

WFTDA OFFICIATING STANDARD- VORGEHENSWEISEN

Actualizado en Febrero de 2016

Die Abläufe und Vorgehensweisen, die in diesem Dokument beschrieben werden, stellen die aktuellen Standards für WFTDA-regulierte und-sanktionierte Spiele sowie für WFTDA-Turniere dar. Siehe die Dokumente *WFTDA Offizielle Handsignale* und *WFTDA Officiating Ansagen* für eine Beschreibung dieser Signale und Ansagen sowie ihrer korrekten Benutzung.

SKATING OFFICIALS

ALLE POSITIONEN

- Alle Referees sind verantwortlich für die Bestrafung von Regelverstößen, die sie in der Lage sind zu sehen, unabhängig von der Teamzugehörigkeit oder Position eines Spielers. (Siehe Abschnitt zu Non-Skating-Officials unten, zum Thema Vergabe von Penaltys durch NSOs.)
- Wenn der Jam beendet wird, wiederholen alle Pack-Referees das entsprechende Pfeif- sowie das Handsignal. Jammer-Referees sollten das Handsignal zum Jam-Abbruch nur dann ausführen, wenn ihr Jammer den Jam abgebrochen hat.
- Bei einem Penalty vor Jam-Start zeigt ein Referee dem Spieler dies nach der üblichen Vorgehensweise an, jedoch ohne Pfiff. Der Pfiff könnte sonst zu einem ungewollten Start des Jams oder sonstiger Verwirrung führen.
- Hat ein Team nur noch einen Spieler auf dem Track und dieser erhält ein Penalty, muss der Referee dies dem Spieler, wie in den WFTDA Officiating Ansagen definiert, kommunizieren, um sicherzustellen, dass der Spieler auf dem Track bleibt. Sobald ein weiterer Blocker desselben Teams ins Pack zurückkehrt und ein Sitz in der Penalty-Box frei ist, wird ein Referee dem Spieler signalisieren, dass er sich in die Penalty-soll. (Siehe *Abschnitt 6.2.2.2.3*)
- Für komplexe Situationen existiert eine Hierarchie basierend auf den folgenden Penalty-Kategorien um zu bestimmen, wie Aktionen notiert werden (Beispiel: Ein Forearm in den Rücken sollte als Back-Block notiert werden).
 1. Misconduct/Gross Misconduct
 2. High-Block
 3. Position auf dem Track (Out-of-play, Out-of-bounds, Direction-of-game-play)
 4. Kontakt mit irregulären Target-Zonen
 5. Kontakt mit irregulären Blocking-Zonen
 6. Alle weiteren kontaktlosen Penaltys (wie z.B. Cutting-the-track, Skating-out-of-bounds, Illegal-Procedures, Insubordination)

Positionsbezogene Standards

Head-Referee (HR)

- Der Head-Referee positioniert sich im Innenbereich des Tracks als vorderer oder hinterer Inside-Pack-Referee.
- Vor Beginn der zweiten Spielhälfte identifizieren der HR und die Penalty-Box-Officials alle Spieler, die noch Strafzeit abzuleisten haben und sich nicht in der richtigen Position in der Penalty-Box befinden. Sollten Spieler sich nicht bereits in der Penalty-Box befinden, wird der HR die fehlenden Spieler dazu anweisen, bevor das Spiel wieder beginnen kann.
- Sollte der HR einen Spieler, in einem laufenden Jam, des Spiels verweisen, muss der HR das Pack verlassen und den Spieler in der Penalty-Box entsprechend den aktuellen Spielregeln informieren, dass er den Track-Bereich für den Rest des Spiels verlassen muss.
- Berechtigt der HR den Penalty-Box-Official und/oder Jam-Timer nicht dazu, Penaltys zu vergeben, sollte der HR beide Team-Captains und die anderen Officials vor Spielbeginn darüber informieren.

Inside-Pack-Referees (IPR)

- Der Inside-Pack-Referee (IPR) arbeitet bei der Pack-Definition mit dem Head-Referee zusammen.
- Der IPR nimmt die vordere oder hintere Position ein, je nachdem welche Position der HR wählt.
- Der IPR sollte die Jammer-Referees über den Status des anderen Jammers informieren (Beispiele: Jammer wurde zur Penalty-Box geschickt, Lead-Status, Jammer kam vor oder hinter dem anderen Jammer zurück auf den Track.) Diese Kommunikation sollte jedoch hinter der Ahndung von Regelverstößen zurück stehen.

Jammer-Referees (JR)

- JRs sollten in der Lage sein, sich visuell mit dem Score-Keeper (SK) abzustimmen und die Punkte zu bestätigen, ohne das Hauptaugenmerk auf den Jammer zu verlieren.
- JRs tragen farbige Armbänder oder Manschetten, um anzuzeigen, welchem Team sie zugeordnet sind. Sie können Helmhauben oder andere Kennzeichnungen tragen, jedoch nur zusätzlich zu den Armbändern oder Manschetten.

Outside-Pack-Referees (OPR)

- Der Einsatz von drei skatenden OPRs stellt sicher, dass die Referees das Pack beständig im Auge haben.
- OPRs müssen in der Lage sein, je nach Spielsituation, zwischen den verschiedenen Rotationssystemen, sowohl während als auch zwischen Jams, umzuschalten.

Aufgeteilte OPR-Rotation (Sectional)

In bestimmten Situationen ist es vorteilhaft, alle drei OPRs am Pack zu positionieren. Dieses System ist dann effektiv, wenn sich das Pack langsam oder gar nicht, da kein Umkehren notwendig ist. Die aufgeteilte Rotation erlaubt es einzelnen OPRs, sich auf bestimmte Penalty-Arten, abhängig von ihrer Position, zu konzentrieren. Zum Beispiel indem sie sich vor oder hinter Walls positionieren um Multi-Player-Blocks, Legalität von Kontakt, oder Verlust oder Gewinn von relativer Position zu bewerten.

Vorderer OPR: Der vordere OPR sollte immer darauf vorbereitet sein, dass das Pack beschleunigt, und seine Position entsprechend anpassen, damit er sich vor dem vordersten Blocker befindet. Wenn ein Jammer das Pack verlässt, sollte der vordere OPR sich leicht vor dem vordersten gegnerischen Blocker befinden, um mit dem entsprechenden Jammer-Referee kommunizieren zu können.

Mittlerer OPR: Der mittlere OPR muss Aktionen im Pack antizipieren und seine Position entsprechend anpassen. Der mittlere OPR muss sich der Positionen des vorderen und hinteren OPR bewusst sein und mit diesen kommunizieren, ob sie zurückfallen aufrücken sollen. Der mittlere OPR muss auch wissen, wenn der hintere OPR zur fließenden Halb-Runden-Rotation (Half-Lap) umgeschaltet und sich zurückfallen gelassen hat.

Hinterer OPR: Der hintere OPR sollte sich, während normalem Spiel, leicht hinter dem Pack befinden. Wenn der mittlere OPR sich mehr zur Front des Packs orientiert hat, sollte der hintere OPR sich in Linie oder leicht vor dem Ende des Packs positionieren. Der hintere OPR ist derjenige, der entscheidet, ob man, abhängig von der, bei der aufgeteilten Rotation bleibt oder zur Half-Lap-Rotation umschaltet, falls die Packgeschwindigkeit es den OPRs schwierig macht, ihre Position am Pack einzuhalten.

Fließende Halbrunden-Rotation (Fluid Half-Lap-Rotation)

Die Startaufstellung sollte beginnen mit Kurve 1, Kurve 4 und an der Geraden zwischen den beiden Kurven. Je nach Startaufstellung des Packs können diese Positionen angepasst werden. Wendepunkte für OPRs sind zwischen Kurve 1 und 2 sowie zwischen Kurve 3 und 4. Wenn das Pack startet, skatet der vorderste OPR vorwärts bis zu seinem ersten Wendepunkt zwischen Kurve 3 und 4. Der zweite OPR skatet vorwärts bis zu seinem ersten Wendepunkt zwischen Kurve 1 und 2. Der hinterste OPR befindet sich sozusagen bereits an seinem Wendepunkt und bewegt sich im Uhrzeigersinn zurück in Kurve 3, um das Pack zu beobachten, wenn es ihm auf der Gegengerade entgegen kommt.

Während des Jams sollten OPRs ihren Wendepunkt so wählen, dass sie die Außenlinie der vor ihnen liegenden Gerade überblicken können. Wenn das Pack sich von ihnen entfernt, kehren OPRs im Uhrzeigersinn zum Kurveneingang zurück, um das Pack zu beobachten, wenn es ihnen auf der Gerade entgegenkommt.

Beispiel: Ein Referee, der Kurve 4 erreicht, skatet fast bis zum Ende der Kurve und beobachtet das sich entfernende Pack auf der Gerade zwischen Kurve 4 und 1. Dann kehrt er zurück in Kurve 3 und beobachtet das auf ihn zukommende Pack auf der Gerade zwischen Kurve 2 und 3. Der Referee skatet dann mit dem Pack und beginnt eine neue halbe Runde bis in Kurve 1-2.

NON-SKATING-OFFICIALS (NSOS)

ALLE POSITIONEN

- Bei der Vergabe von Penaltys benutzen NSOs die entsprechenden Handsignale und Ansagen.
- NSOs benutzen keinen Pfiff bei der Vergabe von Penaltys.

POSITIONSBEZOGEN

Head-Non-Skating-Official (HNSO)

- Ein Official muss als Head-NSO (HNSO) fungieren. Dieser Official hat die Verantwortung für die NSOs und deren korrekte Durchführung ihrer Pflichten.
- Der HNSO sorgt dafür, dass die Formulare vor dem Spiel korrekt ausgefüllt sind. Der HNSO überwacht die Verteilung und das Einsammeln der Formulare vor und nach dem Spiel.

Penalty-Tracker (PT)

- Es muss einen PT geben. Optional kann ein Penalty-Wrangler (PW) eingesetzt werden, dessen Aufgabe es ist, den PT zu unterstützen.
- Sollte eine falsche oder nicht existente Nummer gemeldet werden, muss der PT oder PW (oder der Inside-Whiteboard-Operator (IWB) , sofern vorhanden) dies zwischen Jams mit dem entsprechenden Official (oder HR) überprüfen.
- Sollte sich ein Spieler in die Penalty-Box begeben, ohne dass ein Penalty gemeldet wurde, sollte der PT (oder PW, sofern vorhanden) dies mit den Referees gegenprüfen. Dies sollte, falls möglich, während des Spiels erfolgen oder am Ende des Jams. Sollte sich bestätigen, dass keine Penalty an den Spieler vergeben wurde, sollte er aus der Penalty-Box entlassen werden.
- Auf das Penalty-Sheet wird der Jam eingetragen, in dem das Penalty begangen wurde, unabhängig davon, wann die Strafzeit abgeleistet wird.
- Begeht ein Spieler ein Penalty zwischen zwei Jams, sollte der Jam eingetragen werden, an dem der Spieler teilnimmt. Ein später Block z. B. würde für den vorangegangenen Jam eingetragen, während ein Illegal-Engagement, das während der Line-up-Phase eines Jams stattfindet, für den kommenden Jam eingetragen würde.
- Sämtliche Delay-of-game-Penaltys müssen für den bevorstehenden Jam eingetragen werden; also für den Jam, dessen Start durch die Verhängung der Strafe verzögert wird. Wird ein Delay-of-game-Penalty nicht vor dem Jam vergeben, sollte es im darauf folgenden Jam vergeben und notiert werden (falls z.B. ein Spieler in der Warteschleife für die Penalty-Box sich nicht auf dem Track befindet).

Penalty-Box-Officials

- Penalty-Box-Timer (PBT) und Penalty-Box-Manager (PBM) sollten nicht an einem Platz sitzen oder stehen, an dem sie mit einem Spieler verwechselt werden können, der gerade ein Penalty ableistet.
- Jede Kommunikation mit Spielern muss vom entsprechenden Handsignal begleitet werden.
- In der Penalty-Box muss ein Penalty-Box-Whiteboard (PBWB) vorhanden sein. Das PBWB sollte zweiseitig sein, nach Teamfarben getrennt. Wenn die Teams in der Halbzeit die Teambänke tauschen, werden auch die Farben auf dem PBWB in der Halbzeit getauscht.
- Wenn ein Spieler die Penalty-Box betritt, weist ihm ein Penalty-Box-Official einen Sitzplatz zu.
- Wenn ein Spieler nicht aufsteht, muss der Penalty-Box-Official den Spieler darüber informieren, dass seine Strafzeit angehalten wird, bis er steht.
- Wenn ein Spieler zwischen Jams in die Penalty-Box kommt, wird das so behandelt, als hätte er sich im folgenden Jam gesetzt.

- Wenn kein Platz für einen Spieler frei ist, wenn dieser die Penalty-Box erreicht, signalisiert ein Penalty-Box-Official dem Spieler, mit entsprechendem Handsignal und Ansage, dass die Penalty-Box voll ist. Der PBM muss Position, Farbe und Nummer des Spielers auf dem PBWB notieren.
- Alle Spieler in die sich in der „Warteschleife“ für die Penalty-Box befinden, sollten auf dem PBWB aufgeführt werden. Der erste Spieler, der physisch die Penalty-Box betritt, sollte derjenige sein, der sich setzt. Die restlichen Spieler bleiben in der „Warteschleife“ bis ein weiterer Platz frei geworden ist.
- Wenn ein Spieler Strafzeit ableisten muss, zeigt ein Penalty-Box-Official das PBWB, mit der Nummer des Spielers in der entsprechenden Spalte. Während eines laufenden Jams sollte das PBWB sichtbar hochgehalten werden, sobald ein Sitz in der Penalty-Box für Spieler in der Warteschleife frei wird. Bleibt ein Spieler zwischen Jams in der Warteschleife, sollte der Penalty-Box-Official das PBWB während der gesamten 30 Sekunden hoch halten, um den Referees zu kommunizieren, welche Spieler in der Warteschleife sind.
- Wenn der zweite Jammer zwischen Jams in die Penalty-Box kommt, während der erste Jammer noch Strafzeit ableistet, wird der PBM den ersten Jammer anweisen zu stehen, aber die Penalty-Box nicht zu verlassen. Der erste Jammer muss aus der Penalty-Box in den Jam starten.
- Ein Penalty-Box-Official sollte Fragen von Spielern oder Betreuern über die verbleibende Strafzeit von Spielern beider Teams in zumutbarem Rahmen beantworten, sofern es seine primären Pflichten nicht beeinträchtigt.
- Solange Spieler den Boden oder einen Sitz innerhalb des äußersten Rands der Penalty-Box (dem sog. „Point-of-no-return“) berühren, gelten sie als in der Penalty-Box und müssen nicht um den Track skaten, um die Penalty-Box korrekt zu betreten. Die Markierungslinie gilt als innerhalb der Penalty-Box. Die Point-of-no-return-Linie verlängert sich gedacht auf dem Track, auch wenn diese Verlängerung nicht physisch vorhanden ist. Ein Spieler der diese Linie auf dem Track passiert hat und dann im Uhrzeigersinn auf dem Track skatet, um die Penalty-Box zu betreten, sollte angewiesen werden, um den Track herum zu skaten. Der Penalty-Box-Official sollte die entsprechende Ansage in Kombination mit dem dazugehörigen Handsignal benutzen.
- Wenn ein Spieler während eines Jams wegen zu vieler Penaltys aus dem Spiel ausscheidet, sollte er sich in die Penalty-Box setzen, um seine Strafzeit abzuleisten. Sobald die Ansage aufzustehen gegeben wurde, sollte der Spieler in einen Bereich in oder nahe der Penalty-Box gewiesen werden, sodass keine Sitze für Spieler, welche die Penalty-Box betreten oder verlassen, versperrt werden. Der Spieler wartet in diesem Bereich bis zum Ende des Jams. Sollte weder das Team des Spielers ein Official-Review nehmen, noch ein Official-Time-out erfolgen, sollte der PBM oder PBT den Spieler informieren, dass er jegliche persönlichen Gegenstände von seiner Teambank holen darf, dann den Teambereich verlassen muss, und sich nicht dorthin zurück begeben darf.
- Wenn ein Spieler wegen zu vieler Penaltys aus dem Spiel ausscheidet, aber noch Strafzeit abzuleisten hat, muss ein Official dessen Team informieren, dass ein Ersatzspieler die restliche Strafzeit ableisten muss. Ein Official-Time-out darf vom Penalty-Box-Official genommen werden, falls kein Ersatzspieler während der Line-Up-Phase in die Penalty-Box gekommen ist. Dessen Strafzeitnahme läuft normal weiter, sobald er sich gesetzt hat.
- Wenn ein Spieler wegen zu vieler Penaltys aus dem Spiel ausscheidet, aber noch Strafzeit abzuleisten hat, muss ein Official dessen Team informieren, dass ein Ersatzspieler die restliche Strafzeit ableisten muss. Ein Official-Time-out darf vom Penalty-Box-Official genommen werden, falls kein Ersatzspieler während der Line-Up-Phase in die Penalty-Box gekommen ist. Dessen Strafzeitnahme läuft normal weiter, sobald er sich gesetzt hat.

- Am Ende der ersten Halbzeit, notieren die Penalty-Box-Officials die Teamfarbe, Position, Nummer und restliche Strafzeit der Spieler, bevor diese aus der Penalty-Box entlassen werden. Vor Beginn der zweiten Spielhälfte identifizieren der HR und die Penalty-Box-Officials alle Spieler, die noch Strafzeit abzuleisten haben, und sich nicht in der richtigen Position in der Penalty-Box befinden.
- Sollte die Strafzeit angehalten werden (Spieler sitzt nicht, Spieler hat die Penalty-Box aus der falschen Richtung betreten, etc.) sollte der Penalty-Box-Official den Spieler mit den entsprechenden Handsignalen und Ansagen informieren.
- Für jedes Penalty, das in der Penalty-Box begangen wird, sollte der PBM die Spielernummer, und darunter den korrekten Penalty-Code, auf das PBWB schreiben. Der PBM sollte einen Kreis um den Code machen, um anzuzeigen, dass der Penalty-Box-Official den Call macht. Wenn die Penalty-Box-Officials nicht autorisiert sind, Penaltys auszusprechen oder bestimmte Penaltys zu vergeben, sollte der Penalty-Box-Official die Spielernummer auf das PBWB schreiben, jedoch ohne den Penalty-Code einzukreisen, um zu signalisieren, dass ein Referee das Penalty noch aussprechen muss.

Jam-Timer (JT)

- Der JT ist im Innenbereich des Tracks so positioniert, dass er sowohl vom Pack als auch den Jammern gesehen und gehört wird, ohne irgendeinen Referee zu behindern.
- Fünf Sekunden vor dem Beginn eines Jams streckt der JT seine offene Hand nach oben und benutzt die entsprechende Ansage. Sobald der Jam-Startpfeiff erfolgt ist, zeigt der JT auf einen Bereich des Tracks vor dem vordersten Blocker im Pack, bis alle Spieler offensichtlich verstanden haben, dass der Jam begonnen hat
- Sobald zwei Minuten abgelaufen sind, sollte der JT mit vier schnellen Pfiffen und dem entsprechenden Handsignal das Ende des Jams signalisieren. Wenn der Jam aus einem anderen Grund abgebrochen wird, sollte der JT die Pfiffe der Referees wiederholen, jedoch ohne das Handsignal zu benutzen.
- Wenn ein Referee ein Official-Time-out anzeigt, sollte der JT sofort vier schnelle Pfiffe ertönen lassen, die offizielle Spieluhr anhalten und sich vor die Pivot-Linie stellen. Der JT muss das Official-Time-out mit dem entsprechenden Handsignal anzeigen.
- Während Official-Reviews sollte der JT an der Pivot-Linie stehen und wechseln zwischen dem Handsignal für Official Reviews und dem Zeigen mit beiden Armen zur Bank des Teams, das das Official-Review genommen hat. Wenn der JT auf die Teambank zeigt, sollte von überall im Zuschauerraum ersichtlich sein, welches Team das Official-Review genommen hat.
- Wenn der Captain oder Alternate ein Time-out anzeigt, sollte der Official zunächst prüfen, ob das Team noch ein Time-out übrig hat. Daraufhin sollte der JT (oder der erste Referee, der das Signal gesehen hat) den Time-out mit vier schnellen Pfiffen initiieren. Der JT hält die Spieluhr an und signalisiert dem Scoreboard-Operator (SO), dass ein Time-out genommen wurde. Der JT sollte mit dem entsprechenden Handsignal anzeigen, ob es sich um ein Team, Official-Time-out oder Official-Review handelt. Falls notwendig, sollte der JT die sichtbare Spieluhr während des Time-outs korrigieren.
- Das Ende jedes Time-outs wird mit einem langen, rollenden Pfiff signalisiert.
- Sollten die 30 Sekunden zwischen Jams ablaufen, ohne, dass die Officials bereit sind, kann der JT ein Official-Time-out nehmen.
- Wenn der JT autorisiert ist, Delay-of-game-Penaltys zu vergeben, sollte dieser in den 30 Sekunden die Penalty-Box überprüfen, um zu sehen, ob ein Spieler in der Warteschleife ist. Sollte dieser Spieler sich bei 29,9 Sekunden (abgelaufener Line-Up-Zeit) noch nicht auf dem Track befinden, sollte der JT ein Official-Time-out nehmen. Dann sollte er den Penalty-Call mit den entsprechender Ansage und Handsignal machen.

Score-Keeper (SK)

- Die SK sollten während jedem Time-out den Spielstand nochmals überprüfen.
- Der SK sollte die erzielten Punkte nach jedem Scoring-Pass dem SO ansagen. Am Ende jedes Jams stimmt der SK den Gesamtpunktstand seines Teams mit dem SO ab.
- Der SK signalisiert visuell den exakten Punktstand zurück zum JR, für jeden Pass, den der JR anzeigt. Der SK muss ständig in der Lage sein, sofort Augenkontakt zum JR herzustellen und zeigt den Punktstand an, bis der JR ihn bestätigt. Falls der JR dies nicht kann, sollte der SK weiterhin den Punktstand signalisieren, bis der Jammer wieder die Engagement-Zone betritt.

Scoreboard-Operator (SO)

- Der SO bringt den Punktstand auf dem Score-Board in jedem Pass auf den neuesten Stand, so wie er von den Score-Keepern übermittelt wird. Am Ende jedes Jams soll der SO mündlich den Official Punktstand mit beiden SK bestätigen.
- Der SO arbeitet mit den SK zusammen, um sicherzustellen, dass der offizielle Punktstand, dem aktuellen Regelwerk entsprechend, korrekt ist.
- Wenn der offizielle Punktstand fehlerhaft ist, korrigiert der SO schnellstmöglich den Punktstand, wenn das regulär möglich ist.
- Der SO sollte Augenkontakt mit dem JT zu Beginn jedes Jams und während Time-outs herstellen, um zu klären, ob die offizielle Spieluhr angepasst werden muss.

Inside-Whiteboard (IWB) (optional)

- Das IWB sollte sichtbar für die Team Bänke, in der Mitte des Tracks zwischen Pivot- und Jammer-Linie platziert werden.
- Spielernummern sollten auf dem IWB in alphanumerischer Reihenfolge aufgelistet sein. Die Reihenfolge der Nummern beginnt mit 0-9. (Beispiel: 1, 11, 2, 208, 21, 4, 9, etc.) Spielernamen werden nicht benötigt.
- Penaltys werden durch den Penalty-Code für den Regelverstoß dargestellt (z.B. "X" für Cutting, "B" für Back-Block, usw.) laut den Codes, die auf dem Penalty-Tracking-Formular aufgelistet sind.
- Das IWB zeigt an, dass ein Spieler sein Penalty abgesessen hat. Sobald ein Spieler in der Penalty Box sitzt, um sein Penalty abzusetzen, notiert der IWB Operator einen kleinen Punkt unter den Penalty-Code, um zu markieren, dass der Spieler für dieses Penalty gesessen hat.
- Das IWB muss verbleibende Team-Time-outs und Official-Reviews sichtbar darstellen.
- Der IWB-Operator sollte so positioniert sein, dass er Penaltys vom Penalty-Tracker übernehmen kann. Er sollte außerdem dem Penalty-Tracker helfen, Penaltys aufzunehmen, die verpasst worden sein könnten.

ANHANG A ELEKTRONISCHE PENALTYKOMMUNIKATION

Standard Practices für Spiele, bei denen elektronische Systeme benutzt werden, die das Inside-Whiteboard ersetzen.

- Das elektronische Penalty-Communication-System darf mit anderen elektronischen Systemen benutzt werden, um Spieldaten zu registrieren und zu präsentieren. Das elektronische Penalty-Communication-System muss die in diesem Abschnitt aufgelisteten Standards einhalten.
- Das System muss beiden Teams verfügbar gemacht werden, um ihre Penaltys zu überwachen. Es ist nicht festgelegt, wo diese Überwachung stattfinden muss, außer dass sie den Teams in ihrem Teambereich zur Verfügung stehen muss.
- Der Penalty-System-Operator sollte so positioniert sein, dass er Penaltys vom Penalty-Tracker übernehmen kann. Er sollte außerdem dem Penalty-Tracker helfen, Penaltys aufzunehmen, die verpasst worden sein könnten.
- Die Teams haben Zugriff auf das System, um ihre Penaltys einzusehen. Die Penaltys werden in Echtzeit durch ein Gerät (wie Laptop, Mobilgerät, oder Monitor) verfügbar gemacht, das sich im Teambereich befindet, oder von dort aus sichtbar ist.
- Spielernummern sollten in alphanumerischer Reihenfolge aufgelistet sein. Die Reihenfolge der Nummern beginnt mit 0-9. (Beispiel: 1, 11, 2, 208, 21, 4, 9, etc.) Die Spielernummer ist die einzig erforderliche Identifizierung. Namen sind nicht verlangt.
- Penaltys werden durch den Penalty-Code für den Regelverstoß dargestellt (z.B. "X" für Cutting, "B" für Back-Block, und so weiter) laut den Codes, die auf dem Penalty-Tracking-Formular aufgelistet sind.
- Wenn der Penalty-Call nicht verstanden wurde, darf man den Code "unknown" benutzen, um ein Penalty provisorisch zu notieren, bis das korrekte Penalty bestätigt werden kann.
- Sobald ein Spieler in der Penalty Box sitzt, um sein Penalty abzusetzen, macht man eine Notiz beim Penalty-Code, um anzuzeigen, dass der Spieler diesen Penalty abgesehen hat.
- Das System muss Time-outs und Official-Reviews der Teams aufzeichnen. Das Score-Board zeigt die Anzahl der verbleibenden Time-outs und Official-Reviews für jedes Team an.