

# WFTDA OFFICIATING ANSAGEN (VERBAL CUES)

Aktualisiert im Februar 2016

Die Abschnitte und Nummerierungen, die bei jeder Ansage aufgeführt sind, entsprechen den Abschnitten in den FlatTrackRollerDerbySpielregeln. Wenn die Benutzung von Handsignalen angegeben ist, siehe das Dokument WFTDA Ofizielle Handsignale für eine Beschreibung dieser Signale und ihre korrekte Benutzung.

## PENALTYS

### **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, ART DES REGELVERSTOßES“**

**Beschreibung:** Laut Regel 8.2.5.2 kommunizieren Officials die Strafen für Spieler über deren Teamfarbe und Spielernummer, gefolgt von der Art des begangenen Regelverstoßes. Spielernummern werden als einzelne Ziffern angesagt

**Beispiel für eine Ansage für Gelb #82:** „Yellow, eight two, Out of Play Block“

### **VERBAL CUE (ANSAGE): ART DES REGELVERSTOßES**

**Beschreibung:** Als Teil der Kommunikation von Strafen müssen Officials die Art des Vergehens verbal ansagen. Im Folgenden finden sich die Ansagen für jede Penaltykategorie, wie sie in *Abschnitt 5* der Flat Track Roller Derby Regeln aufgelistet sind.

- 5.1 - Back-Block „Back-Block“
- 5.2 - High-Block „High-Block“
- 5.3 - Low-Block „Low-Block“
- 5.4 - Einsatz der Ellenbogen „Elbows“
- 5.5 - Einsatz der Unterarme und Hände „Forearms“
- 5.6 - Blocken mit dem Kopf „Blocking with the Head“
- 5.7 - Multi-Player-Block „Multi-Player-Block“
- 5.8 - Out-of-bounds-Aktionen: Siehe unten „Penalty-Kategorien mit mehreren Regelverstößen“
- 5.9 - Direction-of-game-play: Siehe unten „Penalty-Kategorien mit mehreren Regelverstößen“
- 5.10 - Outofplay: Siehe unten „PenaltyKategorien mit mehreren Regelverstößen“
- 5.11 - Cutting-the-track „Cutting“
- 5.12 - Skating-out-of-bounds „Skating-out-of-bounds“

- 5.13 - Illegal-Procedures Siehe unten „Penalty-Kategorien mit Regelverstößen“
- 5.14 - Insubordination „Insubordination“
- 5.15 - Delay-of-game „Delay-of-game“
- 5.16 - Misconduct/Gross Misconduct „Misconduct/Gross Misconduct“

## **VERBAL CUE (ANSAGE): PENALTY-KATEGORIEN MIT MEHREREN REGELVERSTÖßEN**

**Beschreibung:** Einige Penalty-Kategorien fassen jeweils mehrere Vergehensarten unter einem Überbegriff zusammen. Um die Spieler konkreter zu informieren, welcher Regelverstoß begangen wurde, sollen Officials die folgenden Begriffe, anstatt der übergeordneten KategorieTitel, verwenden. Weiterhin sollte das Handsignal der zugehörigen Penalty-Kategorie benutzt werden.

### **Out-of-bounds-Penaltys**

- „Out of Bounds Block“ (Siehe *Abschnitte 5.8.15, 5.8.16, 5.8.17, 5.8.18*)
- „Out of Bounds Assist“ (Siehe *Abschnitt 5.8.19*)

### **Direction of Gameplay Penaltys**

- „Stopped Block“ (Siehe *Abschnitte 5.9.17, 5.9.21*)
- „Clockwise Block“ (Siehe *Abschnitte 5.9.18, 5.9.21*)
- „Clockwise Assist“ (Siehe *Abschnitt 5.9.19*)
- „Stopped Assist“ (Siehe *Abschnitt 5.9.20*)

### **Out-of-play-Penaltys**

- „Failure to Return“ (Siehe *Abschnitt 5.10.11*)
- „Failure to Reform“ (Siehe *Abschnitte 5.10.12, 5.10.13*)
- „Illegal Return“ (Siehe *Abschnitte 5.10.14, 5.10.15*)
- „Out of Play Block“ (Siehe *Abschnitte 5.10.16, 5.10.17*)
- „Destroying the Pack“ (Siehe *Abschnitt 5.10.18*)
- „Out of Play Assist“ (Siehe *Abschnitt 5.10.19*)

### **Illegal-Procedures**

- „Failure to Yield“ (Siehe *Abschnitt 5.13.7*)
- „Illegal Positioning“ (Siehe *Abschnitt 5.13.8*)
- „Penalty Box Violation“ (Siehe *Abschnitte 5.13.9, 5.13.10, 5.13.20*)
- „Equipment Violation“ (Siehe *Abschnitte 5.13.11, 5.13.22*)
- „Too Many Skaters“ (Siehe *Abschnitt 5.13.12*)
- „Uniform Violation“ (Siehe *Abschnitt 5.13.13*)
- „Illegal Calloff“ (Siehe *Abschnitt 5.13.14*)
- „Star Pass Violation“ (Siehe *Abschnitt 5.13.15*)
- „Star Pass Interference“ (Siehe *Abschnitt 5.13.16*)
- „Illegal Reentry“ (Siehe *Abschnitte 5.13.17, 5.13.18, 5.13.19*)

- „Bench Staff Violation“ (Siehe Abschnitt 5.13.21)
- „Game Interference“ (Siehe Abschnitt 5.13.23, 5.13.24)
- „Stalling“ (Siehe Abschnitt 5.13.25)

#### **Misconduct-Penaltys**

- „Leaping Contact“ (Siehe Abschnitt 5.16.8)
- „Charging“ (Siehe Abschnitt 5.16.9)
- „Unsporting Conduct“ (Siehe Abschnitt 5.16.10)
- „Reckless Entry“ (Siehe Abschnitte 5.16.12, 5.16.13)
- „Embellishment“ (Siehe Abschnitte 5.16.14, 5.16.15)
- „Blocking While Down“ (Siehe Abschnitt 5.16.16)
- „Early Hit“ (Siehe Abschnitte 5.16.17, 5.16.18)
- „Late Hit“ (Siehe Abschnitt 5.16.19)

## **PENALTY-BOX**

### **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, STAND“**

**Beschreibung:** Die Penalty-Box-Officials weisen einen Spieler an aufzustehen, wenn er noch 10 Sekunden seiner Strafzeit übrig hat, indem sie zuerst die Teamfarbe und die Spielernummer, gefolgt von der Anweisung „Stand“, ansagen. Das letzte Wort der Ansage, „Stand“, sollte bei genau 10 Sekunden übriger Strafzeit ausgesprochen werden. Um mehrere Spieler anzuweisen, die sich gleichzeitig hingesezt haben, darf ein Official den Ausdruck „(Teamfarbe), Position, Stand“ benutzen. Zum Beispiel: „Blue Blockers, Stand“ oder „Jammers, Stand“.

### **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, DONE“**

**Beschreibung:** Die Penalty-Box-Officials entlassen einen Spieler aus der Penalty-Box, wenn seine Strafzeit abgelaufen ist, indem sie zuerst die Teamfarbe und die Spielernummer ansagen, gefolgt von der Anweisung „Done“. Das letzte Wort der Ansage, „Done“, sollte bei genau 0 Sekunden übriger Strafzeit ausgesprochen werden. Um mehrere Spieler anzuweisen, die sich gleichzeitig hingesezt haben, darf ein Official den Ausdruck „(Teamfarbe), Position, Done“ benutzen. Zum Beispiel: „Blue Blockers, Done“ oder „Jammers, Done“.

### **VERBAL CUE (ANSAGE): „TIMING STOPPED FOR TEAMFARBE, SPIELERNUMMER“**

**Beschreibung:** Die Penalty-Box-Officials informieren einen Spieler darüber, dass sie seine Strafzeit angehalten haben, indem sie „Timing stopped“, gefolgt von der Teamfarbe und Nummer des Spielers, ansagen (z.B. „Timing stopped, yellow one-five“).

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, SKATE AROUND“**

**Beschreibung:** Die Penalty-Box-Officials weisen einen Spieler durch Nennung der Teamfarbe und der Spielernummer, gefolgt von der Ansage „Skate Around“, an, erneut um den Track zu skaten, wenn er die Penalty-Box aus der falschen Richtung (im Uhrzeigersinn) betreten hat. Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, YOU'RE IN THE QUEUE“**

**Beschreibung:** Die Penalty-Box-Officials weisen einen bestraften Spieler an, auf den Track zurückzukehren, wenn kein freier Platz in der Penalty-Box vorhanden ist, indem sie die Teamfarbe und die Spielernummer ansagen, gefolgt von der Ansage "You're in the Queue". Diese verbale Aussage sollte mit dem Handsignal „Return to the Track“ einhergehen.

# **VERWARNUNGEN UND WEITERE ANSAGEN**

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „OUT-OF-PLAY“**

**Beschreibung:** Eine verbale Verwarnung wird an Spieler vergeben, die sich mehr als 20 Fuß (6 Meter) vor oder hinter dem legalen Pack befinden (*Abschnitt 5.10.4*). Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „KEIN PACK“**

**Beschreibung:** Warnung an Spieler, dass eine No-Pack-Situation entstanden ist, und die Spieler versuchen müssen, wieder ein Pack zu bilden. (Siehe *Abschnitte 3.1 und 5.10.5*). Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „PACK IS HERE“**

**Beschreibung:** Eine Ansage um zu zeigen, wo sich das Pack auf dem Track befindet. Diese Ansage sollte auch verwendet werden, um mitzuteilen, wenn eine No-Pack-Situation beendet ist und wieder ein Pack gebildet wurde. Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „FIVE SECONDS“**

**Beschreibung:** Ansage, um Spieler zu informieren, dass der nächste Jam in 5 Sekunden startet. Der Jam-Timer sollte für Officials und Spieler in ausreichender Lautstärke verkünden, wenn noch 5 Sekunden bis zum nächsten Jam-Start verbleiben. Das erste Wort der verbalen Ansage, „Five“, sollte exakt 5 Sekunden vor dem nächsten Jam-Start ausgesprochen werden.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „JAM IS ON“**

**Beschreibung:** Zeigt an, dass der Jam noch läuft und nicht durch einen Official abgebrochen wurde.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, FALSE START“**

**Beschreibung:** Eine Warnung wird an Spieler ausgesprochen, die sich während des Jam-Starts außerhalb ihrer zulässigen Positionen befinden (Siehe *Abschnitt 3.2.8*). Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, REMAIN ON THE TRACK“**

**Beschreibung:** Anweisung eines Officials an einen Spieler, dass dieser nicht den Track verlassen muss. Falls der letzte auf dem Track verbleibende Blocker eines Teams eine Strafe bekommt, sollte der Official diese Ansage machen, bevor das Penalty angesagt wird. Zum Beispiel: „Yellow, eight-two, Remain on the Track, Out of Play Block.“ Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, REPORT TO THE BOX“**

**Beschreibung:** Anweisung eines Officials an einen Spieler, dass sich dieser in die Penalty-Box begeben soll.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, RETURN TO YOUR BENCH“**

**Beschreibung:** Anweisung eines Officials an einen Spieler, dass dieser zu seiner Teambank zurückkehren soll. Die Ansage sollte mit dem dazugehörigen Handsignal einhergehen.

## **VERBAL CUE (ANSAGE): „TEAMFARBE, SPIELERNUMMER, REMOVE YOUR COVER“**

**Beschreibung:** Anweisung eines Officials an einen Spieler, dass dieser seine Pivot- oder Jammer-Helmhaube abnehmen soll.