d'Engagement (mais toujours dans les limites). Comme il y a une situation de No Pack, le passage du·de la Joueur·se Blanc·he à travers la Zone d'Engagement est terminé lorsqu'il·elle dépasse le·la Bloqueur·se le·la plus en avant (dans ce cas-ci, son·sa coéquipier·ère).

Scenario C3.3.F

Le·la Jammur·se Rouge commet une pénalité au début de son deuxième passage à travers le Pack, en n'ayant dépassé aucun·e adversaire pendant ce passage. Alors que le·la Jammur·se Rouge se trouve dans la Penalty Box, deux Bloqueur·ses Blanc·hes sont envoyés·es en Box. Le·la Jammur·se Rouge est libéré·e et revient dans la Zone d'Engagement. Le Pack se déplace rapidement et le·la Jammur·se Rouge ne dépasse personne. Les deux autres Bloqueur·ses Blanc·hes sont relâché·es et reviennent sur la piste derrière le·la Jammur·se Rouge. Le Jam prend fin.

Points : Zéro point.

Raisonnement : Le·la Jammur·se Rouge avait l'opportunité de dépasser les deux Bloqueur·ses Blanc·hes pénalisé·es en dépassant l'un·e des autres Bloqueur·ses Blanc·hes non pénalisé·es.

Scenario C3.3.G

Le·la Jammur·se Rouge et le·la Jammur·se Blanc·he commettent tou·tes les deux une pénalité pendant leur passage initial à travers le Pack et reviennent rapidement de la Penalty Box l'un·e après l'autre. Le·la Jammur·se Rouge termine son passage initial en premier et fait son tour, dépassant deux Bloqueur·ses opposés·es pendant que le·la Jammur·se Blanc·he termine son passage initial à travers le Pack. Le·la Jammur·se Rouge reste coincé·e alors que le·la Jammur·se Blanc·he fait son tour, dépasse tou·tes les adversaires lors de son deuxième passage et sort de la Zone d'Engagement. Le·la Jammur·se Rouge arrive à sortir du Pack et sort également de la Zone d'Engagement. Le·la Jammur·se Rouge et le·la Jammur·se Blanc·he se bloquent mutuellement, en se dépassant l'un·e l'autre quelques fois. Le Jam prend fin.

Points : Les deux Jammur·ses gagnent quatre points lors de leur second passage à travers le Pack et aucun point pour le troisième passage.

Raisonnement : Lorsque le·la Jammur·se Rouge est sorti·e de son passage initial en avant du·de la Jammur·se Blanc·he, il·elle était en position de prendre un tour d'avance sur le·la Jammur·se Blanc·he, mais il·elle ne l'a pas fait. Le·la Jammur·se Blanc·he est sorti·e du Pack avant d'être devancé·e et est passé·e en position de prendre un tour d'avance sur le·la Jammur·se Rouge pendant son deuxième passage. Le·la Jammur·se Rouge est repassé·e en position de prendre un tour d'avance peu de temps après avoir quitté la Zone d'Engagement, mais aucun·e des Jammur·ses n'a jamais pris un tour à l'autre.

Scenario C3.3.H

Le·la Jammur·se Rouge et le·la Jammur·se Blanc·he commettent tou·tes deux une pénalité pendant leur passage initial à travers le Pack et reviennent rapidement de la Penalty Box l'un·e après l'autre. Le·la Jammur·se Rouge est le·la premier·ère à terminer son passage initial à travers le Pack et fait son tour, dépassant tou·tes les adversaires (y compris le·la Jammur·se Blanc·he)

alors que le·la Jammur·se Blanc·he reste coincé·e sur son premier passage.

Le·a Jammur·se Rouge termine son troisième et quatrième passage de la même manière et reste coincé·e lors de son cinquième (n'ayant pas réussi à dépasser le·la Jammur·se Blanc·he lors de son cinquième) avant que le·la Jammur·se Blanc·he ne s'échappe. À ce moment-là, le·la Jammur·se Blanc·he termine son deuxième et troisième passage de la même manière, pendant que le·la Jammur·se Rouge reste toujours coincé·e sur son cinquième passage. Le·la Jammur·se Rouge a dépassé tou·tes les Bloqueur·ses adverses pendant son cinquième passage lorsque le Jam prend fin.

Points : Le·la Jammur·se Rouge gagne cinq points pour son deuxième, troisième et quatrième passage et quatre points pour son cinquième passage. Le·la Jammur·se Blanc·he gagne quatre points pour son deuxième passage et cinq points pour son troisième.

Raisonnement : Le nombre total de passages ne fait aucune différence ; ce qui compte est si un dépassement valide donné représente un tour pris sur l'adversaire. Même si le·la Jammur·se Rouge a dépassé le·la Jammur·se Blanc·he quatre fois de suite, pour un total de trois passages, le·la Jammur·se Blanc·he a réussi à prendre un tour à le·la Jammur·se Rouge une fois peu de temps après.

Scenario C3.3.I

Le·la Jammur·se Rouge termine son premier passage à travers le Pack et dépasse un·e Bloqueur·se adverse alors qu'il·elle retire l'Étoile. Alors que l'Étoile est retirée, les trois autres Bloqueur·ses adverses commettent des pénalités et sont envoyés en Penalty Box. Le Jam prend fin alors que l'Étoile du Jammur·se Rouge se trouve toujours dans ses mains.

Points : Un point.

Raisonnement : Le·la Jammur·se Rouge n'était pas en mesure de gagner des points pendant que l'Étoile était retirée, mais il·elle a tout de même reçu le point gagné pendant que l'Étoile était sur son casque.

Remarque : Si le·la Jammur·se Rouge avait remis son Étoile avant la fin du Jam, il·elle aurait gagné des points pour les autres Bloqueur·ses adverses dès que l'Étoile aurait été remise sur son casque.

3.4 Jammur·ses pénalisés·es

Lorsqu'un·e Patineur·se est pénalisé·e, il·elle sont considéré·es comme n'étant plus sur la piste.

— Origine: [Section 3.4](#)

Scenario C3.4.A

Le·la Jammur·se Rouge termine son passage initial à travers le Pack et n'a dépassé aucun·e Bloqueur·se adverse quand il·elle commet deux pénalités à la suite. Il·elle est envoyé·e en Penalty Box pendant 60 secondes, pendant lesquelles les quatre Bloqueur·ses adverses commettent également des pénalités et sont envoyés en Box. Le·la Jammur·se Rouge revient à l'arrière du Pack, mais le Jam prend fin avant qu'il·elle ne puisse dépasser les autres adversaires.

Points : Aucun point.

Raisonnement : Le-la Jammour-se Rouge n'a pas dépassé d'adversaire, il-elle n'était donc pas éligible pour gagner des points NOTT.

Remarque : Si le-la Jammour-se Rouge avait dépassé l'un-e des Bloqueur-ses adverses avant que sa pénalité ne soit purgée, il-elle aurait gagné des points pour les autres Bloqueur-ses adverses lors de son retour sur la piste.

Remarque : Si le-la Jammour-se Rouge avait dépassé un-e Bloqueur-se adverse une fois sa pénalité purgée, mais avant que le Jam ne prenne fin, il-elle aurait également gagné un point sur chacun-e des Bloqueur-ses adverses toujours assis-e en Box ou tout-e autre Bloqueur-se adverse revenant de la Box derrière le-la Jammour-se Rouge.

3.5. Erreurs de score et suivi du score

Aucun scénario pour la [Section 3.5](#).

4. Pénalités

Pour les scénarios suivants, les informations suivantes sont à considérer.

- L'équipe hôte porte des uniformes rouges
- L'équipe invitée porte des uniformes blancs.
- Les deux équipes ont aligné de manière légale trois Bloqueur-ses, un-e Pivot et un-e Jammour-se Actif-ve, sauf indication contraire.
- Le Jam commence et le Pack est défini.
- Tou-ttes les Patineur-ses se déplacent en sens antihoraire, sauf indication contraire, et commencent à se bloquer mutuellement.

4.1. Pénalités de Contact

4.1.1. Impact sur une zone cible illégale

Entrer en contact sur une zone cible illégale est pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible (voir [Section 2.4.1](#)).

— Origine: [Section 4.1.1](#)

Scénario C4.1.1.A

Le-la Bloqueur-se Blanc-he, à la suite d'un contact avec les patins du-de la Bloqueur-se Rouge, chute en « fall small » (position foetale) en repliant ses bras et ses jambes près de son corps. Le-la Jammour-se Rouge, patinant à proximité, trébuche sur le-la Bloqueur-se Blanc-he et tombe.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a fait tout ce qu'il·elle pouvait pour essayer de ne pas être un danger.

Remarque : S'il s'agissait de la troisième fois que le·la Bloqueur·se Blanc·he provoquait la chute d'un·e adversaire de cette façon, il·elle recevrait alors une pénalité. Le fait de tomber en « fall small » atténue le risque pour un·e Patineur·se lorsqu'il·elle tombe sur la piste, mais tomber de manière excessive avec un impact représente un risque de sécurité beaucoup plus grand qui mérite une pénalité.

Scenario C4.1.1.B

Le·la Joueur·se Rouge patine le long de la ligne intérieure et essaie de sauter l'apex pour dépasser le Pack. Le·la Pivot Blanc·he initie un blocage sur la partie supérieure du bras du·de la Joueur·se Rouge, ce qui fait perdre l'équilibre au·à la Joueur·se Rouge et écourte son saut. Le·la Joueur·se Rouge tombe hors des limites de la piste. Il·elle tombe en « fall small » mais son élan l'emporte et le·la fait glisser sur la piste dans les jambes du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he trébuche sur le·la Joueur·se Rouge et tombe.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge est considéré·e comme étant dans les limites lorsque le·la Pivot Blanc·he initie un blocage légal. Même si le·la Joueur·se Rouge est tombé·e en « fall small », l'impulsion de son élan en revenant sur la piste implique qu'il·elle représente un risque pour la sécurité sur plus qu'une zone « limitée ». La perte de position du·de la Bloqueur·se Blanc·he en raison du risque pris est suffisante pour justifier une pénalité.

Scenario C4.1.1.C

Le·la Pivot Rouge et deux Bloqueur·ses Rouges forment un mur à trois. Le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage dans le dos du·de la Pivot Rouge avec une zone de blocage légale. Le·la Pivot Rouge ne tombe pas mais sort du centre du mur. Le·la Joueur·se Blanc·he est alors en mesure de dépasser les deux autres Bloqueur·ses Rouges au niveau des hanches avant que le·la Pivot Rouge ne reprenne sa position.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'a pas gagné un avantage à l'aide de son blocage vers une zone cible illégale, mais un·e coéquipier·ère l'a fait : le·la Joueur·se Blanc·he a validé des dépassements et a donc marqué des points.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he s'était entièrement déplacé·e à travers le mur et avait poursuivi sa route, ceci aurait également pu justifier une pénalité pour avoir gagné une position, même s'il·elle ne marquait aucun point.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas marqué de points et n'avait pas entièrement établi de position supérieure, ceci n'aurait pas entraîné de pénalité, même s'il·elle avait été brièvement en avant du·de la Bloqueur·se Rouge, parce qu'aucun avantage réel (comme des points ou une position) n'aurait été obtenu.

Scenario C4.1.1.D

Le·la Bloqueur·se Rouge initie un blocage, buste contre buste, contre le·la Bloqueur·se Blanc·he. La force de l'impact entraîne un contact secondaire de la partie supérieure du bras du·de la Bloqueur·se Rouge sur le cou du·de la Bloqueur·se Blanc·he. La tête du·de la Bloqueur·se Blanc·he est secouée vers l'arrière mais il·elle ne perd pas son équilibre et ne tombe pas.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le contact donné par le·la Bloqueur·se Rouge est sur une zone cible légale avec une zone de blocage légale, et même si le·la Bloqueur·se Blanc·he n'a pas perdu sa position ou son avantage, un contact puissant à la tête ou au cou doit toujours entraîner une pénalité.

Remarque : Un contact indirect au cou ou à la tête qui n'est pas puissant et qui n'a aucun autre impact n'entraîne pas de pénalité.

Scenario C4.1.1.E

Le·la Bloqueur·se Rouge patine en sens horaire lorsque le·la Bloqueur·se Blanc·he passe derrière lui·elle, en bloquant de manière positionnelle le dos du·de la Bloqueur·se Rouge avec une zone cible légale. Le·la Bloqueur·se Rouge arrête de patiner en sens horaire.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se ne peut pas être pénalisé·e simplement pour avoir bloqué en positionnel une zone cible illégale. Les Patineur·ses peuvent s'orienter ou se déplacer dans des directions différentes pendant un match.

Scenario C4.1.1.F

Le·la Jammeur·se Blanc·he approche de l'arrière du Pack en ciblant le·la Bloqueur·se Rouge. Bien avant que l'impact survienne, le·la Bloqueur·se Rouge fait un pas de côté et présente son dos (une zone cible illégale), le·la Jammeur·se Blanc·he entre tout de même en contact et fait tomber le·la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Le·la Jammeur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Rouge a établi une nouvelle position avant que le·la Jammeur·se Blanc·he n'entre en contact. Le·la Jammeur·se Blanc·he est responsable du blocage qu'il·elle initie, quelle que soit la zone initialement ciblée.

Remarque : Si le·la Jammeur·se Blanc·he n'avait eu aucune occasion raisonnable d'éviter la zone cible illégale du·de la Bloqueur·se Rouge parce que le·la Bloqueur·se Rouge avait présenté une zone cible illégale au dernier moment, le·la Bloqueur·se Rouge serait alors en train d'initier avec son dos, une zone de blocage légale. Le·la Jammeur·se Blanc·he ne serait pas considéré·e comme l'initiateur·rice et aucune pénalité n'aurait été attribuée.

Scenario C4.1.1.G

Le·la Joueur·se Blanc·he patine rapidement et directement dans le dos du·de la Bloqueur·se Rouge, qui n'était pas préparé·e pour le contact. Le·la Bloqueur·se Rouge tombe violemment et glisse dans les patins du mur de Bloqueur·ses Blanc·hes en face de lui·d'elle, qui tombent également.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité. Le·la Bloqueur·se Rouge ne reçoit pas de pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he a effectué un contact illégal envers le·la Bloqueur·se Rouge. En raison de ce contact illégal, le·la Bloqueur·se Rouge n'a pas été en mesure d'éviter l'action illégale. Pour cette raison, le·la Bloqueur·se Rouge ne devrait pas être pénalisé·e.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he avait poussé le·la Bloqueur·se Rouge vers l'avant dans le dos d'un·e Bloqueur·se Blanc·he, faisant ainsi tomber ce·tte Bloqueur·se Blanc·he mais pas le·la Bloqueur·se Rouge, personne n'aurait reçu de pénalité. Dans ce cas, c'est l'action illégale du·de la Joueur·se Blanc·he qui a fait tomber son·sa coéquipier·ère. Le·la Bloqueur·se Rouge ne devrait pas être pénalisé·e pour ça.

Scenario C4.1.1.H

Le·la Joueur·se Rouge patine autour de la piste à une très grande vitesse. Il·elle percute le·la Bloqueur·se Blanc·he très fort dans le dos sans essayer d'éviter le contact illégal. Toutefois, le·la Bloqueur·se Blanc·he ne tombe pas et le·la Joueur·se Rouge ne gagne pas de position sur qui que ce soit avec cette action.

Conséquence : L'expulsion du·de la Joueur·se Rouge devrait être considérée.

Raisonnement : Le contact avec le dos d'un·e adversaire est illégal, en grande partie parce que cela est dangereux. Une violation flagrante de cette règle représente un grand risque pour la sécurité du·de la Bloqueur·se Blanc·he, ce qui représente un impact suffisant sur le match pour expulser le·la Joueur·se Rouge si l'on juge qu'il·elle a agi de manière négligente, intentionnelle ou imprudente, que le·la Bloqueur·se Blanc·he perde ou non sa position.

4.1.2. Impact avec une zone de blocage illégale

Entrer en contact avec une zone de blocage illégale est pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible. (voir [Section 2.4.2](#)).

— Origine: [Section 4.1.2](#)

Scenario C4.1.2.A

Le·la Joueur·se Rouge initie un blocage avec ses avant-bras repliés sur son torse, vers une zone cible légale du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he tombe hors des limites de la piste.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Les avant-bras du·de la Joueur·se Rouge étaient entièrement repliés sur son torse. Même si les avant-bras sont une zone de blocage illégale, en les repliant de manière appropriée sur le torse ils deviennent une zone de blocage légale.

Scenario C4.1.2.B

Le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage sur le·la Joueur·se Rouge, à l'aide du haut de son bras contre une zone cible légale. L'élan naturel de l'impact entraîne un contact supplémentaire, glissant sur le coude du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge se trouve hors des limites de la piste à la suite de cette action.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Les avant-bras du·de la Joueur·se Rouge étaient entièrement repliés sur son torse. Même si les avant-bras sont une zone de blocage illégale, en les repliant de manière appropriée sur le torse ils deviennent une zone de blocage légale. Le·la Bloqueur·se Blanc·he a utilisé le haut de son bras pour initier le blocage. La perte de position du·de la Joueur·se Rouge est due au blocage d'une zone de blocage légale et non du contact supplémentaire qui est survenu à la suite de l'élan provenant de l'impact. Les deux exemples sont des gestes légaux.

Remarque : Beaucoup de blocages légaux incluent un contact indirect ou sans conséquence à l'aide d'une zone de blocage illégale ou d'une zone cible illégale. Si le contact illégal n'a aucun impact supplémentaire, aucune pénalité ne sera attribuée.

Scenario C4.1.2.C

Le·la Joueur·se Blanc·he est coincé·e derrière un mur Rouge. Il·elle pousse mais n'est pas en mesure de passer à travers. Il·elle pousse son genou dans les fessiers du·de la Bloqueur·se Rouge. Le·la Bloqueur·se Rouge trébuche mais ne tombe pas et ne sort pas. Le·la Joueur·se Blanc·he n'arrive pas à passer à travers le mur.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se qui donne un coup de manière volontaire et puissant à un·e adversaire avec son coude ou avec son genou devrait recevoir une pénalité, indépendamment de la perte de position ou de l'avantage obtenu. Ce geste est dangereux et antisportif.

Remarque : Le fait que ce geste est intentionnel n'est qu'une des raisons pour laquelle une pénalité est requise. Des actions illégales volontaires ne sont pas toujours pénalisées même si elles sont tacitement antisportives. En revanche, les actions illégales entreprises pour nuire à un·e adversaire sont toujours pénalisées.

Scenario C4.1.2.D

Alors que le·la Joueur·se Blanc·he avance, le·la Bloqueur·se Rouge perd son équilibre et tombe dans la trajectoire du·de la Joueur·se Blanc·he, se penche en avant et se retrouve avec la tête devant le·la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Blanc·he s'arrête complètement pour ne pas percuter la tête du·de la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Blanc·he a perdu beaucoup d'élan en raison du blocage positionnel du·de la Bloqueur·se Rouge avec une zone de blocage illégale (la tête), le blocage positionnel involontaire avec la tête n'occasionne pas de pénalité.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge avait présenté sa tête de manière intentionnelle dans le but de ralentir l'élan du·de la Joueur·se Blanc·he ou bien avait continué à utiliser le risque de dommage à l'encontre de sa propre tête comme un obstacle, le·la Bloqueur·se Rouge aurait dû être pénalisé·e pour comportement dangereux et antisportif.

Scenario C4.1.2.E

Le·la Bloqueur·se Blanc·he perd son équilibre et saisit le maillot du·de la Bloqueur·se Rouge dans le but de retrouver son équilibre. Le·la Bloqueur·se Rouge reste debout mais cela le·la ralentit considérablement. Le·la Bloqueur·se Blanc·he récupère son équilibre.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Les Assistances prises grâce à un·e adversaire, comme les « whips » ou les « braces », peuvent être pénalisées si elles entraînent un certain avantage pour l'initiateur·rice ou un désavantage pour l'adversaire. Le·la Bloqueur·se Blanc·he a ralenti le·la Bloqueur·se Rouge de manière considérable en utilisant une zone de blocage illégale.

Scenario C4.1.2.F

Le·la Pivot Blanc·he essaie de rejoindre les autres Bloqueur·ses Blanc·hes mais est retenu·e par un mur de Bloqueur·ses Rouges. Le·la Pivot Blanc·he se faufile devant les Bloqueur·ses Rouges sur la ligne extérieure, en utilisant ses avant-bras sur ces Bloqueur·ses Rouges pour rester dans les limites.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he a gagné une position supérieure sur le·la Bloqueur·se Rouge en utilisant ses avant-bras pour rester dans les limites pendant une action qui l'aurait sinon fait sortir des limites de la piste.

Remarque : Ce n'est pas l'utilisation des avant-bras pour rester dans les limites qui justifie de donner une pénalité au·à la Pivot Blanc·he mais le fait que son maintien dans les limites aboutit à un gain de position.

Scenario C4.1.2.G

Le·la Joueur·se Rouge a dépassé tout le monde sauf le·la Bloqueur·se Blanc·he le·la plus en avant. Le·la Bloqueur·se Blanc·he se place face au·à la Joueur·se dans le sens horaire avec ses bras tendus et initie un blocage contre le·la Joueur·se Rouge avec son bras complet : la partie supérieure, le coude et l'avant-bras. Le·la Joueur·se Rouge ne tombe pas mais il·elle se retrouve à l'arrêt.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Rouge n'a pas perdu sa position, sa progression a été entravée par des zones de blocage illégales.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait baissé son avant-bras et son coude dès que le contact avait été effectué, aucune pénalité n'aurait été donnée. C'est l'impact prolongé de l'avant-bras et du coude qui rend cette action pénalisable.

4.1.3. Autre contact Illégal

Initier un blocage est considéré comme légal lorsque le·la Patineur·se se déplace en sens antihoraire, en étant en jeu, debout, et dans les limites de la piste, pendant un Jam, et à l'aide de zones de contact légales.

—Origine: [Section 4.1.3](#)

Scenario C4.1.3.A

Le·la Pivot Blanc·he demeure immobile sur ses freins et initie un blocage contre le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge ne tombe pas, mais il·elle est stoppé·e complètement. Le·la Joueur·se Rouge contre-bloque, mais le·la Pivot Blanc·he continue de bloquer à l'arrêt sur ses freins et le·la Joueur·se Rouge est dans l'incapacité de dépasser.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Si le·la Joueur·se Rouge perd sa position, ou que sa trajectoire ou son élan sont grandement affecté·es par un blocage initié de manière inattendue, l'initiateur·rice du contact doit recevoir une pénalité. Dans cet exemple, si le·la Pivot Blanc·he n'avait pas maintenu son blocage à l'arrêt mais avait repris son patinage en sens antihoraire, permettant au·à la Joueur·se Rouge de conserver une partie de son élan, ceci n'aurait pas entraîné de pénalité.

Scenario C4.1.3.B

Le·la Bloqueur·se Rouge utilise une zone de blocage légale pour initier un blocage vers une zone cible légale du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he est poussé·e jusqu'à ce qu'il·elle se retrouve avec un patin sur la piste et un patin en dehors des limites de la piste. Le·a Bloqueur·se Rouge continue de bloquer jusqu'à ce que le·la Bloqueur·se Blanc·he soit complètement en dehors des limites de la piste. Le·la Bloqueur·se Rouge initie encore un nouveau blocage qui fait tomber le Bloqueur·se Blanc·he à terre.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se ne devrait pas s'attendre à être bloqué·e alors qu'il·elle est en dehors des limites de la piste. Il est uniquement légal de bloquer un·e Patineur·se qui est dans les limites de la piste ou qui chevauche la ligne. Le nouveau blocage supplémentaire est ce qui justifie une pénalité.

Scenario C4.1.3.C

Le·la Bloqueur·se Rouge tombe hors des limites de la piste et est recyclé·e à l'arrière du Pack. Il·elle accélère en dehors de la piste puis rentre sur la piste, en se dirigeant directement dans le·la Bloqueur·se Blanc·he qui tombe.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si la zone cible et la zone de blocage étaient légales et que les deux Patineur·ses étaient dans les limites de la piste, le·la Bloqueur·se Rouge a obtenu un avantage inattendu en accélérant en étant en dehors des limites pour faire son blocage. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne devrait pas s'attendre à se faire bloquer par un·e adversaire hors des limites de la piste.

Scenario C4.1.3.D

Le·la Bloqueur·se Rouge est poussé·e hors des limites par le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui se retrouve également hors des limites de la piste, en laissant une ouverture dans la ligne intérieure. Le·la Bloqueur·se Rouge, qui se trouve hors des limites de la piste, en profite pour attraper le·la Joueur·se Rouge, qui est sur la piste, par les hanches et le·la pousse pour qu'il·elle puisse dépasser les Bloqueur·ses Blanc·hes en piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le seuil de pénalisation pour les assistances suit des critères similaires à celui des blocages. Les assistances ne peuvent pas provenir d'un endroit duquel un·e adversaire ne s'attend pas à ce qu'une assistance survienne. C'est le cas des assistances initiées depuis l'extérieur de la piste, ou par un·e coéquipier·ère au sol ou arrêté. Comme le·la Bloqueur·se Rouge ne peut pas être bloqué·e légalement, il est également illégal d'empêcher l'assistance, donnant un autre avantage injuste au·à la Bloqueur·se Rouge.

Scenario C4.1.3.E

Un·e Bloqueur·se Blanc·he qui s'aligne juste devant la ligne de Joueur·se se fait bloquer par un·e Bloqueur·se Rouge qui tente de se mettre à la même place. Le·la Bloqueur·se Blanc·he tombe hors des limites avant le coup de sifflet de départ de jam.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e pour avoir bloqué en dehors d'un Jam. Le·la Bloqueur·se Blanc·he est autorisé·e à participer à ce Jam.

Raisonnement : Il est illégal de bloquer en dehors d'un Jam. Comme le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas dans une position appropriée à cause d'une action illégale d'un·e adversaire, il·elle peut retourner sur la piste.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he était bloqué·e en position de faux départ plutôt qu'en dehors des limites de la piste, le·la Bloqueur·se Blanc·he serait autorisé·e à participer normalement à ce Jam (sans avoir à céder l'avantage) et le·la Bloqueur·se Rouge reçoit là aussi une pénalité pour avoir bloqué en dehors d'un Jam.

Scenario C4.1.3.F

Un·e Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage sur le·la Joueur·se Rouge pendant les coups de sifflet de fin de Jam. Le·la Joueur·se Rouge trébuche à en perdre significativement l'équilibre après l'arrêt du Jam.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a initié légalement avant l'arrêt du Jam. Pas de pénalité.

Raisonnement : Il est illégal de bloquer après l'arrêt du Jam. Il est cependant légal d'initier pendant les coups de sifflet de fin de Jam, même si l'issue ne survient qu'une fois le Jam terminé.

Remarque : Si ce même blocage commence après la fin du Jam, le·la Joueur·se Rouge n'a pas besoin de tomber ou de se faire sortir de la piste. Être bloqué·e et en perdre significativement l'équilibre après l'arrêt du Jam est suffisant pour pénaliser l'initiateur·rice de ce blocage.

Scenario C4.1.3.G

Le·la Joueur·se Rouge est à 5,48 mètres (18 pieds) en avant du Pack à la hauteur du·de la Pivot Blanc·he. Ils·elles continuent de patiner et un·e Officiel·le donne un avertissement de Hors Jeu au·à la Pivot Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he continue de patiner à la hauteur du·de la Joueur·se Rouge et bloque le·la Joueur·se Rouge d'un contact de hanche à hanche. Le·la Joueur·se Rouge contre-bloque le·la Pivot Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he tombe suite à cette action.

Conséquence : Le·la Pivot blanc·he est pénalisé·e. Le·la Joueur·se rouge ne l'est pas.

Raisonnement : Le·la Pivot blanc·he a reçu un avertissement de Hors Jeu et ne tente pas immédiatement de retourner dans la zone d'engagement, préférant continuer de bloquer le·la Joueur·se rouge. Les Patineur·ses qui sont illégalement bloqué·es par un·e Joueur·se Hors Jeu et / ou alors qu'ils·elles sont Hors Jeu peuvent contre-bloquer légalement. L'action du·de la Joueur·se rouge ne justifie donc pas de pénalité.

Remarque : Si l'action du·de la Joueur·se n'était pas de contre-bloquer mais d'initier un blocage distinct et séparé de l'action initiale, le·la Joueur·se rouge devrait être pénalisé·e car la chute du·de la Pivot blanc·he est un impact suffisant pour justifier une pénalité de Contact Illégal.

4.1.4. Blocage à plusieurs

Les Patineur·ses ne peuvent pas former un mur en se liant avec ou en agrippant ses co·équipier·es, ou former d'une autre façon une jonction impénétrable.

-Origine : [Section 4.1.4](#)

Scenario C4.1.4.A

Trois Bloqueur·ses Rouges forment un mur séparant le·la Pivot Blanc·he des autres Bloqueur·ses Blanc·hes. Le·la Bloqueur·se Rouge du milieu croise son bras avec celui du·de la Bloqueur·se Rouge à l'extérieur. Le·la Pivot Blanc·he initie un blocage contre les Bloqueur·ses Rouges du milieu et de l'extérieur en essayant de passer entre les deux, mais n'arrive pas à passer. Tou·tes les Bloqueur·ses restent debout.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge du milieu est le·la plus responsable du croisement de bras et devrait donc recevoir une pénalité.

Raisonnement : Les Bloqueur·ses Rouges du milieu et de l'extérieur ont obtenu un avantage en créant un lien que le·la Pivot Blanc·he est incapable de casser. Dès que le·la Pivot Blanc·he se heurte au lien, leur action mérite une pénalité.

Remarque : S'il est impossible de déterminer qui a initié le lien, le·la Patineur·se le·la plus proche du·de la Referee donnant la pénalité doit être pénalisé·e.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge du milieu avait aussi croisé son bras avec celui du·de la Bloqueur·se Rouge de l'intérieur, cela n'aurait pas justifié de pénalité supplémentaire, puisque le·la Pivot Blanc·he n'a pas tenté de passer entre ces deux adversaires lié·es.

4.2. Pénalités concernant la structure du match

4.2.1. Positionnement illégal

Lorsqu'un Pack ne peut être défini, tou·tes les Bloqueur·ses se trouvent alors dans l'incapacité de bloquer.

—Origine: [Section 4.2.1](#)

Scenario C4.2.1.A

Le·la Pivot Rouge est le·la seul·e Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Blanc·he pousse le·la Pivot Rouge en dehors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité.

Raisonnement : La destruction du Pack est survenue à la suite du déroulement normal du jeu. Ceci ne devrait pas être considéré comme une destruction illégale du Pack.

Scenario C4.2.1.B

Le·la Pivot Rouge est le·la seul·e Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Rouge essaie de bloquer le·la Joueur·se Blanc·he lorsqu'il·elle le·la dépasse. Le·la Pivot Rouge rate son action et termine en dehors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité.

Raisonnement : La destruction du Pack est survenue à la suite du déroulement normal du jeu. Ceci ne devrait pas être considéré comme une destruction illégale du Pack.

Scenario C4.2.1.C

Le·la Pivot Rouge est le·la seul·e Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Rouge patine de manière volontaire hors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. On demande au·à la Pivot Rouge de rester sur la piste et il·elle est pénalisé·e.

Raisonnement : L'action illégale du·de la Pivot Rouge (se mettre hors des limites de la piste) a détruit le Pack. Comme le·la Pivot Rouge est le·la dernier·ère Bloqueur·se Rouge restant·e, il·elle doit rester sur la piste afin que le Pack puisse être formé.

Scenario C4.2.1.D

Le·la Pivot Rouge est en train de se faire bloquer par le·la Pivot Blanc·he et un·e Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he force le·la Pivot Rouge à aller hors des limites de la piste et les arbitres déclarent une situation de No Pack. Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he patinent immédiatement en avant du·de la Pivot Rouge, qui se trouve maintenant derrière tou·tes les autres Bloqueur·ses. Le·la Pivot Rouge ne rentre toujours pas sur la piste. Par conséquent, le Pack ne peut être reformé.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge est pénalisé·e et on lui demande de revenir sur la piste et d'y rester jusqu'à ce qu'un·e autre Bloqueur·se Rouge revienne dans le Pack.

Raisonnement : Le·la Pivot Rouge a été en mesure d'entrer à nouveau de manière légale sur la piste une fois que tou·tes les autres Bloqueur·ses ont été devant lui·elle. Le·la Pivot Rouge n'est pas obligé·e de revenir en piste jusqu'à ce qu'il·elle puisse légalement le faire et il·elle n'a pas à patiner en sens horaire pour trouver un nouveau point d'entrée légal. En revanche, dans ce scénario, le·la Pivot Rouge possédait une opportunité légale de rentrer en piste parce que tou·tes les autres Bloqueur·ses étaient en avant de lui sur la piste. De plus, le·la Pivot Rouge n'a pas tenu compte de l'avertissement des Arbitres et devrait être pénalisé·e pour avoir empêché la formation d'un nouveau Pack. Comme le·la Pivot Rouge est le·la dernier·ère Bloqueur·se Rouge, il·elle doit demeurer sur la piste afin qu'un Pack puisse être formé.

Remarque : Si le·la Pivot Blanc·he ou le·la Bloqueur·se Blanc·he n'avaient pas patiné vers l'avant, l'un·e des deux ou les deux auraient été pénalisé·es à la place du Pivot Rouge pour avoir empêché un Pack de se former en forçant le·la seul·e Bloqueur·se adverse à rester hors des limites de la piste.

Scenario C4.2.1.E

Le·la Pivot Rouge patine à 2,74 m (9 pieds) derrière les Bloqueur·ses Blanc·hes et à 2,74 m (9 pieds) devant les autres Bloqueur·ses Rouges. Son protège-genoux glisse et ne protège plus son genou. Le·la Pivot Rouge se retire de la piste pour ajuster son équipement, créant ainsi une situation de « No Pack ».

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucun pénalité.

Raisonnement : Même si les actions du·de la Pivot Rouge ont directement engendré une situation de « No Pack », elles ont été faites afin de répondre à un problème de sécurité. Les Patineur·ses ne sont pas pénalisé·es s'ils·elles agissent pour résoudre un problème de sécurité.

Scenario C4.2.1.F

La Joueur·se Blanc·he retire son couvre-casque et tente de le donner au·à la Pivot Blanc·he. Au cours de cette action, l'Étoile tombe en partie en dehors des limites de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he quitte la piste afin de récupérer le couvre-casque.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se et le·la Pivot peuvent quitter la piste de leur propre initiative afin de récupérer un couvre-casque tombé au moins en partie hors des limites. Ne pas leur permettre de le faire les laisserait dans l'incapacité de récupérer le couvre-casque.

Scenario C4.2.1.G

Un·e Joueur·se Blanc·he tente un saut d'apex et ne parvient pas à atterrir dans les limites de la piste. Il·elle atterrit complètement hors des limites, rentre derrière tou·tes les Bloqueur·ses et continue à patiner.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas l'intention de se retirer du jeu.

Remarque : Même si le·la Joueur·se Blanc·he avait complètement atterri dans les limites de la piste mais s'était retiré·e du jeu, croyant que son saut d'apex n'était pas réussi, aucune pénalité ne serait donnée.

Scenario C4.2.1.H

Un·e Joueur·se Blanc·he demande l'arrêt du Jam. Il·elle sort volontairement des limites de la piste pendant les coups de sifflet de fin de Jam.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Sortir des limites de la piste pendant les quatre coups de sifflet de fin de Jam ne permet pas au·à la Patineur·se de marquer des points supplémentaires ni de gagner un avantage significatif sur n'importe quel·le autre Patineur·se.

Scenario C4.2.1.I

Immédiatement après le coup de sifflet de départ de Jam, tou·tes les Bloqueur·ses Rouges restent immobiles. Tou·tes les Bloqueur·ses Blanc·hes patinent en sens antihoraire, créant ainsi un espace de plus de 3 mètres (10 pieds) entre les Bloqueur·ses Blanc·hes et les Bloqueur·ses Rouges.

Conséquence : Les Officiel·les déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité. Les Officiel·les attribuent des pénalités pour ne pas avoir reformé un Pack, au besoin.

Raisonnement : On donne des pénalités de destruction de Pack lorsque les Patineur·ses créent illégalement une situation de No Pack. Pour qu'une pénalité soit donnée, une équipe ou un·e Patineur·se doit clairement être responsable de la destruction du Pack. Généralement, ce sera

l'équipe ou le-la Patineur·se qui change sa vitesse par rapport à la vitesse établie du Pack. Dans ce scénario, aucune des équipes n'a changé sa vitesse : l'équipe Rouge est restée sur place, et l'équipe Blanche a patiné en sens antihoraire lorsque le Jam a commencé. Parce qu'il n'y a eu aucun changement de vitesse, aucune équipe n'est clairement responsable de la destruction du Pack. Aucune pénalité n'est justifiée.

Remarque : Le même raisonnement s'appliquerait même si l'équipe Blanche avait patiné en sens horaire au départ du Jam.

Scenario C4.2.1.J

Les Bloqueur·ses Blanc·hes forment un mur à quatre, bloquant le-la Joueur·se Rouge à l'arrière du Pack lorsqu'un « No Pack » est déclaré. Un·e Bloqueur·se Blanc·he patine vers l'avant pour reformer le Pack mais ne parvient pas à le faire avant plusieurs secondes. Les trois autres Bloqueur·ses Blanc·hes continuent de bloquer de manière active le-la Joueur·se Rouge avant que le Pack ne soit reformé.

Conséquence : L'un·e des Bloqueur·ses Blanc·hes qui bloquaient de manière active le-la Joueur·se Rouge devrait être pénalisé·e.

Raisonnement : Tou·tes les Bloqueur·ses sont obligé·es d'essayer de reformer le Pack, pas seulement ceux·celles qui choisissent de le faire. Continuer de bloquer pendant une situation de No Pack équivaut à ne pas tenter de reformer le Pack.

Remarque : Si le Pack avait immédiatement été reformé, aucune pénalité n'aurait été émise.

Remarque : Si tou·tes les Bloqueur·ses Blanc·hes avaient accéléré pour essayer de reformer le Pack, aucune pénalité n'aurait été émise, même s'ils·elles l'avaient fait tout en maintenant leur mur et en retenant le-la Joueur·se Rouge.

Scenario C4.2.1.K

Le-la Joueur·se Rouge dépasse tou·tes les membres du Pack à l'exception du·de la Pivot Blanc·he, qui sort le-la Joueur·se Rouge de la piste vers l'extérieur du Track. Pendant que le-la Joueur·se Rouge est dehors, le Pack patine en sens antihoraire, dépassant le-la Joueur·se Rouge. Le-la Joueur·se Rouge accélère en patinant tout en étant en dehors de la piste, en sens antihoraire, afin de maintenir sa position en avant du Pack et derrière le-la Pivot Blanc·he, avant de retourner sur la piste.

Conséquence : Le-la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Les Patineur·ses n'ont pas le droit d'accélérer ou de conserver leur vitesse pendant qu'ils·elles sont en dehors de la piste, à moins qu'ils·elles ne le fassent pour rentrer plus vite sur la piste ou arriver plus vite en Penalty Box.

Remarque : Accélérer ou conserver sa vitesse en dehors de la piste dans le sens horaire ne sera pas pénalisé, car cela ne permet pas au·à le-la Patineur·se qui est en dehors de la piste de conserver sa position relative envers les Patineur·ses qui sont sur la piste.

Scenario C4.2.1.L¹

Un·e Bloqueur·se Rouge purge une pénalité en prison. Lorsque son temps de pénalité est écoulé, l'Officiel·le en charge de la prison l'en informe en utilisant l'indication verbale appropriée, mais le·la Bloqueur·se Rouge reste à l'intérieure de la zone qui délimite la prison. L'Officiel·le en charge de la prison s'en rend compte et avertit le·la Bloqueur·se Rouge qu'il·elle doit retourner en jeu. Le·la Bloqueur·se Rouge prend note de l'avertissement mais demeure dans la zone de la prison.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : En restant en prison au-delà du temps de pénalité requis, un·e Patineur·se conserve une position dans laquelle il·elle ne peut pas être bloqué·e. De plus, la position que le·la Patineur·se conserve, interfère avec le fonctionnement normal de la prison (voir Scénario C4.2.4.F).

Remarque : Si un·e Patineur·se a été averti·e à plusieurs reprises au cours du match mais ne retourne en jeu qu'une fois l'avertissement donné, le·la Patineur·se doit recevoir une pénalité. En requérant constamment un avertissement pour la même action, le·la Patineur·se interfère sans cesse avec le fonctionnement normal de la prison.

Remarque : Les Patineur·ses qui restent positionné·es momentanément dans ou à proximité de la prison pour des raisons de sécurité (par exemple, en attendant qu'un OPR passe) avant de retourner en jeu, ne doivent pas recevoir d'avertissement ni être pénalisé·es.

¹Ajouté avril 2018

4.2.2. Gain de position

Il est illégal pour un·e Patineur·se d'utiliser la zone qui est en dehors des limites de la piste pour gagner une position sur une personne qui est debout et sur la piste.

Si un·e Patineur·se se retrouve en dehors de la piste en raison du blocage d'un·e adversaire, ce·tte Patineur·se doit revenir sur la piste derrière cet·te adversaire, même si le·la Patineur·se était devant l'adversaire avant d'être bloqué·e.

—Origine: [Section 4.2.2](#)

Scenario C4.2.2.A

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine en sens horaire derrière les deux Patineur·ses. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he avait une position supérieure lorsque le·la Pivot Rouge a été sorti·e. Le·la Pivot Rouge doit entrer sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Scenario C4.2.2.B

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge lorsqu'un « No Pack » est déclaré. Le·la Pivot Rouge est alors sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he recycle alors en sens horaire derrière les deux patineur·ses. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he et le·la Pivot Rouge sont tou·tes les deux pénalisé·es.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he est pénalisé·e car il·elle a exécuté un blocage pendant qu'il·elle était hors-jeu (car il n'y avait pas de Pack défini). Par conséquent, le·la Pivot Rouge n'avait pas à rentrer sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he. Toutefois, même s'il n'y a pas de Pack, le·la Bloqueur·se Blanc·he avait tout de même une position supérieure lorsque le·la Pivot Rouge a été sorti·e de la piste. Le·la Pivot Rouge doit donc entrer sur la piste derrière le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he était à plus de 6,10 m (20 pieds) du dernier Pack existant, le·la Pivot Rouge n'aurait pas été pénalisé·e.

Scenario C4.2.2.C

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he recycle alors en sens horaire derrière les deux Patineur·ses. Le·la Bloqueur·se Blanc·he perd son équilibre, se met à genou et se remet debout. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he a brièvement perdu sa position supérieure en tombant, il·elle s'est remis·e debout avant que le·la Pivot Rouge retourne sur la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas l'initiateur·rice du blocage qui a fait sortir le·la Pivot Rouge de la piste, il·elle est par conséquent en mesure de ré-établir sa position supérieure.

Scenario C4.2.2.D

Le·la Bloqueur·se Rouge bloque le·la Joueur·se Blanc·he hors de la piste vers l'extérieur en même temps que le·la Bloqueur·se Blanc·he bloque le·la Joueur·se Rouge hors de la piste vers l'intérieur. Les deux Bloqueur·ses étaient devant les deux Joueur·ses avant les blocages et chacun·e recycle en sens horaire le·la Joueur·se adverse à l'arrière du Pack. Le·la Joueur·se Blanc·he rentre derrière tou·tes les adversaires, alors que le·la Joueur·se Rouge rentre derrière le·la Bloqueur·se Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Couper la piste devant un·e seul·e **coéquipier·ère** n'a pas l'impact suffisant pour être pénalisé.

Remarque : Couper la piste devant plus d'un·e coéquipier·ère sera par contre pénalisé.

Scenario C4.2.2.E

Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui se trouve derrière les deux Pivots, patine en sens anti-horaire, dépasse les deux Pivots, puis retourne à sa position initiale en sens horaire. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he, et devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsque le·la Pivot Rouge était hors des limites, le·la Bloqueur·se Blanc·he n'avait pas établi de position supérieure. Le·la Pivot Rouge doit donc uniquement rentrer derrière le·la Pivot Blanc·he.

Scenario C4.2.2.F

Le·la Pivot Blanc·he est dans les limites mais à terre. Le·la Pivot Rouge évite le·la Pivot Blanc·he et sort de la piste. Le·la Pivot Blanc·he se remet debout. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste devant le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Les Patineur·ses à terre ne possèdent pas de position supérieure sur les Patineur·ses qui se trouvent hors de la piste.

Scenario C4.2.2.G

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste illégalement par le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui reçoit une pénalité. Lorsque le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte la piste, il·elle accroche accidentellement le patin de son·sa coéquipier·ère, le·la Pivot Blanc·he, qui tombe. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste devant les deux Patineur·ses.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he était à terre lorsque le·la Pivot Rouge est retourné·e sur la piste et n'avait pas de position supérieure.

Scenario C4.2.2.H

Le·la Pivot Blanc·he, le·la Bloqueur·se Blanc·he et le·la Joueur·se Rouge sont à 5,48 m (18 pieds) à l'avant d'un Pack à l'arrêt. Le·la Joueur·se Rouge est bloqué·e hors de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he roulent vers l'avant et reçoivent toutes les deux un avertissement de « hors-jeu ». Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he patinent alors en sens horaire vers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge retourne sur la piste devant les deux Patineur·ses.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he, en tant qu'initiateur·rice du blocage, a perdu sa position supérieure sur le·la Joueur·se Rouge en quittant la zone d'engagement. Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he a brièvement perdu sa position supérieure en devenant hors jeu, il·elle l'a regagnée en revenant dans la Zone d'Engagement avant que le·la Pivot Rouge ne retourne sur la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas l'initiateur·rice du blocage qui a fait sortir le·la Joueur·se Rouge de la piste, il·elle est donc en mesure de ré-établir sa position supérieure.

Scenario C4.2.2.I

Le·la Pivot Blanc·he, le·la Bloqueur·se Blanc·he et le·la Joueur·se Rouge sont à 5,48 m (18 pieds) à l'avant d'un Pack à l'arrêt. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine vers l'avant et reçoit un avertissement de hors-jeu lorsque le·la Pivot Blanc·he sort le·la Joueur·se Rouge de la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine alors en sens horaire vers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge retourne sur la piste devant le·la Bloqueur·se Blanc·he et derrière le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he était hors-jeu quand le·la Joueur·se Rouge est sorti·e de la piste, il·elle n'avait donc pas de position supérieure.

Scenario C4.2.2.J

Le·la Pivot Rouge bloque le·la Joueur·se Blanc·he vers l'intérieur et en avant, à travers l'apex. Le·la Joueur·se Blanc·he revient complètement dans la piste sur ses deux patins pendant un court moment puis quitte immédiatement la piste.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'a pas gagné de position de manière significative car il·elle a immédiatement quitté la piste.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas quitté la piste tout de suite, il·elle aurait été pénalisé·e.

Scenario C4.2.2.K

Le·la Joueur·se Rouge est dans son deuxième passage à travers le Pack, et n'a dépassé aucun·e Bloqueur·se Blanc·he. Avant que le·la Joueur·se Rouge ne puisse dépasser un·e adversaire, le·la Pivot Blanc·he qui patine très vite vers l'avant sort le·la Joueur·se Rouge de la piste à travers l'apex. Le·la Joueur·se Rouge, alors qu'il est au sol, glisse en arrière du·de la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he recycle en sens horaire derrière le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge se met debout, complètement dans les limites de la piste et commence à patiner vers l'avant.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Les Patineur·ses ne peuvent ré-établir leur position sur la piste tant qu'ils·elles sont à terre. Même s'il·elle est complètement dans les limites de la piste, le·la Joueur·se Rouge à

terre n'a pas ré-établi sa position sur la piste tant qu'il-elle n'est pas debout et qu'il-elle ne sort pas immédiatement de la piste. Le-la Bloqueur-se Blanc-he avait une position supérieure sur le-la Jammeur-se Rouge lorsque le-la Jammeur-se Rouge a quitté la piste, alors le-la Jammeur-se Rouge ne peut gagner une position supérieure en raison de son statut hors des limites de la piste.

Scenario C4.2.2.L

Immédiatement après le début du Jam, le-la Jammeur-se Blanc-he sort le-la Jammeur-se Rouge de la piste. Le Pack reste à l'arrêt alors que le-la Jammeur-se Blanc-he patine en sens horaire autour de la piste. Le-la Jammeur-se Rouge demeure en dehors de la piste. Le-la Jammeur-se Blanc-he s'approche de l'avant du Pack et passe légalement l'Étoile au-la Pivot Blanc-he. Le-la Jammeur-se Rouge entre à nouveau sur la piste derrière le Pack mais devant le-la nouveau-elle et l'ancien-ne Jammeur-ses Blanc-hes.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsqu'ils-elles sont en dehors des limites de la piste, les Patineur-ses doivent retourner sur la piste sans améliorer leur position relative par rapport aux autres Patineur-ses. Comme le-la nouveau-elle Jammeur-se Blanc-he n'a pas gagné de position sur le-la Jammeur-se Rouge, le-la Jammeur-se Rouge n'a pas eu besoin d'entrer sur la piste derrière le-la nouveau-elle Jammeur-se Blanc-he. L'ancien-ne Jammeur-se Blanc-he, en devenant un-e Bloqueur-se, est considéré-e comme étant bien en avant du-la Jammeur-se Rouge (comme toutes les autres Bloqueur-ses).

Scenario C4.2.2.M

Le-la Jammeur-se Rouge dépasse toutes les membres du Pack à l'exception du-la Pivot Blanc-he, qui sort le-la Jammeur-se Rouge de la piste vers l'intérieur du Track. Pendant que le-la Jammeur-se Rouge est hors des limites de la piste, le-la Pivot Blanc-he recycle en sens horaire derrière le Pack arrêté et après le-la Jammeur-se Rouge. Le-la Jammeur-se Rouge prend quelques accélérations pendant qu'il-elle est hors des limites de la piste, en sens antihoraire, mais retourne sur la piste devant la Zone d'Engagement.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsqu'ils-elles sont hors des limites dans l'ovale intérieur de la piste, les Patineur-ses peuvent patiner dans n'importe quelle direction pour revenir sur la piste. En entrant à nouveau sur la piste devant la Zone d'Engagement, plutôt que d'être pénalisée, le-la Jammeur-se Rouge est considéré-e comme étant entré-e à l'arrière de la zone d'engagement, derrière le Pack et le-la Pivot Blanc-he.

4.2.3. Interférer avec le déroulement du match

Tous les efforts doivent être faits par les équipes et les Officiel·les pour veiller à ce que le chronomètre officiel de période s'écoule selon les règles du jeu, et que les Jams débutent et se terminent comme indiqués dans les règles.

—Origine: [Section 4.2.3](#)

Scenario C4.2.3.A

Une pénalité est donnée au·à la Pivot Blanc·he, qui quitte la piste et se rend en Penalty Box. La Penalty Box est pleine et on indique au·à la Pivot Blanc·he de revenir sur la piste. Lorsque le·la Pivot Blanc·he revient dans le Pack, le Jam s'arrête. Le·la Pivot Blanc·he retourne sur le banc de son équipe.

Conséquence : Les Officiel·les doivent essayer d'avertir le·la Pivot Blanc·he qu'il·elle est dans la queue pour une pénalité. S'ils·elles ne réussissent pas, lorsque 30 secondes se sont écoulées depuis la fin du Jam précédent, les Officiel·les doivent prendre un OTO au lieu de démarrer le prochain Jam. Le·la Pivot Blanc·he sera alors pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he est dans la queue pour purger sa pénalité et doit se trouver sur la piste afin qu'il·elle puisse purger sa pénalité pendant le prochain Jam.

Scenario C4.2.3.B

Les Officiel·les donnent aux Patineur·ses l'avertissement de cinq secondes avant le départ du prochain Jam. L'équipe Blanche termine sa discussion et cinq Patineur·ses Blanc·hes approchent de la piste. Ils·elles sont tou·tes en dehors des limites ou chevauchent la ligne quand le temps d'alignement expire.

Conséquence : Au lieu de commencer le prochain Jam à ce moment-là, les Officiel·les doivent prendre un OTO. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a pas aligné ses Patineur·ses dans la bonne position, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais et donc arrêter le chronomètre de période de manière illégale.

Scenario C4.2.3.C

Les Officiel·les donnent aux Patineur·ses l'avertissement de cinq secondes avant le départ du prochain Jam. L'équipe Blanche termine sa discussion et cinq Patineur·ses Blanc·hes approchent de la piste. Ils·elles sont tou·tes sur la piste mais devant la Ligne de Pivot quand le temps d'alignement expire.

Conséquence : Au lieu de commencer le prochain Jam à ce moment-là, les Officiel·les doivent prendre un OTO au lieu de débiter le prochain Jam. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a aligné aucun de ses Bloqueur·ses dans la bonne position, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Scenario C4.2.3.D

Alors que le temps d'alignement expire, l'équipe Blanche a quatre Bloqueur·ses correctement positionné·es, mais le·la Joueur·se Blanc·he est toujours hors des limites de la piste.

Conséquence : Au lieu de commencer le prochain Jam à ce moment-là, les Officiel·les doivent prendre un OTO. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a pas aligné de Jammur·se correctement positionné·e, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Remarque : Si le·la Jammur·se Rouge avait également été hors de la piste, les deux Capitaines auraient reçu une pénalité pour avoir empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Remarque : Si un·e Patineur·se Blanc·he est positionné·e correctement en tant que Jammur·se mais n'est pas en possession de l'Étoile visible, il·elle n'est pas Jammur·se. À supposer que l'équipe Blanche n'a pas de Jammur·se en train de purger une pénalité, le·la Capitaine Blanc·he devrait aussi recevoir une pénalité pour avoir empêché le Jam de démarrer dans le temps imparti.

Scenario C4.2.3.E

L'équipe Blanche a utilisé trois TTO pendant le match. Le·la Capitaine Blanc·he demande un TTO. Les Officiel·les, croyant à tort qu'il reste encore des TTO à l'équipe Blanche, accordent la requête.

Conséquence : Si l'équipe Blanche possède encore une OR, on considérera qu'elle l'a utilisé en tant que TTO. Sinon, le·la Capitaine Blanc·he sera pénalisé·e et le prochain Jam débutera dès que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du Jam précédent.

Raisonnement : La tentative réussie mais illégale du·de la Capitaine Blanc·he d'arrêter le chronomètre de période a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps. Si le·la Capitaine Blanc·he avait des moyens légaux d'empêcher le Jam de commencer, ces moyens doivent être considérés.

Remarque : Les Officiel·les doivent refuser les demandes de TTO si cette équipe n'en possède plus. Aucune pénalité ne sera donnée si on refuse une requête invalide de TTO.

Scenario C4.2.3.F

Le Jam 23 est arrêté en raison d'une blessure du·de la Pivot Blanc·he. Le·la même Patineur·se s'aligne sur la piste pour le départ du Jam 26.

Conséquence : Les Officiel·les doivent essayer de communiquer au·à la Patineur·se Blanc·he qu'il·elle n'a pas le droit de participer à ce Jam. Si les Officiel·les n'y parviennent pas, lorsque 30 secondes se sont écoulées depuis la fin du Jam précédent, les Officiel·les doivent prendre un OTO au lieu de démarrer le Jam suivant. Le·la Pivot Blanc·he retourne sur le banc de son équipe pour rester à l'écart du Jam restant, tel que requis. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : Le manquement du·de la Patineur·se Blanc·he à rester à l'écart du nombre de Jams requis a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps. Le·la Patineur·se Blanc·he ne peut purger sa pénalité à ce moment pour cette même raison, elle est alors donnée au·à la Capitaine.

Remarque : Si les Officiel·les pensent que la blessure du·de la Patineur·se Blanc·he constitue un risque sérieux et immédiat pour ce·tte Patineur·se ou les autres, les Officiel·les ne doivent pas

permettre au·à la Patineur·se Blanc·he de patiner à nouveau quel que soit le nombre de Jams qui se sont écoulés.

Scenario C4.2.3.G

Le·la Pivot Blanc·he (qui n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate) s'approche d'un·e Officiel·le et demande un Team Timeout. Cet·te Officiel·le, pensant à tort que le·la Pivot Blanc·he est le·la Capitaine, accorde la requête.

Conséquence : Lorsque l'erreur est constatée, les Officiel·les doivent prendre un OTO. Le·la Pivot Blanc·he est pénalisé·e. Le prochain Jam débute aussi tôt que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du précédent Jam.

Raisonnement : La tentative réussie mais illégale du·de la Pivot Blanc·he d'arrêter le chronomètre de période a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps.

Remarque : Si celui·celle qui effectue la demande illégale n'est pas un·e Patineur·se, la pénalité sera alors donnée au Capitaine. Les Arbitres doivent refuser les demandes de TTO si celui·celle qui effectue la demande n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate. Aucune pénalité ne sera donnée si on refuse une requête invalide de TTO

Scenario C4.2.3.H

Le·la Pivot Blanc·he (qui n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate) utilise le geste d'arbitrage pour communiquer avec sa·son Capitaine, pour lui demander de prendre un TTO. Les Officiel·les, pensant à tort que les gestes de la main du·de la Pivot Blanc·he sont une demande légale, annoncent un TTO.

Conséquence : Lorsque l'erreur est constatée, les Officiel·les doivent prendre un OTO. Le·la Pivot Blanc·he n'est pas pénalisé·e. Aucun TTO n'est comptabilisé pour l'équipe Blanche. Le prochain Jam débute aussi tôt que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du Jam précédent. Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he était en train d'essayer de communiquer avec son·sa Capitaine. Il·elle n'essayait pas de demander un TTO aux Officiel·les.

4.2.4. Autres procédures illégales

Les Patineur·ses qui enfreignent les règles du jeu doivent être pénalisés·es si l'infraction a un impact significatif sur le match.

—Origine : [Section 4.2.4](#)

Scenario C4.2.4.A

Le·la Capitaine Blanc·he ne porte pas une lettre « C » visible. Il·elle effectue le signal pour demander un TTO.

Conséquence : Les Officiel·les accordent le TTO. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : Même s'il-elle ne porte pas un « C » visible, le-la Capitaine conserve son privilège de demander un TTO. Les Officiel-les doivent accorder cette demande si il-elle leur reste un TTO ; toutefois, exercer un privilège de Capitaine sans porter de lettre « C » visible justifie une pénalité.

Remarque : Le même principe doit être appliqué à un-e Alternate qui ne porte pas de lettre «A». Si l'Alternate n'est pas un-e Patineur-se, la pénalité sera donnée au-à la Capitaine.

Scenario C4.2.4.B

Le-la Capitaine Blanc-he demande une OR. Les Officiel-les accordent la demande. L'Alternate Rouge, alors qu'il-elle ne porte pas de « A » visible, discute avec le-la Head Referee pendant l'OR.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Le manquement de l'Alternate Rouge à porter un « A » visible pendant qu'il-elle discute lors d'une OR n'influe pas significativement sur le match, ni ne justifie une pénalité.

Scenario C4.2.4.C

Pendant qu'il-elle est assis.e dans la Penalty Box, le-la Bloqueur-se Blanc-he enlève son protège-dents. L'Officiel-le de Penalty Box lui donne l'instruction de se lever, il-elle le fait sans remettre son protège-dents en bouche. Le-la Bloqueur-se Blanc-he se place au coin de la Box et est averti-e que son temps de pénalité est terminé. Il-elle remet alors son protège-dents en bouche et retourne en jeu.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Les Joueur-ses ont le droit de retirer leur protège-dents de leur bouche lorsqu'ils-elles sont dans la Box, qu'ils-elles soient assis-es ou debout.

Remarque : Si le-la Bloqueur-se Blanc-he quitte la Box sans remettre son protège-dents, même s'il-elle le remet avant qu'il-elle ne retourne sur la piste, ceci entraînera une pénalité.

Scenario C4.2.4.D

Le-la Joueur-se Rouge arrive en Penalty Box pour une pénalité, s'assoit, on lui demande de se lever 20 secondes plus tard et il-elle le fait. Il-elle regarde ensuite le tableau d'affichage du score qui s'écoule de 10 secondes, puis quitte la Box sans qu'un-e Officiel-le lui dise de le faire.

Conséquence : Le-la Joueur-se Rouge devra être pénalisé-e s'il-elle quitte la Box même une fraction de seconde trop tôt.

Raisonnement : Si le temps du-de la Joueur-se Rouge s'était écoulé et qu'il-elle n'avait pas été relâché-e, ceci aurait été considéré comme une erreur d'arbitrage et le-la Joueur-se Rouge ne sera pas sanctionné-e pour cette action. Toutefois, le fait de quitter la Box trop tôt sans aucune bonne raison devrait toujours être pénalisé.

Remarque : Si un·e Officiel·le avait dit au·à la Joueur·se Rouge que son temps s'était écoulé, le·la Joueur·se Rouge aurait eu une bonne raison de quitter la Box plus tôt.

Scenario C4.2.4.E

Le·la Bloqueur·se Blanc·he est assis·e dans la Penalty Box et demande à une personne de son équipe sur le banc de lui passer sa bouteille d'eau. Un·e coéquipier·ère sur le banc jette une bouteille d'eau pleine au·à la Bloqueur·se Blanc·he, qui l'attrape juste avant que celle-ci ne percute la tête d'un·e Officiel·le de Penalty Box.

Conséquence : La personne qui a jeté la bouteille d'eau devrait être pénalisée. Si c'est un·e membre du Staff de l'équipe qui a jeté la bouteille, alors le·la Capitaine devrait être pénalisé·e. Les Officiel·les doivent avertir l'équipe Blanche que jeter des objets est considéré comme dangereux. À la prochaine infraction, celui·celle qui jettera la bouteille devra être expulsé·e.

Raisonnement : Cette action est considérée comme dangereuse et donc inappropriée.

Remarque : Si la bouteille d'eau avait percuté l'Officiel·le de manière violente et inattendue, celui·celle qui a jeté la bouteille devrait être expulsé·e dès la première infraction.

Scenario C4.2.4.F

Le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui est assis·e dans la Penalty Box en train de purger une pénalité, parle avec son·sa Capitaine, qui passe près des limites de la Penalty Box. Pendant qu'ils·elles communiquent, le·la Capitaine change son équilibre et son patin roule sur la ligne de la Penalty Box.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Capitaine n'a pas le droit d'entrer dans la Box, cette entrée fut brève et le·la Capitaine n'est pas entré·e entièrement. Une entrée partielle dans la Box n'est pas pénalisée.

Remarque : Si le·la Capitaine (ou un·e Patineur·se/membre du Staff non pénalisé·e) entre entièrement dans la Penalty Box et communique avec un·e patineur·se pénalisé·e ou interfère avec le fonctionnement normal de la Penalty Box, il·elle recevra une pénalité.

Remarque : Si le·la Capitaine (ou un·e Patineur·se/membre du Staff non pénalisé·e) traverse la Penalty Box, sans interagir avec ses coéquipier·ères pénalisés·es et sans interrompre le déroulement de la Box, aucune pénalité ne devra être donnée, même si le·la Capitaine (ou Patineur·se/membre du Staff) est entré·e entièrement dans la Box.

4.3. Pénalités pour comportement antisportif (Mauvaise conduite)

Le comportement antisportif peut se manifester sous plusieurs formes. Il s'agit par exemple de simuler quelque chose aux Officiel·les ou de les ignorer, de commettre des actions ou des gestes illégaux qui constituent un vrai danger pour soi ou pour les autres, ou bien d'être injurieux·se et offensant·e envers une autre personne ; d'autres comportements antisportifs peuvent également être pénalisés.

—Origine : [Section 4.3](#)

Scenario C4.3.A

Le·la Joueur·se Rouge et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont dans la Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge se met debout. Après sept secondes, le·la Bloqueur·se Blanc·he dit soudainement : « Red, [numéro], done ». Le·la Joueur·se Rouge, en croyant qu'il·elle est a été relâché·e de manière légale par un·e Officiel·le, sort de la Box et retourne sur la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e. Le·la Joueur·se Rouge ne l'est pas. Les Officiel·les doivent demander au·à la Joueur·se Rouge de revenir dans la Box pour finir le reste de son temps de pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a imité les instructions verbales d'un·e Officiel·le pour essayer de forcer une pénalité sur le·la Joueur·se adverse, ce qui est un geste considéré comme antisportif et qui est pénalisé de la sorte. Le·la Joueur·se Rouge a quitté la Box de bonne foi, croyant qu'il·elle avait été relâché par les Officiel·les. Il·elle doit cependant purger le reste de son temps de pénalité initial.

Scenario C4.3.B

Le·la Bloqueur·se Rouge fait tomber le·la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Rouge s'incline, plaçant son torse au-dessus du·de la Bloqueur·se Blanc·he de façon à l'empêcher de se remettre debout.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Bien que la plupart des blocages positionnels n'entraînent en général pas de pénalité, dans ce cas particulier, le·la Bloqueur·se Rouge a bloqué de manière volontaire un·e adversaire à terre. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne peut initier un blocage en étant à terre et ne peut ré-établir sa position sans encourir une pénalité. Il s'agit d'un geste antisportif de la part du·de la Bloqueur·se Rouge.

Scenario C4.3.C

Le·la Bloqueur·se Blanc·he retire le couvre-casque du·de la Joueur·se Rouge de manière délibérée.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge perd de manière temporaire sa capacité à marquer des points ou à gagner le statut de Lead Jammer parce que le·la Bloqueur·se Blanc·he lui a enlevé son Étoile de manière volontaire. Le·la Bloqueur·se Blanc·he est expulsé·e du match.

Raisonnement : Enlever de manière volontaire le couvre-casque d'un·e adversaire est un comportement antisportif majeur. Il doit être pénalisé par une expulsion, qu'il y ait eu ou non un impact sur la tête du·de la Joueur·se, même si tout contact intentionnel envers la tête d'un·e adversaire justifie également une expulsion.

Scenario C4.3.D

Le Jam débute et le·la Joueur·se Blanc·he prend rapidement le Lead. Le·la Joueur·se Rouge retire immédiatement son Étoile et essaie de la passer par dessus les têtes de ses adversaires au·à la Pivot Rouge, mais n'arrive pas à le faire. Le·la Joueur·se Rouge met l'Étoile dans son maillot pour ne pas avoir à la tenir dans ses mains pendant qu'il·elle essaie de se frayer un passage dans le Pack.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge a caché l'Étoile de ses adversaires et il·elle a également dissimulé le fait qu'il·elle est le·la Joueur·se de son équipe. Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Dissimuler son rôle dans le Jam est considéré comme un comportement antisportif.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait tenu l'Étoile dans sa main au lieu de la cacher dans son maillot, aucune pénalité n'aurait été émise car sa possession de l'Étoile serait restée visible.

Scenario C4.3.E

Venant tout juste d'être libéré·e de la Penalty Box, le·la Bloqueur·se Blanc·he revient sur la piste, en utilisant son avant-bras pour pousser un·e Arbitre hors de son chemin afin qu'il·elle puisse garder sa trajectoire.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est expulsé·e du match.

Raisonnement : Un contact volontaire ou négligent envers les Officiel·les est considéré comme antisportif, car l'Officiel·le n'est plus en mesure de maintenir son attention sur le match. Le contact envers un·e Officiel·le qui ne s'y attend pas ou bien envers un·e Officiel·le qui ne porte pas d'équipement de sécurité est également dangereux.

Remarque : Les Patineur·ses et les Officiel·les entrent souvent en collision pendant le déroulement normal du jeu. Ceci est en général involontaire et inévitable, auquel cas l'action ne doit pas être pénalisée.

Scenario C4.3.F

Le-la Bloqueur-se Blanc-he reçoit une pénalité et jure.

Conséquence : Un langage injurieux, offensant et obscène est considéré comme antisportif et dégradant pour le sport, mais il ne doit pas toujours être pénalisé. Si les propos en question sont entendus par le public ou diffusés en direct, le-la Bloqueur-se Blanc-he sera alors pénalisé-e. Si les insultes du-de la Bloqueur-se Blanc-he étaient dirigées vers un-e Officiel-le, le-la Bloqueur-se Blanc-he sera pénalisé-e. Autrement, quelques mots dirigés vers un-e coéquipier-ère ou un-e adversaire doivent entraîner seulement un avertissement et doivent être pénalisés uniquement si ce comportement continue.

Raisonnement : En tant que sport compétitif et physique, le roller derby peut faire monter le niveau d'adrénaline des Patineur-ses et enflammer les esprits ; une certaine retenue s'applique. Le langage grossier audible nuit au sport et le langage injurieux ou offensant dirigé vers les Officiel-les est considéré comme irrespectueux et insubordonné. Le langage injurieux ou offensant concernant les Officiel-les est considéré comme étant dirigé vers les Officiel-les en tant que groupe et doit être pénalisé s'il est entendu par l'un des Officiel-les.

Remarque : Tout langage qui est injurieux ou obscène doit être soumis aux mêmes standards.

Remarque : Un-e Patineur-se qui prononce une série de grossièretés ou qui semble avoir complètement perdu son sang froid doit être expulsé-e indépendamment de la personne envers qui l'injure est adressée.

Remarque : Il est indispensable de faire preuve de jugement afin de déterminer si le langage est dégradant pour le sport ou envers les autres. Un-e Patineur-se qui émet des injures pour des raisons qui ne sont pas liées au jeu, comme jurer lors d'une blessure douloureuse, ne doit pas nécessairement être pénalisé.

Scenario C4.3.G

Un-e Bloqueur-se Rouge est accroupi-e avec une main sur la piste. Un-e Bloqueur-se Blanc-he tombe intentionnellement sur le-la Bloqueur-se Rouge en visant une zone cible légale.

Conséquence : Le-la Bloqueur-se Blanche est expulsé-e du Match pour Mauvaise Conduite.

Raisonnement : Tomber sur un-e adversaire est extrêmement dangereux et représente une menace physique considérable pour le-la Bloqueur-se Rouge. Même si le-la Bloqueur-se Blanc-he a tenté d'initier un contact sur une zone cible légale, tomber intentionnellement sur un-e adversaire est un comportement antisportif.

Remarque : Un-e Patineur-se qui est accroupi-e avec une main qui touche le sol n'est pas considéré-e comme étant à terre.

Remarque : La chute accidentelle d'un-e Patineur-se sur un-e autre suite au déroulement naturel du jeu n'est pas considérée comme un comportement antisportif.

Scenario C4.3.H

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est debout au sein de son mur. Le·la Joueur·se Rouge, en tentant de dépasser ce·tte Bloqueur·se Blanc·he, saute et effectue un contact non-intentionnel avec son torse sur l'épaule du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge est complètement en l'air quand le contact a lieu. Le·la Bloqueur·se ne tombe pas, mais est poussé·e vers l'avant du mur.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Initier un blocage alors qu'on est intégralement en l'air est dangereux. Le·la Bloqueur·se Blanc·he a perdu sa position établie dans le mur, suite au contact illégal du·de la Joueur·se Rouge.

Remarque : Les contacts non-intentionnels et non-puissants par un·e Patineur·se en l'air (par exemple, un contact superficiel entre épaules lors d'un saut d'apex) devraient être pénalisés uniquement s'ils ont un impact suffisant sur le·la receveur·se.

Remarque : Les Patineur·se·s peuvent initier un blocage sur un·e adversaire en l'air, si ce·tte Patineur·se était une cible légale avant d'être en l'air.

Scenario C4.3.I

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est debout au sein de son mur. Le·la Joueur·se Rouge saute vers le·la Bloqueur·se Blanc·he, effectuant un contact puissant tout en étant en l'air. Le·la Joueur·se Rouge ne pouvait raisonnablement pas s'attendre à atterrir de façon légale. Le·la Bloqueur·se Blanc·he reste cependant debout.

Conséquence : Une expulsion devrait être envisagée pour le·la Joueur·se Rouge.

Raisonnement : Initier un blocage alors qu'on est intégralement en l'air est dangereux. Une violation flagrante de cette règle entraîne des risques pour la sécurité du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Une expulsion devrait être envisagée si l'action est jugée négligente, intentionnelle, ou imprudente, que le·la Bloqueur·se Blanc·he perde ou non sa position.

Scenario C4.3.J

Une réglementation de l'instance dirigeante limite le nombre de personnel encadrant (Bench staff) autorisé sur le banc. L'équipe Rouge a atteint le nombre maximum de personnel encadrant autorisé sur le banc, néanmoins, entre deux jams, une personne supplémentaire accourt au niveau du banc et communique avec l'Alternate.

Conséquence : Une pénalité pour comportement antisportif est attribuée au·à la Capitaine Rouge et le·la membre du personnel encadrant en trop est écarté·e du banc.

Raisonnement : Les deux équipes ont accepté de jouer selon la réglementation de l'instance dirigeante. La violation des modalités convenues est antisportif et doit être pénalisée.

Remarque : Aucune réglementation ne doit ni changer ni outrepasser les règles publiées. Aucune réglementation additionnelle ne doit non plus avoir un impact direct sur le jeu. Tout problème identifié et résolu avant le début du match ne doit pas engendrer de pénalités.

4.4. Mise en application des pénalités

Règles [Section 4.4](#)

Scenario C4.4.A

Le·la Pivot Blanc·he arrive en Penalty Box entre les Jams. Il·elle appelle son coach et lui indique qu'il·elle est blessé·e. Le·la coach envoie un·e nouveau·elle Patineur·se en Box. Le·la Pivot Blanc·he donne au·à la nouveau·elle Patineur·se le couvre-casque de Pivot et revient sur le banc.

Conséquence : Le temps de pénalité du·de la Pivot Blanc·he est purgé par un·e remplaçant·e. Le·la Pivot Blanc·he ne peut patiner sur les trois prochains Jams.

Raisonnement : Les Patineur·ses peuvent se retirer du jeu lorsqu'ils·elles sont blessé·es. Un·e remplaçant·e peut purger la pénalité pour un·e Patineur·se blessé·e, mais le·la Patineur·se blessé·e ne peut participer aux trois prochains Jams et le·la Patineur·se remplaçant·e doit garder la même position que le·la Patineur·se blessé·e.

Complément : Si le·la Pivot Blanc·he n'était pas blessé·e mais avait cassé son patin ou son équipement et n'aurait pu patiner dans le prochain Jam, un·e remplaçant·e serait également permis·e. Le·la Pivot Blanc·he n'aurait également pas le droit de patiner pendant les trois prochains Jams.

Scenario C4.4.B

Le·la Joueur·se Rouge patine à l'avant du Pack, proche de la limite intérieure de la piste, quand il·elle reçoit une pénalité. Le·la Joueur·se Rouge quitte les limites de la piste vers l'intérieur et s'arrête pour permettre au Pack de le·la dépasser. Quand son chemin est dégagé, le·la Joueur·se Rouge traverse la piste vers l'extérieur et entame son trajet autour de la piste vers la Penalty Box.

Conséquence : Pas de pénalité supplémentaire.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge est entré·e momentanément dans la zone intérieure de la piste dans le but de se retirer du jeu. À la première opportunité non dangereuse et légale, il·elle a quitté la piste pour l'extérieur de celle-ci sans réduire significativement la distance requise pour se rendre en Penalty Box. Aucune pénalité supplémentaire n'est justifiée.

Remarque : Les Patineur·ses restent susceptibles d'obtenir des pénalités supplémentaires en lien avec la sécurité et ne doivent pas gêner les Officiel·les pendant qu'ils·elles assurent leurs fonctions.

Scenario C4.4.C

Le·la Pivot Rouge patine dans la ligne droite à l'opposé des lignes de Jammeur·se et de Pivot, proche de la limite intérieure de la piste. Il·elle reçoit une pénalité et quitte les limites de la piste vers l'intérieur. Le·la Pivot Rouge traverse la zone intérieure de la piste, puis la ligne droite comprenant les lignes de Jammeur·se et de Pivot, afin de rejoindre l'extérieur des limites de la piste et la Penalty Box se trouvant là.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité supplémentaire.

Raisonnement : Dans ce scénario, la Penalty Box est située à l'extérieur de la piste. En conséquence le·la Pivot Rouge devait quitter la piste vers l'extérieur de celle-ci à l'endroit où il·elle a reçu sa pénalité. Traverser la zone intérieure de la piste a significativement réduit la distance qu'il·elle avait à parcourir pour se rendre en Penalty Box.

4.4.1. Mise en application des pénalités pour les Bloqueur·ses

Les Patineur·ses purgent 30 secondes de temps de Jam pour chaque pénalité qui leur est donnée.

—Origine : [Section 4.4](#)

Scenario C4.4.1.A

Le·la Bloqueur·se Blanc·he arrive en Penalty Box et un·e Officiel·le de la Penalty Box lui demande de s'asseoir sur le siège le plus à droite. Le·la Bloqueur·se Blanc·he s'assoit dans le siège le plus à gauche.

Conséquence : L'Officiel·le de la Penalty Box doit commencer à chronométrer la pénalité puis demander au·à la Bloqueur·se Blanc·he de se déplacer sur le siège indiqué.

Raisonnement : Le temps de pénalité commence dès que le·la Patineur·se pénalisé·e est assis·e dans la Penalty Box. Le temps ne s'arrête pas pendant qu'il·elle change de siège.

Scenario C4.4.1.B

Le·la Pivot Rouge se met debout dans la Penalty Box. L'espace dédié à la Box n'est pas très profond et son patin touche déjà la ligne. Deux Bloqueur·ses Rouges entrent dans la Box ensemble. Le·la Pivot Rouge essaie de leur laisser de la place pour s'asseoir et ce faisant, son patin se déplace complètement en dehors de la Penalty Box. Il·elle revient tout de suite à l'intérieur de la Box.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Même si les Patineur·ses n'ont pas le droit de quitter la Box de façon prématurée, les circonstances atténuantes de cet exemple font en sorte que l'impact envers le match est négligeable. Le·la Pivot Rouge n'essayait pas de gagner un avantage illégal ou de sortir de manière illégale, mais était tout simplement coincé·e en raison des dimensions de la Penalty Box.

4.4.2. Mise en application des pénalités pour les Jammur·ses

Un·e Jammur·se peut voir son temps de pénalité réduit si l'autre Jammur·se reçoit également une pénalité.

—Origine : [Section 4.4.2](#)

Scenario C4.4.2.A

Le·la Jammur·se Blanc·he reçoit une pénalité, arrive en Penalty Box et s'assoit. Il·elle a purgé 25 secondes de sa pénalité lorsque le·la Jammur·se Rouge arrive à son tour et s'assoit pour servir sa pénalité. Le·la Jammur·se Blanc·he est libéré·e et c'est maintenant au tour du·de la Jammur·se Rouge de purger ses 25 secondes. Le·la Jammur·se Blanc·he retourne sur la piste de manière illégale et revient en Penalty Box 10 secondes après sa précédente sortie de Box pour purger sa deuxième pénalité. Le·la Jammur·se Rouge quitte la Box.

Conséquence : Le·la Jammur·se Rouge est pénalisé·e pour avoir quitté la Box 15 secondes trop tôt. Le·la Jammur·se Blanc·he doit rester 30 secondes à partir du moment où il·elle s'assoit.

Raisonnement : Pour purger la même durée de temps « par pénalité », le·la Jammur·se Rouge doit purger les 25 secondes que le·la Jammur·se Blanc·he a purgé initialement. En d'autres termes, le·la Jammur·se Blanc·he qui s'assoit pour une pénalité sans rapport n'a aucun impact sur le temps que le·la Jammur·se Rouge doit purger.

Remarque : Le·la Jammur·se Rouge doit purger encore 45 secondes : 15 pour sa première pénalité et 30 pour la suivante.

Remarque : La deuxième pénalité du·de la Jammur·se Rouge pourrait diminuer le temps à purger pour la deuxième pénalité du·de la Jammur·se Blanc·he, mais les 15 secondes de la première pénalité du·de la Jammur·se Rouge ne peuvent être réduites.

Scenario C4.4.2.B

Le·la Jammur·se Blanc·he arrive en Penalty Box immédiatement derrière le·la Jammur·se Rouge. Les deux essaient de s'asseoir en premier et ce faisant, s'assoient exactement au même moment.

Conséquence : L'Officiel·le de la Penalty Box doit informer les deux Jammur·ses que leur temps est terminé et qu'ils·elles peuvent sortir de la Box.

Raisonnement : Lorsqu'ils·elles s'assoient en même temps dans la Box, ou bien lorsqu'ils·elles arrivent entre les Jams, chacun·e des Jammur·ses annule la pénalité de l'autre. Les deux doivent donc immédiatement être relâché·es.

Remarque : S'il y a une minime différence de temps entre les Jammur·ses qui s'assoient, ils·elles ne seront alors pas considéré·es comme s'étant assis·e en même temps.

Remarque : Si les deux Jammur·ses s'assoient entre les Jams, ils·elles seront considéré·es comme assis·es en même temps et doivent immédiatement être libéré·es au début du prochain Jam.

Scenario C4.4.2.C

Le·la Joueur·se Rouge s'assoit dans la Penalty Box et a purgé 15 secondes lorsque le Jam se termine. Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité lors des coups de sifflet de fin du Jam et se rend en Box entre les Jams.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he s'est dirigé·e en Box entre les Jams, ce qui terminera la pénalité du·de la Joueur·se Rouge au début du prochain Jam. Un·e Officiel·le de la Penalty Box doit demander au·à la Joueur·se Rouge de se lever et lui dire que son temps de pénalité est terminé lors du coup de sifflet de départ du Jam. Le·la Joueur·se Blanc·he doit purger 15 secondes.

Raisonnement : Même si la pénalité du·de la Joueur·se Blanc·he a mis fin à la pénalité du·de la Joueur·se Rouge plus tôt que prévu, le·la Joueur·se Rouge doit tout de même commencer le prochain Jam à partir de la Box. Les pénalités sont uniquement chronométrées quand les Jams sont actifs ; de ce fait, les échanges de Joueur·ses se produisent uniquement pendant le déroulement d'un Jam.

Scenario C4.4.2.D

Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité et s'assoit dans la Penalty Box pendant 15 secondes. Le·la Joueur·se Rouge reçoit une pénalité et arrive en Box, mais avant qu'il·elle ne s'assoit, le·la Joueur·se Blanc·he quitte la Box. Le·la Joueur·se Rouge s'assoit. Une pénalité est attribuée au·à la Joueur·se Blanc·he pour avoir quitté la Box trop tôt et il·elle revient en Box. Le·la Joueur·se Blanc·he s'assoit et le·la Joueur·se Rouge est libéré·e.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour avoir quitté la Box trop tôt. Le·la Joueur·se Rouge s'assoit dans la Box alors qu'aucun·e autre Joueur·se ne purge une pénalité. Le·la Joueur·se Rouge est libéré·e au retour du·de la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Blanc·he purge le temps qu'il reste de sa première pénalité, en plus du temps servi par le·la Joueur·se Rouge.

Raisonnement : Un·e Joueur·se qui purge une peine dans la Box est uniquement libéré·e lorsque l'autre Joueur·se s'assoit dans la Box pour servir une pénalité. Même si le·la Joueur·se Blanc·he a été pénalisé·e en premier, il·elle n'était pas présent·e lorsque le·la Joueur·se Rouge s'est assis·e. De ce fait, le·la Joueur·se Rouge était alors le·la « Joueur·se qui purgeait du temps en Box » qui a été libéré·e par le·la Joueur·se Blanc·he « qui s'est assis·e dans la Box pour purger une pénalité ».

Remarque : Chaque pénalité est un segment de 30 secondes qui peut être raccourci tant que les Joueur·ses purgent un temps équivalent.

4.5. Exclusions et Expulsions

Les expulsions sont un moyen de pénaliser un·e Patineur·se ou le Personnel encadrant de l'équipe pour un acte qui présente un danger considérable ou qui est considéré comme antisportif, en retirant cet individu du match pour cette action.

—Origine : [Section 4.5](#)

Scenario C4.5.A

Pendant qu'il·elle est dans les limites de la piste et en jeu, le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage très fort avec une zone de blocage légale vers une zone cible légale sur le·la Bloqueur·se Rouge. Le·la Bloqueur·se Rouge est propulsé·e dans les airs, tombe sur la piste et demeure immobile jusqu'à ce qu'on arrête le Jam pour cause de blessure. Le·la Capitaine Rouge prend une Official Review et demande que le·la Bloqueur·se Blanc·he soit expulsé·e pour un blocage volontairement nuisible.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Les règles indiquent clairement la manière dont les Patineur·ses peuvent bloquer et le·la Bloqueur·se Blanc·he a respecté toutes les normes. Un·e Patineur·se ne peut être expulsé·e pour un jeu légal.

Scenario C4.5.B

Le·la Joueur·se Rouge se précipite vers la Penalty Box pour purger sa pénalité. Il·elle crie « Je ne peux pas m'arrêter » et entre en collision avec la Box. Les chaises tombent en arrière sur un·e Officiel·le de Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge s'excuse mais se plaint du plancher qui est sale devant la Box.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est expulsé·e.

Raisonnement : Un jeu dangereux envers les Officiel·les, en particulier ceux·celles qui ne portent pas d'équipement de sécurité, est soumis à des standards différents que le jeu dangereux envers d'autres Patineur·ses. Il est de la responsabilité du·de la patineur·se d'entrer dans la Box d'une manière sûre ; ce n'est pas à l'Officiel·le d'éviter l'impact.

Remarque : Si un·e Officiel·le n'est pas en mesure d'éviter l'impact en raison des limitations de la salle, ceci est tout de même considéré comme un jeu dangereux (en raison des limitations de la salle). Le·la Patineur·se doit être conscient·e de son environnement autour de la piste, incluant les limites de place de la Box. Des facteurs environnementaux qui ne devraient pas être présents peuvent être atténuants, comme de l'eau sur la piste, et peuvent être pris en considération lors de la décision d'expulsion du·de la Patineur·se.

Remarque : Les Patineur·ses sont supposé·es être en contrôle de leur corps à tout moment, et pas simplement au moment d'entrer dans la Box. Toutefois, les adversaires, les coéquipier·ères, le Personnel encadrant de l'équipe et les Officiel·les à proximité immédiate de la piste pendant le déroulement du jeu sont également responsables et doivent essayer d'éviter le contact avec les Patineur·ses. Le contact envers des individus ou des équipements dans des zones où le jeu est en cours ne doit être pénalisé que si le contact est percutant et aurait pu être évité.

5. Arbitrage

5.1. Effectif d'arbitrage

Aucun scénario pour la [Section 5.1](#).

5.2 Missions

Aucun scénario pour la [Section 5.2](#).

5.3. Communication entre les Patineur·ses et les Officiel·les

Aucun scénario pour la [Section 5.3](#).

5.4. Attribuer des Pénalités

Règle [Section 5.4](#)

Scenario C5.4.A

Le·la Capitaine Blanc·he est le·la Jammeur·se et commet une pénalité. En réaction, le Staff de l'équipe Blanche jure de manière audible à l'encontre de l'Officiel·le qui a donné la pénalité.

Conséquence : Une pénalité est attribuée au·à la Capitaine Blanc·he pour l'insubordination du Staff de son équipe, mais le temps de pénalité du·de la Capitaine Blanc·he dans la Penalty Box en tant que Jammeur·se n'est pas prolongé. Après le Jam, si le·la Capitaine Blanc·he n'est plus assis·e dans la Box en tant que Jammeur·se, le·la Capitaine Blanc·he doit revenir en Box en tant que Bloqueur·se pour purger la pénalité causée par le Staff de son équipe.

Raisonnement : Lorsqu'un·e Capitaine purge une pénalité dû au fait qu'il·elle est le·la Capitaine de son équipe, la pénalité est purgée par le·la Capitaine au poste de Bloqueur·se. Dans ce scénario, le·la Capitaine n'a pas été en mesure de purger tout de suite sa pénalité en tant que Bloqueur·se car il·elle ne pouvait pas occuper le poste de Bloqueur·se. Dès qu'il·elle sera en mesure de patiner en tant que Bloqueur·se, il·elle devra alors revenir en Box en tant que Bloqueur·se afin de purger cette pénalité.

Scenario C5.4.B

Un·e Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité et on lui signale de se rendre en prison. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne semble pas remarquer l'annonce et reste sur la piste. Après avoir répété plusieurs fois l'annonce, les Officiel·les parviennent à attirer l'attention du·de la Bloqueur·se Blanc·he et il·elle quitte la piste..

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour avoir fait preuve de négligence en ne quittant pas immédiatement la piste suite à une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a gagné un avantage et a perturbé le déroulement du jeu par son manque d'attention envers les instructions claires des Officiel·les.

Remarque : Avant d'attribuer ainsi une pénalité supplémentaire, les Officiel·les doivent s'assurer que :

1. La pénalité a été donnée avec les gestes d'arbitrage et indications verbales appropriés.
2. L'Officiel·le qui a donné la pénalité était placé·e convenablement de sorte que le·la Patineur·se puisse potentiellement voir l'annonce.
3. L'Officiel·le a donné la pénalité suffisamment fort pour être entendu·e, compte tenu de la position de l'Officiel·le, des contraintes et de l'acoustique de la salle.

Scenario C5.4.C

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pendant qu'il·elle bloque le·la Joueur·se Rouge. Après avoir entendu l'annonce, le·la Bloqueur·se Blanc·he continue de bloquer le·la Joueur·se Rouge pour permettre à ses coéquipier·ères de se mettre en position afin d'empêcher la progression du·de la Joueur·se Rouge. Le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte alors la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour manquement délibéré à quitter immédiatement la piste suite à une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a gagné un avantage suite au non-respect intentionnel des règles.

Remarque : Un·e Patineur·se pénalisé·e n'est pas obligé·e de se comporter comme si une pénalité a été attribuée tant que l'Officiel·le n'a pas fini les gestes d'arbitrages et indications verbales appropriés.

Scenario C5.4.D

Un·e Bloqueur·se Blanc·he commet une pénalité, et un·e Officiel·le lui signale d'aller en prison. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine en direction de la prison, restant dans les limites de la piste sur une distance significative avant de sortir de la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour manquement délibéré à quitter immédiatement la piste suite à une pénalité

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a gagné un avantage suite au non-respect intentionnel des règles.

Remarque : Liste non exhaustive des critères sur lesquels l'Officiel·le se base afin de déterminer qu'un·e Patineur·se n'a pas quitté la piste immédiatement :

1. Le·la Patineur·se a substantiellement réduit la distance à parcourir pour entrer en prison.
2. Perturbation volontaire du déroulement du jeu, substantiellement plus que ce qui est attendu d'un·e Patineur·se qui quitte immédiatement la piste de manière sécurisée et légale.

Remarque : Un·e Patineur·se qui essaye de quitter la piste de manière légale, mais n'en a pas l'opportunité suite aux conditions de jeu, ne doit pas être pénalisé·e de la sorte.