WFTDA
Flat Track Roller Derby
Regeln

Zusammenfassung

Das Spiel „Flat Track Roller Derby“ wird auf einem flachen, ovalen Spielfeld gespielt. Das Spiel wird in zwei 30-minütige Halbzeiten eingeteilt. Innerhalb dieser Halbzeiten gibt es Spieleinheiten, die als „Jams“ bezeichnet werden. Jams dauern bis zu 2 Minuten. Zwischen allen Jams sind 30 Sekunden Pause.

Während eines Jams schickt jedes Team bis zu fünf Skater*innen auf das Spielfeld. Vier dieser Skater*innen werden als „Blocker*in“ bezeichnet (alle Blocker*innen zusammen werden als „Pack“ bezeichnet) und ein*e Skater*in ist die*r „Jammer*in“. Die*r Jammer*in trägt eine Helmhaube mit einem darauf abgebildeten Stern (in der Folge auch „Star“ genannt).

Die beiden Jammer*innen beginnen jeden Jam hinter dem Pack und erhalten einen Punkt für jede*n gegnerische*n Blocker*in, die*n sie*r überrundet. Da sie hinter dem Pack starten, müssen sie erst durch das Pack und dann rund um den Track skaten, um Punkte für das Überrunden gegnerischer Blocker*innen erzielen zu können.

Roller Derby ist ein Sport mit vollem Körperkontakt. Skater*innen dürfen jedoch weder ihren Kopf, ihre Ellenbogen, ihre Unterarme, ihre Knie, ihre Unterschenkel noch ihre Füße einsetzen, um Gegner*innen zu attackieren. Der Kontakt mit Kopf, Rücken, Knien, Unterschenkeln oder Füßen von Gegner*innen ist illegal.

Gefährliche oder regelwidrige Aktionen können dazu führen, dass ein*e Skater*in ein Penalty erhält, was bedeutet, dass diese*r Skater*in während eines Jams 30 Sekunden in der Penalty-Box verbringen muss.

Das Team mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

Ein typischer Jam könnte wie folgt ablaufen:

1. Die Blocker*innen stellen sich hinter der Pivot-Line und vor der Jammer-Line auf.
2. Die Jammer*innen stellen sich hinter der Jammer-Line auf.
3. Beim Jam-Startpfiff skaten die Blocker*innen nach vorne und kämpfen um die beste Positionierung. Die Jammer*innen skaten vorwärts und versuchen, durch das Pack zu gelangen. Jede*r Blocker*in versucht gleichzeitig zu verhindern, dass die*r gegnerische Jammer*in vorbeikommt, sowie der*m eigenen Jammer*in beim Durchkommen zu helfen.
4. Ein*e Jammer*in kommt aus dem Pack heraus und wird zum*r Lead-Jammer*in erklärt, was es ihr*m ermöglicht, den Jam zu beenden, wenn sie*r das will. Diese*r Jammer*in skatet einmal um den Track, um in eine Position zu gelangen, in der sie*r Punkte erzielen kann.
5. Die*r gleiche Jammer*in versucht, zum zweiten Mal durch das Pack zu kommen, während die*r gegnerische Jammer*in zum ersten Mal aus dem Pack kommt.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

6. Als die*r zweite Jammer*in dabei ist, aus dem Pack zu kommen und in eine Position zu gelangen, in der sie*r punkten kann, beendet die*r erste Jammer*in den Jam.
7. Die*r erste Jammer*in hat mehrere Punkte erhalten (bis zu vier) und stellte sicher, dass die*r Gegner*in keinen Punkt erhielt. In der Zwischenzeit hat die*r gegnerische Jammer*in (indem sie*r in eine Position gelangte, in der sie*r punkten konnte) die*r erste Jammer*in nur bei 4 Punkten gehalten, da diese*r mehr Punkte bei weiteren Überrundungen hätte erzielen können.

1. Spielgrundlagen und Sicherheit

1.1. Spieldauer

Ein Spiel dauert 60 Minuten und ist in zwei Halbzeiten zu je 30 Minuten eingeteilt, mit einer Halbzeitpause dazwischen. Halbzeiten werden in Jams eingeteilt, diese Spielrunden stellen die Grundeinheit eines Spiels dar. Ein Jam kann bis zu zwei Minuten dauern.

Ein Jam dauert maximal zwei Minuten. Jams können, wie unten beschrieben, vor Ablauf der zwei Minuten abgebrochen werden. Jeder Jam beginnt mit einem kurzen Pfiff und endet mit dem letzten Pfiff einer Folge von vier kurzen Pfiffen. Zwischen den einzelnen Jams müssen mindestens 30 Sekunden vergehen. Es dürfen nicht mehr als 30 Sekunden vergehen, falls kein Timeout genommen wird.

Eine Halbzeit beginnt mit dem Startpfiff des ersten Jams für die jeweilige Halbzeit. Die Spieluhr hält zwischen den Jams nicht an, außer es wird ein Timeout genommen. Wenn die Spieluhr Null erreicht, bevor der nächste Jam beginnt, endet die Halbzeit mit dem Ende des letzten Jams dieser Halbzeit. Falls der eigentlich letzte Jam aufgrund eines Fehlers der Officials endet, nachdem die Spieluhr abgelaufen ist, dann können die Officials entscheiden, dass ein weiterer Jam gespielt wird. Ein solcher Jam hat das gleiche Format (Overtime oder nicht; siehe unten) wie der Jam, der unnatürlich endete, und gilt als Teil dieser Halbzeit.

Falls die Officials einen Jam nach ihrem Ermessen abbrechen (siehe 5.2 Aufgaben), oder ein Fehler von Officials auftritt. der eventuell den Ausgang des Spieles (Gewinner/Verlierer) beeinflusst, und weniger als 30 Sekunden auf der Spieluhr am Ende der zweiten Halbzeit sind (einschließlich des Falles, dass die Spieluhr abgelaufen ist), darf ein zusätzlicher Jam nach Ermessen der*s Head-Referee gestartet werden. Dieser Jam hat dasselbe Format (Overtime oder nicht, siehe 1.5.1 Overtime), wie der Jam, der zu Ende ging, und ist Teil derselben Halbzeit.

1.2. Teams

Ein Team besteht aus Skater*innen, die durch Rückennummern eindeutig identifiziert werden können. Jedes Team muss ein Trikot in einer einheitlichen Grundfarbe haben und die Farben der Trikots der beiden Teams müssen sich durch hohen Kontrast voneinander unterscheiden. Skater*innen-Nummern müssen klar auf dem Rücken und dem Oberarm der Skater*innen erkennbar sein. Jedes Team muss Helmhauben haben, die klar sichtbar machen, wer Jammer*in und wer Pivot ist. Helmhauben für Jammer*innen und Pivots der beiden Teams müssen einfach voneinander zu unterscheiden sein.

Skater*innen müssen während des Spiels Quad-Roller-Skates und Schutzausrüstung tragen. Inlineskates sind nicht erlaubt. Während des Spiels darf die Schutzausrüstung nicht ausgezogen werden. Die Schutzausrüstung darf die Sicherheit oder das Spiel anderer Skater*innen, das Hilfspersonal oder die Officials nicht behindern oder einschränken.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Skater*innen, die während des Spiels verletzt werden, können ins Spiel zurückkehren, wenn sie ihre Verletzung offensichtlich überstanden haben und nicht bluten. Skater*innen, deren Verletzung eindeutig in den Spielfluss eingreift (Beispiele dafür sind ein Jam-Abbruch, das Anhalten der Spieluhr oder eine Auswechslung in der Penalty-Box), dürfen an den folgenden drei Jams nicht teilnehmen (falls nötig, kann sich dies in die nächste Halbzeit ausgedehnt werden). Skater*innen, deren Verletzung mehr als einmal pro Halbzeit in den Spielfluss eingreift, dürfen in dieser Halbzeit nicht mehr als Skater*in am Spiel teilnehmen. Die*r Head-Referee darf auch das Spiel als von einem Team als aufgegeben erklären, falls dieses Team fünf oder weniger spielberechtigete Skater*innen hat, oder sich weigert, Skater*innen aufzustellen, um weiterzuspielen.

1.3. Timeouts

Teams und Officials können die Spieluhr anhalten, indem sie ein Timeout nehmen. Timeouts können nur zwischen Jams genommen werden, wobei Officials einen Jam abbrechen können, um ein Official Timeout auszurufen. Der Beginn eines Timeouts wird durch vier kurze Pfiffe und das Ende eines Timeouts durch einen langen rollenden Pfiff signalisiert, nach welchem der nächste Jam so schnell wie möglich beginnen soll, falls noch Zeit auf der Spieluhr ist. Höchstens 30 Sekunden dürfen bis zum Beginn des nächsten Jams vergehen. Die Spieluhr startet wieder mit dem Startpfiff des Jams.

Es gibt drei Arten von Timeouts.

1.3.1 Team-Timeouts

Jedes Team kann pro Spiel drei Timeouts nehmen. Team-Timeouts können nur von Captains oder Alternates genommen werden. Captains oder Alternates, die ein Penalty erhalten haben, dürfen kein Timeout nehmen. Team-Timeouts dauern 60 Sekunden.

1.3.2 Official-Reviews

Ein Offcial Review ist eine formale Anfrage eines Teams, eine spezifische Entscheidung der Officials zu untersuchen. Jedes Team kann einmal pro Halbzeit verlangen, dass eine Entscheidung der Officials untersucht wird. Um dies zu tun, fordern Captain oder Alternate förmlich eine Überprüfung einer bestimmten Entscheidung der Officials an. Es können nur Entscheidungen untersucht werden, die im vorherigen Jam oder während der Line-up-Phase vor dem Jam getroffen wurden. Die*r Head-Referee untersucht den Vorfall mit den anderen Referees und Officials, und trifft auf Basis der gesammelten Informationen eine Entscheidung. Die*r Head-Referee teilt dann den Vertreter*innen beider Teams das Ergebnis des Reviews und jegliche sich daraus ergebenden Änderungen mit. Diese Entscheidung ist endgültig und kann nicht erneut untersucht werden.

Falls die*r Head-Referee bestimmt, dass in Bezug auf die zu untersuchende Situation ein Fehler der Officials vorliegt, behält das Team das Recht, später in der Halbzeit ein weiteres Official-Review zu verlangen. Das Recht auf ein Official-Review kann so nur einmal pro Halbzeit erneuert werden.

Ein Team darf sein Official-Review als Team Timeout benutzen. In diesem Fall verfällt das Official-Review. Bestrafte Captains oder Alternates können kein Official-Review verlangen.

Official Reviews (egal, ob unbenutzt oder erhalten) können nicht in die nächste Halbzeit übertragen werden.

1.3.3 Official Timeouts

Officials können ein Timeout nehmen, um sicherzustellen, dass das Spiel reibungslos und korrekt läuft. Falls der vorherige Jam mit weniger als 30 Sekunden auf der Spieluhr endete, muss das Ausrufen eines Timeouts durch die Officials nicht unbedingt zu einem weiteren Jam führen wie bei einem Team-Timeout oder einem Official-Review. Stattdessen müssen die Officials bestimmen, ob es einen Grund gibt, einen weiteren Jam in dieser Halbzeit abzuhalten, oder nicht. Falls die Officials bestimmen, dass es keinen Grund gibt, einen weiteren Jam abzuhalten, müssen beide Teams die

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Möglichkeit bekommen, ein Team-Timeout oder ein Official-Review zu nehmen (falls sie welche übrig haben). Falls sie ablehnen, endet das Spiel.

1.4. Spielinformationen

Kritische Spielinformationen müssen so dargestellt werden, dass sie für die Teams, Officials und das Publikum gut sichtbar sind. Diese dargestellten kritischen Spielinformationen gelten als offiziell und müssen mindestens Folgendes enthalten:

- Die Spieluhr
- Die Jam-Uhr
- Der offizielle Punktestand

Fehler bei der Uhr oder beim Punktestand sollten so schnell wie möglich korrigiert werden. Falls der Fehler für längere Zeit besteht, sollte er lediglich korrigiert werden, wenn die Korrektur nur eine minimale Auswirkung auf das Spiel hat.

1.5. Gewinnen

Das Team mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

1.5.1 Overtime (Verlängerung)

Falls das Spiel mit einem Gleichstand endet, wird die zweite Halbzeit um mindestens einen weiteren Jam verlängert. Dieser Overtime-Jam ist genau wie jeder andere Jam, mit zwei Ausnahmen:

- Es gibt keine*n Lead-Jammer*in.
- Beide Jammer*innen punkten bereits bei ihrem ersten Trip durch das Pack. (Bereits das erste Passieren von Blocker*innen durch die Jammer*innen nach dem Start, gilt als Überrundung.)

In dieser Weise werden weitere Jams gespielt, bis ein Jam nicht unentschieden endet.

2. Gameplay

2.1. Der Track

Der Track muss den Standardabmessungen der WFTDA-Track-Spezifikationen entsprechen. Die Trackoberfläche muss sauber, eben und zum Skaten geeignet sein. Der Track muss eine Begrenzung haben, die einen hohen Kontrast im Vergleich zum Rest des Bodens aufweist. Die Begrenzung wird als Teil des Tracks angesehen (die Begrenzung liegt „in-bounds“) und muss um den gesamten Track herum, einheitlich in der Breite sein.

Die Trackbegrenzung, die Pivot- und die Jammer-Line können jegliche Muster oder Farben haben, solange sie klar erkennbar sind.

Neben dem Track muss die Penalty-Box und für jedes Team ein Teambereich markiert sein. . Die Linien müssen in diesem Bereich auch einen großen Kontrast aufweisen und gelten als Teil des jeweiligen Bereichs. Beispielsweise zählt die Begrenzung der Penalty-Box als Teil der Penalty-Box. Nur Skater*innen, die aktiv ein Penalty ableisten müssen, dürfen die Penalty-Box betreten.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

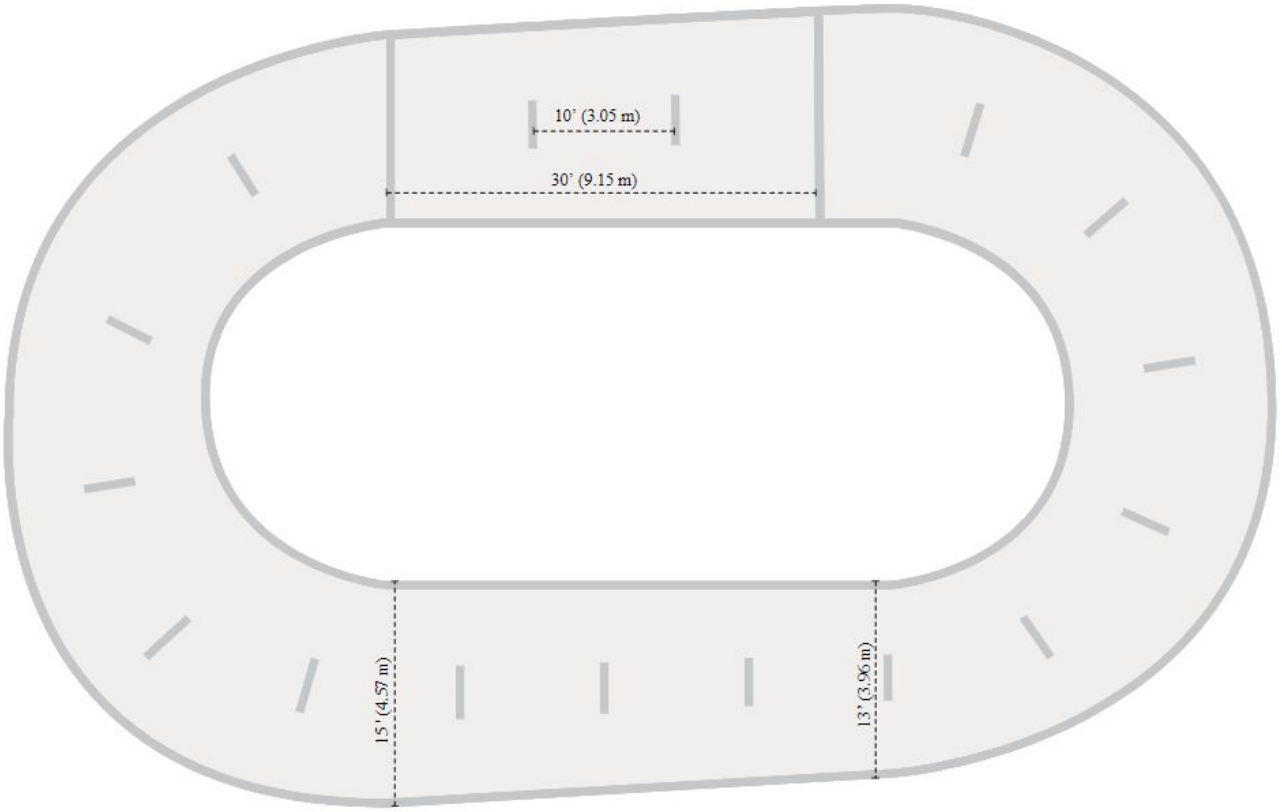


Abb. 2.1 Der Track (Track Layout and Design © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls)

2.2. Positionen

In jedem Jam muss ein Team eine*n Jammer*in und maximal vier Blocker*innen auf den Track schicken. Eine*r dieser Blocker*innen kann Pivot-Blocker*in sein. Skater*innen, die sich beim Startpfiff nicht komplett auf dem Track befinden, dürfen nicht am Jam teilnehmen und werden deshalb nicht mit eingerechnet. Skater*innen, die Penaltys ableisten (und sich dabei in oder auf dem Weg zur Penalty-Box befinden), werden mit eingerechnet. Von jedem Team muss sich mindestens ein*e Blocker*in auf dem Track befinden, die*r kein Penalty ableistet. Skater*innen dürfen während eines Jams ihre Position nicht ändern, außer bei einem Star-Pass (siehe unten).

Wenn ein Jam beginnt, müssen die Jammer*innen die Jammer-Line berühren oder sich hinter ihr befinden. Alle Blocker*innen müssen sich hinter der Pivot-Line vor der Jammer-Line befinden und alle Non-Pivot-Blocker*innen dürfen die Pivot-Line nicht berühren. Wenn ein*e Pivot die Pivot-Line zu Beginn des Jams berührt, müssen sich alle Non-Pivot-Blocker*innen hinter den Hüften dieser*s Pivot*s befinden.

Alle Skater*innen, die sich beim Startpfiff eines Jams nicht komplett auf dem Track befinden oder ein Penalty ableisten (in der oder auf dem Weg zur Penalty-Box), dürfen nicht am Jam teilnehmen (und werden auch nicht zur Maximalanzahl an Skater*innen gezählt).

Alle Skater*innen, die sich komplett auf dem Track befinden, aber teilweise illegal positioniert sind (sich jedoch auf dem Track befinden, zum Beispiel ein*e Jammer*in, die*r die Jammer-Line übertritt), müssen deren Position gegenüber allen Skater*innen in unmittelbarer Nähe aufgeben und gelten als „nicht im Jam“, bis sie dies erfüllt haben.

Blocker*innen, die ihre Position aufgrund eines Fehlstarts aufgeben müssen, werden für die Pack-Definition vernachlässigt, bis sie dieser Verpflichtung nachgekommen sind. Jammer*innen, die ihre Position aufgrund eines Fehlstarts aufgeben müssen, können niemand zählbar passieren, bis sie dies getan haben.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Alle Skater*innen, die komplett außerhalb ihrer legalen Startposition sind, erhalten direkt ein Penalty.

2.2.1 Jammer*innen

Die*r Jammer*in ist die*r Skater*in, die*r bei Beginn des Jams, sichtbar in Besitz der Jammer*innen-Helmhaube (auch „Star“ genannt) ist. Wenn ein*e Skater*in als Jammer*in eines Teams ein Penalty ableistet, darf kein anderes Teammitglied den Jam mit der Jammer*innen-Helmhaube oder hinter der Jammer-Line beginnen. Wenn weder ein*e Skater*in ein Penalty als Jammer*in ableistet, noch ein*e Skater*in mit sichtbarem Star auf dem Track ist, dann hat das Team versäumt eine*n Jammer*in für den kommenden Jam aufzustellen und erhält ein entsprechendes Penalty.

Jammer*innen müssen den Jam auf oder an der Jammer-Line beginnen, es sei denn sie leisten ein Penalty ab. Jammer*innen dürfen beim Startpfiff stillstehen oder rollen, aber dürfen nicht aktiv gegen den Uhrzeigersinn beschleunigen.

Der Star darf nur von der*m Jammer*in auf dem Helm getragen oder von der*m Jammer*in oder Pivot des jeweiligen Teams in der Hand gehalten werden. Andere Skater*innen dürfen nicht im Besitz der Jammer*innen-Haube sein und die*r Jammer*in und die*r Pivot dürfen den Star nicht verstecken (beispielsweise in einer Tasche oder unter dem Trikot).

Jammer*innen sind die einzigen Skater*innen, die Punkte für ihr Team erzielen können. (siehe Abschnitt 3).

Jammer*innen können auch die Engagement-Zone legal verlassen oder außerhalb davon bleiben.

2.2.2 Lead-Jammer*in

Die*r Lead-Jammer*in ist die*r erste Jammer*in, die*r es schafft, gegenüber der*m vorderste*n Blocker*in, die*r in-play ist, eine bessere Position zu etablieren, nachdem sie*r vorher bereits alle anderen Blocker*innen, zählbar passiert hat, mit Ausnahme derer, die sich vor der Engagement-Zone befinden (siehe Abschnitt 2.5).

Wenn ein*e Jammer*in den Lead-Jammer*innen-Status erlangt hat, wird dies durch zwei kurze Pfiffe angezeigt. Jammer*innen verlieren die Möglichkeit auf den Lead-Jammer*innen-Status, wenn sie wegen eines Penaltys in die Penalty-Box geschickt werden, wenn sie die Engagement Zone verlassen, ohne den Lead-Jammer*innen-Status erlangt zu haben oder wenn sie die Helmhaube abnehmen oder diese von einem Teammitglied abgenommen wird. Wenn beide Jammer*innen im gleichen Moment für den Lead-Jammer*innen-Status qualifiziert sind (zum Beispiel, wenn die*r vorderste Blocker*in out-of-play geht), wird die*r vorderste Jammer*in Lead-Jammer*in. Nur Skater*innen, die den Jam als Jammer*in beginnen, können Lead-Jammer*in werden (also kann ein*e Pivot, nach einem Star-Pass, nicht Lead-Jammer*in werden).

Die*r Lead-Jammer*in verliert den Status als Lead-Jammer*in, wenn sie*r ein Penalty erhält, den eigenen Star absichtlich abnimmt, sofern er sich auf dem Helm befindet, oder die Helmhaube absichtlich von einem Teammitglied entfernt wird.

Die*r Lead-Jammer*in ist die*r einzige Skater*in, die*r den Jam beenden kann, bevor die zwei Minuten ablaufen. Die*r Lead-Jammer*in kann den Jam beenden, indem sie*r mit den eigenen Händen wiederholt die eigene Hüften berührt.

2.2.3 Pivot-Blocker*in

Die*r Pivot ist ein*e Blocker*in und wird dadurch bestimmt, dass sie*r beim Startpfiff des Jams die Pivot-Haube besitzt (auch “Stripe” genannt). . Die*r Pivot, die*r den Stripe trägt, hat mehrere zusätzliche Fähigkeiten, die andere Blocker*innen nicht haben.

- Die*r Pivot kann zur*m Jammer*in des Teams werden (siehe Abschnitt 2.2.4).

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

- Die*r Pivot darf die Jammer*innen-Haube aufheben oder bewegen, auch wenn sie*r nicht die*r Jammer*in ist. Zum Beispiel kann sie*r den Star aufheben und der*m Jammer*in zurückgeben.
- Die*r Pivot darf beim Jam-Start die Pivot-Line berühren.

Wenn ein*e Pivot die eigene Helmhaube nicht so trägt, dass der Streifen sichtbar ist, dann wird die*r Pivot wie jede*r andere Blocker*in behandelt.

2.2.4 Star-Pass

Jammer*innen können die eigene Position der*m Pivot ihres Teams übertragen, indem sie einen legalen Star-Pass durchführen. Ein legaler Star-Pass bedeutet, dass Jamer*innen den Star der*m Pivot ihres Teams übergeben, während beide auf Skates, in-bounds und in-play sind. Dabei dürfen beide nicht auf dem Weg zur Penalty-Box oder auf der Warteliste der Penalty-Box sein. Wenn Jammer*innen ihre Haube in die Hand von Pivots übergeben und loslassen, gilt die Jammer*innen-Position als übertragen. Die*r neue Jammer*in übernimmt in Bezug auf erzielte Punkte, Trips durch das Pack und passierte Skater*innen, genau an der Stelle wo die*r bisherige Jammer*in war. Die*r vorherige Jammer*in wird zum Nicht-Pivot-Blocker.

Wenn der Star nicht regelkonform übergeben wird, bleibt die*r vorherige Jammer*in die*r Jammer*in und die*r Initiator*in des Star-Pass sollte bestraft werden behalten beide Skater*innen ihre aktuelle Position. Dies beinhaltet:

- Weitergabe des Stars in die Hand von Skater*innen, die nicht die*r Pivot sind.
- Weitergabe des Stars an die*n Pivot, während eine*r der beiden Skater*innen down oder out-of-bounds ist oder sich auf dem Weg zur Penalty-Box befindet.
- Weitergabe des Stars an die*n Pivot, während die*r Pivot darauf wartet, in die Penalty-Box geschickt zu werden (auch wenn sie*r sich noch nicht auf dem Weg dorthin befindet).
- Star-Pass an die*n Pivot, die*n die Pivot-Haube nicht tragen.

Pivots, die durch einen fehlgeschlagenen Star-Pass oder in irgendeiner anderen Weise in den Besitz der Jammer*innen-Haube kommen (zum Beispiel durch das Aufheben einer zu Boden gefallenen Jammer*innen-Haube), hat kein Star-Pass stattgefunden werden gewarnt, dass sie keine Jammer*innen sind. Dementsprechend geht die Jammer*innen-Position nicht auf die*n Pivot über, und darf die*r Pivot darf die Jammerhaube nicht aufsetzen, aber sie*r darf den Star in der Hand halten, ihn fallen lassen, oder der*m Jammer*in zurückgeben. Nur Jammer*nnen oder Pivots dürfen den Star in Beitz haben oder aufheben.

Die*r Initiator*in eines illegalen Star-Pass (oder eines illegalen Wiedererlangens der Haube), der (bzw. das) Auswirkung auf das Spiel hat, sollte ein Penalty erhalten.

2.2.5 Blocker*innen

Alle anderen Skater*innen gelten als Blocker*innen. Non-Pivot-Blocker*innen dürfen keine Helmhauben sowie Zeichen auf dem Helm haben, die mit dem Stripe oder Star verwechselt werden können.

2.3. Engagement-Zone und Pack

Das Pack ist die größte Gruppe von auf den Skates befindlichen Blocker*innen beider Teams, die in-bounds sind und sich nah beieinander befinden. Wenn dies auf keine einzelne Gruppe von Blocker*innen zutrifft, existiert kein Pack. Dies gilt auch, wenn es mehrere Gruppen gleicher Größe gibt. Skater*innen gelten als nah beieinander, wenn die Entfernung zwischen den Hüften zur*m nächsten Pack-Skater*in weniger als 10 ft (3,05 m) beträgt. Wenn ein*e Skater*in ein Penalty erhält, gilt sie*r nicht mehr länger als auf dem Track in Bezug auf Pack.Definition und Bestimmung von relativer Position.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Alle Blocker*innen sind dafür verantwortlich, ein Pack beizubehalten. Es ist illegal, absichtlich das Pack zu zerstören. Wenn im Laufe eines Jams das Pack zum Stillstand kommt oder sich in Derby-Richtung (gegen den Uhrzeigersinn bewegt, ist das Zerstören des Packs durch skaten im Uhrzeigersinn illegal. Alle Blocker*innen beider Teams müssen versuchen, wieder ein Pack zu bilden.

Für Skater*innen in der hinteren Gruppe beinhaltet dies Steppen oder Skaten entgegen des Uhrzeigersinns. Für Skater*innen in der vorderen Gruppe beinhaltet dies Ausrollen, Bremsen oder komplettes Halten. Falls die sofortige Ausführung nicht ausreicht, um das Pack wiederherzustellen, braucht es zusätzliche Anstrengungen. Falls ein*e Blocker*in in der hinteren Gruppe ist, muss sie*r in Richtung der vorderen Gruppe beschleunigen (bis zum Sprint), bis das Pack wiederhergestellt ist (rollen, langsames Steppen, oder Steppen gegen den Uhrzeigersinn sind nicht ausreichend), aber sie*r darf langsam machen, um unsicheren Kontakt beim Wiederherstellen des Packs zu vermeiden. Falls ein*e Blocker*in in der vorderen Gruppe ist, muss sie*r aktiv bremsen bis zum vollständigen Halt (ausrollen reicht nicht), aber sie*r muss nicht im Uhrzeigersinn skaten.

In einer No-Pack-Situation sollten Blocks von oder gegen Blocker*innen, die genug Auswirkung haben, direkt bestraft werden.

Die Engagement-Zone ist der Bereich, in dem Blocker*innen mit anderen Skater*innen interagieren dürfen oder in dem mit ihnen interagiert werden darf. Die Engagement-Zone erstreckt sich von 20 ft (6,10 m) vor der*m vordersten Skater*in des Pack bis 20 ft (6,10 m) hinter der*m hintersten Skater*in des Packs. Jede*r Blocker*in außerhalb der Engagement-Zone ist out-of-play und darf keine Aktionen mit anderen Skater*innen initiieren oder von anderen Skater*innen in Aktionen verwickelt werden. Wenn es kein Pack gibt, erstreckt sich die Engagement-Zone von der*m vordersten bis zu der*m hintersten Blocker*in (relativ zum vorherigen Pack). Auch in dieser Situation ist es illegal, irgendwelche Aktionen mit anderen Skater*innen zu initiieren.

Blocker*innen außerhalb der Engagement-Zone werden gewarnt, und bestraft, falls sie nicht sofort versuchen, in die Engagement-Zone zurückzukehren. Blocker*innen vor der Engagement-Zone müssen lediglich im Uhrzeigersinn zurück in die Engagement-Zone skaten, wenn das Pack anhält oder im Uhrzeigersinn skatet.

Skater*innen, die out-of-play sind, dürfen gegenblocken, wenn sie geblockt werden.

Die Entfernungen für die Bestimmung des Packs und der Engagement-Zone werden als die kürzeste Distanz zwischen den Hüften der Skater*innen parallel zur inneren Trackbegrenzung gemessen.

2.4. Blocks und Assists

„Blocken“ bezeichnet jeden physischen Kontakt, der mit einer*m Gegner*in hergestellt wird und jegliche Bewegung und Positionierung des eigenen Körpers, um die Geschwindigkeit und Bewegung einer*s Gegnerin*s während eines Jams zu behindern, egal ob ein Kontakt stattfand oder nicht. Als Gegenblocken gilt jede Bewegung, die ein*e Skater*in einem ankommenden Block entgegen ausführt. Gegenblocken gilt als Blocken. Jegliche Aktionen, die den vorigen Beschreibungen entsprechen, gelten als Block, selbst wenn diese unbeabsichtigt sind. Kontakt mit Teammitgliedern gilt nicht als Blocken, auch wenn es zu einem Nachteil für die*n Initiator*in oder das involvierte Teammitglied führt.

Jeder Kontakt zwischen Gegner*innen hat eine*n Initiator*in, es ist jedoch möglich, dass zwei oder mehr Skater*innen gegenseitig einen Block initiieren.

Skater*innen dürfen weder blocken noch einen Assist geben, wenn sie out-of-bounds, out-of-play, down, gestoppt sind oder sich in Uhrzeigerrichtung bewegen. Skater*innen dürfen ebenfalls keine Blocks gegen Gegner*innen oder Assists für Teammitglieder initiieren, die down, out-of-play, oder komplett out-of-bounds sind. Skater*innen dürfen jedoch Blocks gegen Gegner*innen oder Assists für Teammitglieder initiieren, die straddeln (sich teilweise out-of-bounds befindet), gestoppt sind, oder sich

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

in irgendeine Richtung bewegen (selbst im Uhrzeigersinn). Skater*innen dürfen keinem Teammitglied, das out-of-play oder komplett out-of-bounds ist, einen Assist geben. Sie dürfen jedoch einem Teammitglied, das down ist, auf die Skates helfen.

2.4.1 Target-Zonen

Es ist nur erlaubt, Gegner*innen auf der Vorderseite und den Seiten des Torsos, auf Armen, Händen, Hüften und auf den vorderen Teilen der Beine oberhalb der Mitte des Oberschenkels zu blocken.

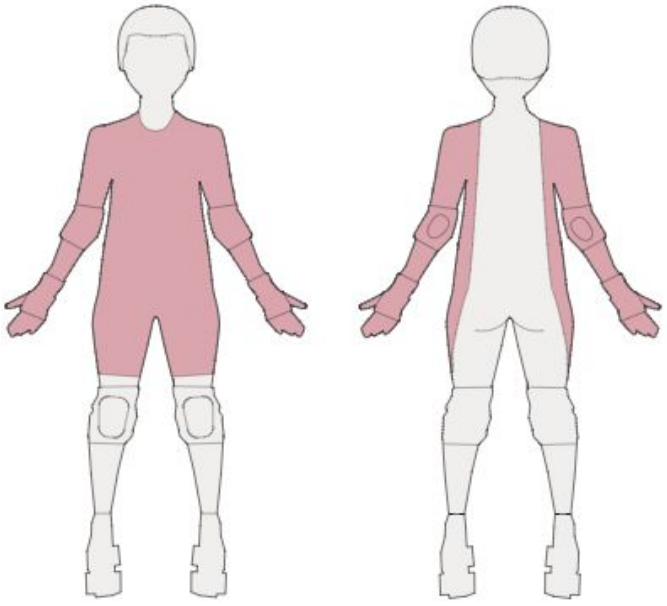


Abb. 2.2 Legale Target-Zonen

2.4.2 Blocking-Zonen

Es ist nur erlaubt, jemanden mit dem eigenen Oberkörper, den Oberarmen und den Beinen oberhalb der Mitte des Oberschenkels zu blocken.

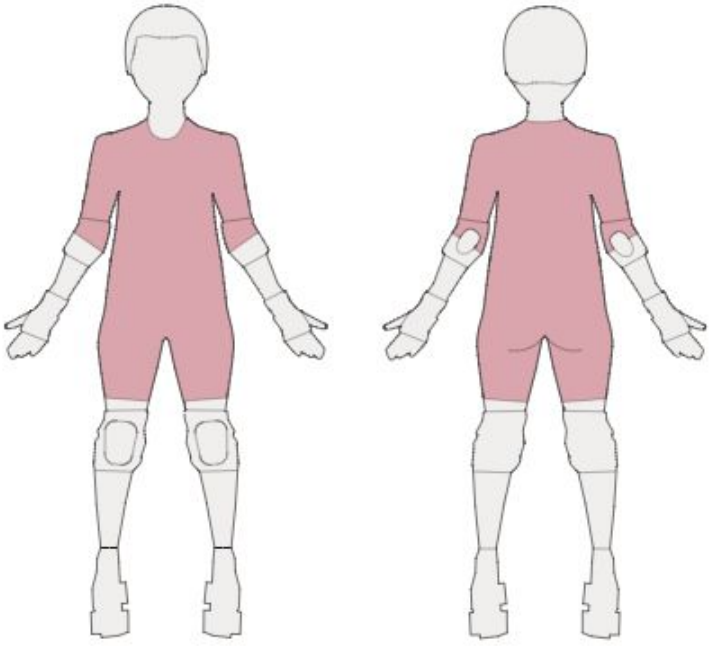


Abb. 2.3 Legale Blocking-Zonen

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.5. Passieren

Skater*innen erreichen eine überlegene Position gegenüber anderen Skater*innen, indem sie sie gegen den Uhrzeigersinn überholen.

Eine*n andere*n Skater*in zu passieren bedeutet, dass sich der Körperschwerpunkt (zwischen den Hüften) der*s Skaterin*s von hinter dem Körperschwerpunkt einer*s anderen Skaterin*s zu davor bewegt.

Ein Pass einer*s Jammerin*s gilt nur dann als „zählbar“, wenn die*r Jammer*in eine*n andere*n Skater*in passiert, während sie*r die eigene Helmhaube mit sichtbaren Sternen auf dem eigenen Helm trägt. Alle zählbaren Pässe gelten als Passieren. Passieren „zählt“ nur, wenn

- die*r Jammer*in auf den Skates ist und sich während des Passierens in-bounds befindet, oder
- ein*e andere*r Skater*in sich in-bounds hinter die*n Jammer*in begibt und somit die eigene Position aufgibt.

Sobald ein*e Jammer*in eine*n gegnerische*n Blocker*in zählbar passiert, gelten alle anderen Gegner*innen, die sich „nicht auf dem Track“ befinden (das heißt, sie nehmen aus irgendeinem Grund nicht am Spielgeschehen teil und sind daher vor Beenden des aktuellen Scoring Trips nicht mehr aktiv im Spiel), ebenfalls als zählbar passiert. Dies beinhaltet Skater*innen, die

- zur Penalty-Box geschickt wurden oder dort ein Penalty ableisten.
- den Track wegen einer Verletzung verlassen.
- den Track zeitweise verlassen, um Ausrüstung oder Skates zu reparieren.
- von Anfang an nicht Teil des Jams waren (da ihr Team nicht die volle Anzahl an Skater*innen auf den Track schickte).
- hinter der*m Jammer*in auf den Track zurückkehren.

Ein*e Skater*in, die*r jemanden passiert, während sie*r sich in der Luft befindet, gilt als „in-bounds“, wenn sie*r sich beim Absprung innerhalb des Tracks befindet und der erste Kontakt beim Landen auf dem Track ebenfalls innerhalb der Trackbegrenzungen ist. Ein*e Skater*in, die*r jemanden passiert, während sie*r sich in der Luft befindet, gilt als „auf den Skates“, wenn sie*r den Boden „auf den Skates“ verlässt und der erste Bodenkontakt beim Landen auf dem Track mit mindestens einem Skate stattfindet.

3. Punkte

3.1. Punkte erzielen

Jammer*innen erhalten für jede Überrundung einer*s Gegnerin*s einer*s gegnerischen Blockerin*s einen Punkt. Ein*e Jammer*in überrundet eine*n Gegner*in Blocker*in, wenn sie*r diese*n zweimal hintereinander überholt (ohne dass diese*r Gegner*in die*n Jammer*in überholt), doch sie*r bekommt den Punkt nur, wenn das Passieren „zählt“ (siehe Abschnitt 2.5). Ein*e Jammer*in befindet sich beim Start in „Überrundungsposition“, wenn sie*r sich vor der*m anderen Jammer*in aufstellt. Punkte werden durch die Überrundung von Gegner*innen erzielt, unabhängig von Positionswechseln, wie zum Beispiel eines Star-Pass. Punkte werden für Gegner*innen erzielt, nicht ihren zugewiesenen Positionen. Wenn ein*e Gegner*in überrundet wird, doch die*r Jammer*in keinen Punkt erhält (da dieses Passieren nicht zählt), kann die*r Jammer*in die eigene Position dieser*m Gegner*in gegenüber aufgeben und sie*ihn erneut (zählbar) passieren, um einen Punkt für diese*n Gegner*in zu erhalten.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Punkte können nur für das Überrunden von Blocker*innen erzielt werden. Alle Blocker*innen sind immer auf demselben Trip, einschließlich Jammer*innen, die einen Star-Pass durchgeführt haben.

3.2. Scoring-Trips

Punkte werden zu Trips durch das Pack zusammengefasst. Ein Trip durch das Pack endet und der nächste beginnt, wenn die*r Jammer*in die Engagement Zone nach vorne verlässt (oder, im Fall einer No-Pack-Situation, wenn sich die*r Jammer*in mehr als 20 ft (6,10 m) vor dem vordersten in-bounds Mitglied des zuletzt bestehenden Packs befindet). Nach der Vollendung des Trips durch das Pack kann die*r Jammer*in die Punktzahl für diesen Trip nicht mehr erhöhen, indem sie*r sich zurückfallen lässt, und eine*n Gegner*in erneut passiert, für die*n sie*r in diesem Trip keinen Punkt erhalten hat.

Wenn ein*e Jammer*in die Engagement-Zone von vorne betritt, dann kehrt sie*r zu dem vorherigen Trip zurück, bis sie*r die Engagement-Zone wieder nach vorne verlassen hat. Ein*e Jammer*in kann jedoch nie mehr als einen Trip zurückfallen. Wenn ein*e Jammer*in die Engagement-Zone nach vorne verlässt, befindet sie*r sich wieder in dem aktuellsten Trip. Fällt ein*e Jammer*in hinter den eigenen ersten Trip durch das Pack zurück, so zählt das Passieren von Blocker*innen nicht als Punkte oder Überrundungen, bis sie*r wieder in den ersten Trip durch das Pack zurückkehrt.

Wenn ein Jam endet, dann gilt der Trip, auf dem sich die*r Jammer*in gerade befindet, als abgeschlossen.

3.3. Verhindern von Punkten

Gegner*innen können Punkte nur vermeiden, indem sie vor der*m Jammer*in bleiben oder wenn sie sicherstellen, dass wenn sie passiert werden, dieser Pass nicht zählt. Wenn ein*e Jammer*in einen Trip durch das Pack ohne die Möglichkeit vollendet, eine*n Gegner*in zu passieren, dann gilt das als zählbares Passieren dieser*s Gegnerin*s. Dies beinhaltet u. a.:

- Gegner*innen, die sich vor der Engagement-Zone befinden, wenn die*r Jammer*in den Trip durch das Pack vollendet, entweder durch das Ende des Jams oder durch das Verlassen der Engagement-Zone nach vorne.
- Jeder Not-on-the-Track-Punkt (siehe Abschnitt 2.5), den die*r Jammer*in nicht erzielen kann, da sie*r den eigenen Trip durch das Pack vollendet, ohne die Möglichkeit zu haben, irgendeine*n gegnerische*n Blocker*in zu passieren (dies würde ihr*m einen zählbaren Pass für die Gegner*innen, die sich nicht auf dem Track befinden, einbringen).
- Gegner*innen, die sich hinter dem Pack out-of-play befinden, wenn ein*e Jammer*in, die*r von der Penalty-Box kommt, den Track vor dieser*m Blocker*in wieder betritt.

Wenn ein*e Jammer*in es sich selbst unmöglich macht, Punkte zu erzielen, beispielsweise durch ein Penalty oder durch Abnehmen der eigenen Helmhaube, dann werden jegliche Not-on-the-Track-Punkte, die sie*r bekommen hätte, während sie*r nicht punkten konnte, dazu gezählt, nachdem sie*r wieder fähig ist, zu punkten. Falls es eine gegnerische Aktion der*m Jammer*in unmöglich macht, Punkte zu erzielen, beispielsweise wenn ein*e Jammer*in out-of-bounds geblockt wird, dann erhält die*r Jammer*in weiterhin Not-on-the-Track-Punkte wie üblich.

3.4. Bestrafte Jammer*innen

Wenn ein*e Skater*in Jammer*in eine Penalty erhält, dann gilt sie*r als nicht mehr auf dem Track (selbst, wenn sie*r sich physisch noch auf dem Track befindet). Deshalb kann ein*e bestrafte*r Jammer*in keine weiteren Gegner*innen überrunden zählbar passieren, bis diese*r Jammer*in das eigene Penalty abgeleistet hat. Bei einem Penalty gibt es keine Überrundungsposition zwischen den Jammer*innen mehr, bis beide Jammer*innen zurück im Spiel sind. Wenn ein*e Jammer*in von der

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Penalty-Box zurückkommt, dann kommt sie*r in den gleichen Trip durch das Pack zurück, auch in Bezug auf bereits passierte (und/oder noch zu passierende) Blocker*innen.

3.5. Fehler beim Punkten und der Spielstandsanzeige

Der offizielle Punktestand ist der Punktestand, der für die Teams, Officials und das Publikum sichtbar ist. Wird ein Punkt fälschlicherweise vergeben (oder aberkannt), oder wird ein Punktestand von einer*m Jammer*innen-Referee falsch angezeigt, so darf dieser Punktestand nur bis zum Ende des darauffolgenden Jams korrigiert werden, in dem der Fehler auftrat. In den letzten 2 Minuten des Spiels dürfen Fehler, die auftreten, Wenn weniger als 2 Minuten auf der Spieluhr sind, dürfen Korrekturen am Spielstand, nur vor dem Start (nicht am Ende) des darauffolgenden Jams korrigiert werden, in dem sie aufgetreten sind. durchgeführt werden.

Punkte, die nach zur gegebenen Zeit vorhandenen Informationen korrekt vergeben (oder aberkannt) wurden, können später nicht aberkannt (oder vergeben) werden. Wenn ein*e Jammer*in beispielsweise die Engagement-Zone verlässt und dabei vier Punkte erhält, behält sie*r diese Punkte, auch wenn sich herausstellt, dass sie*r zwei Trips zuvor ein Penalty hätte erhalten müssen (und dadurch diese Punkte nicht hätte erzielen können).

Siehe Points Awarded in Error (Irrtümlich anerkannte Punkte) und Points Denied in Error (Irrtümlich verweigerte Punkte)

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

4. Penaltys

Wenn ein*e Skater*in gegen die Regeln verstößt oder ein Foul begeht, kann ein Penalty als Bestrafung, Benachteiligung oder Vorteilsverlust ausgesprochen werden. Penaltys werden sowohl gegen eine*n Skater*in als auch die Position, in der diese*r momentan spielt, verhängt.

Officials signalisieren und sprechen Penaltys und Warnungen unmittelbar dann aus, wenn sie im Spiel auftreten. . Penaltys sollten nicht für Aktionen vergeben werden, die wenig bis keinen Einfluss auf das Spiel oder die Skater*innen haben.

Die nachfolgenden Arten von Penaltys werden sowohl in den Abschnitten weiter unten, als auch im Casebook, das zu den Regeln für Flat Track-Roller Derby gehört, im Detail beschrieben. Diese Abschnitte enthalten konkrete Beispiele, denen genau gefolgt werden muss.

Illegale Aktionen, die nicht klar in eine der nachfolgenden Kategorien fallen, sollten mithilfe der Beschreibungen und Beispiele als Richtlinien bestraft werden.

Falls eine illegale Aktion eine*n Gegner*in dazu zwingt, ebenfalls eine illegale Aktion auszuführen, erhält die*r Gegner*in für die unvermeidliche, illegale Aktion kein Penalty. Die*r erste Skater*in sollte für die eigene verbotene Aktion bestraft werden, wenn diese genug Einfluss auf das Spiel hatte.

4.1 Kontakt-Penaltys

Illegaler Kontakt, der dazu führt, dass man eine bessere Position gegenüber einer*m Gegner*in erlangt oder eine*n Gegner*in in eine schlechtere Position gegenüber einem anderen Teammitglied zwingt, gilt immer als ausreichend hohe Auswirkung auf das Spiel.

Ein Star-Pass darf nur mit legalen Mitteln geblockt werden. Skater*innen, die einen Star Pass mithilfe von illegalem Kontakt verhindern, sollten ein Penalty erhalten.

4.1.1 Kontakt mit einer illegalen Target-Zone

Wenn man Kontakt mit einer illegalen Target-Zone hat, sollte dies entsprechend dem Einfluss für das Ziel bestraft werden (siehe Abschnitt 2.4.1).

Illegale Target-Zonen beinhalten:

- Die Rückseite des Körpers, inklusive die Rückseite des Gesäßes und die Rückseite der Oberschenkel.
- Kopf und Hals abwärts bis zum Schlüsselbein
- Unterhalb der Mitte des Oberschenkels

Aus Sicherheitsgründen sollte jeder heftige Kontakt in den Rücken oder zum Kopf oder Hals bestraft werden, unabhängig von dessen Auswirkung.

Skater*innen, die Gegner*innen plötzlich eine illegale Target-Zone zuwenden, initiieren mit dieser Target-Zone, wenn die Gegner*innen keine vernünftige Gelegenheit hatten, den illegalen Kontakt zu vermeiden.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

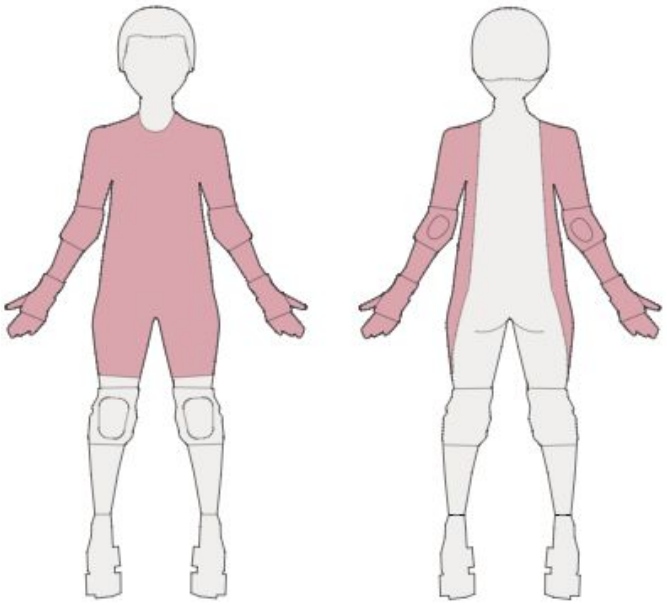


Abb. 4.1 Legale Target-Zonen

4.1.2 Kontakt mit einer illegalen Blocking-Zone

Wenn man Kontakt mit einer illegalen Blocking-Zone hat, sollte dies gemäß der Auswirkung auf das Ziel bestraft werden (siehe Abschnitt 2.4.2).

Wenn man eine illegale Blocking-Zone benutzt und dies genug Einfluss hat, um die*n Gegner*in aus dem Gleichgewicht zu bringen, dann ist dies ausreichend für ein Penalty. Dies gilt auch, wenn man deren*dessen Richtung oder Geschwindigkeit deutlich verändert (zum Beispiel jemanden durch Halten deutlich behindern).

Illegale Blocking-Zonen beinhalten:

- Kopf und Hals abwärts bis zum Schlüsselbein
- Unterarm, von der Spitze des Ellbogens bis zu den Fingerspitzen
- Beine, von der Mitte des Oberschenkels abwärts bis zu den Rollen der Skates

Aus Sicherheitsgründen, sollte jeder heftige Kontakt, der mit dem Kopf oder Hals initiiert wurde, absichtliches positionelles Blocken mit Kopf oder Hals, oder absichtliches und heftiges Stoßen mit dem Ellbogen oder Tritte mit den Knien unabhängig von deren Auswirkung bestraft werden.

Unterarme gelten als legale Blocking-Zone, sofern sie von der*m Initiator*in dicht am eigenen Torso gehalten werden.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

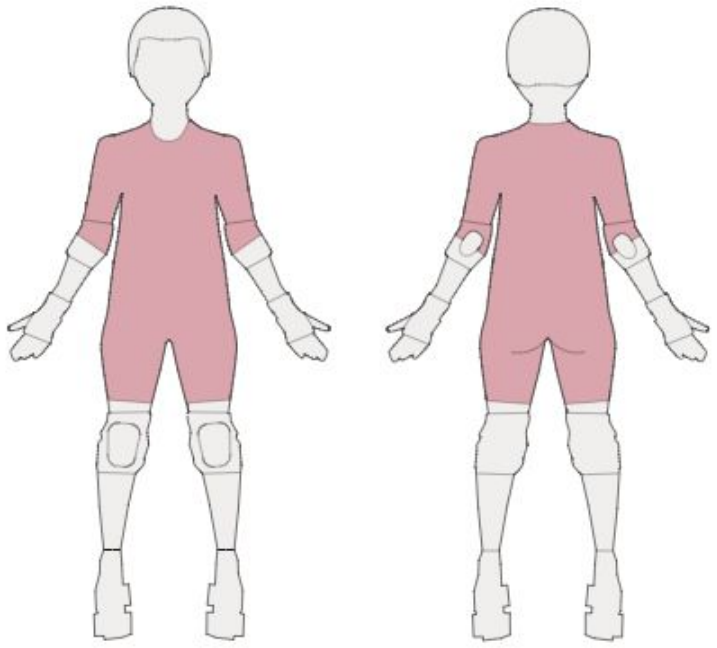


Abb. 4.2 Legale Blocking-Zonen

4.1.3 Weitere Formen von Illegalem Kontakt

Das Initiieren eines Blocks ist legal, wenn die*r Skater*in sich gegen den Uhrzeigersinn bewegt, in-play und auf den Skates ist, sich in-bounds befindet und legale Blocking-Zonen einsetzt. Andere Formen von Kontakt können gefährlich sein, da sie als nicht zu erwarten gelten.

Deshalb dürfen Skater*innen keinen Block initiieren, wenn sie down, out-of-bounds, out-of-play sind, stillstehen oder im Uhrzeigersinn skaten. Skater*innen dürfen ebenfalls keine Gegner*innen blocken, die down, vollkommen out-of-bounds oder out-of-play sind. Skater*innen dürfen Gegner*innen blocken, die straddeln, gestoppt sind, oder im Uhrzeigersinn skaten.

Das Initiieren von Assists unterliegt der gleichen Metrik wie für Blocken, ausgenommen einem Teammitglied, das down ist, auf die Skates zu helfen.

4.1.4 Multiplayer-Blocks

Skater*innen dürfen keine Wall durch Verbinden mit oder Festhalten von Teammitglieder bilden, oder durch sonstiges Herstellen einer undurchdringbaren Verbindung. Für eine solche Aktion sollte ein Penalty vergeben werden, wenn ein*e Gegner*in versucht, zwischen den Gegner*innen hindurch zu kommen und durch die illegale Formation daran gehindert wird.

4.2 Spielablauf-Penaltys

Wenn die grundlegenden Spielregeln in einer Weise verletzt werden, dass ein Team davon einen Vorteil erhält, sollte die Person oder das Team, die/das die Regel verletzt, bestraft werden.

Ein Team gewinnt einen Vorteil, wenn eine illegale Aktion dazu führt, dass

- ein*e Gegner*in nicht blocken kann.
- man selbst oder ein Teammitglied seine Position verbessert.
- der Spielablauf beeinflusst wird.

4.2.1 Illegal Positioning (Irreguläre Positionierung)

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Wenn kein Pack besteht, dann kann keine*r der Blocker*innen blocken. Wenn also eine illegale Aktion einer*s Skaterin*s das Pack zerstört oder das Verhalten einer*s Skaterin*s das Wiederformieren des Packs verzögert oder verhindert, dann sollte diese*r Skater*in ein Penalty erhalten.

Es ist nicht erlaubt, eine Position einzunehmen oder aufrechtzuerhalten, in der man nicht geblockt werden kann. Skater*innen dürfen den Track nicht absichtlich verlassen, und Blocker*innen dürfen nicht absichtlich die Engagement-Zone verlassen. Während es viele erlaubte Aktionen gibt, die eine*n Skater*in in eine nicht erlaubte Position bringen können (zum Beispiel out-of-bounds oder out-of-play), so sollte das absichtliche Einnehmen einer solchen Position bestraft werden. Es ist legal für Jammer*innen und Pivots den Track zu verlassen, um eine Helmhaube wiederzuerlangen. Skater*innen die sich in einer illegalen Position befinden, müssen sich schnellstmöglich in eine legale Position begeben.

Wenn Skater*innen einen Grund haben, anzunehmen, dass sie sich in einer legalen Position befinden (auch wenn dies nicht der Fall ist), oder einen Grund haben, zu glauben, dass sie nicht regelkonform in eine legale Position zurückkommen können, so müssen sie zuerst gewarnt werden, bevor ein Penalty gegen sie verhängt wird, weil sie nicht in eine legale Position zurückkehren.

Skater*innen, die beim Jam-Start nicht legal positioniert sind, müssen ihre Position gegenüber allen Skater*innen in unmittelbarer Nähe aufgeben. Wenn sie dies nach einer Verwarnung nicht tun, so gilt dies als absichtliches Aufrechterhalten einer illegalen Position und sollte entsprechend bestraft werden.

4.2.2 Seine Position verbessern

Es ist Skater*innen verboten, den Bereich out-of-bounds zu benutzen, um die eigene Position gegenüber jemanden zu verbessern, die*r sich in bounds und auf Skates befindet. . Dies gilt als “Cutting-the-track”. Skater*innen, die out-of-bounds sind, müssen hinter jeglichen Skater*innen, die sich in-bounds und auf den Skates befinden, auf den Track zurückkehren sofern diese sich beim Verlassen des Tracks vor ihnen befunden haben. Die Position von Skater*innen, die down sind, wird nicht berücksichtigt, bis diese wieder auf den Skates sind. Sofern ein Pack besteht, dürfen Skater*innen, die out-of-bounds sind, vor allen Skater*innen zurückkehren, die sich out-of-play befinden. In einer No-Pack-Situation, dürfen Skater*innen, die out-of-bounds sind, vor allen Skater*innen zurückkehren, die sich mehr als 20 ft (6,10 m) vom zuletzt bestehenden Pack befinden.

Skater*innen, die den Track absichtlich, doch regelkonform verlassen (beispielsweise, um zur Penalty-Box zu fahren oder Ausrüstung zu reparieren), müssen hinter allen in-play-Blocker*innen auf den Track zurückkehren. In einer No-Pack-Situation, müssen sie hinter allen Skater*innen zurückkehren, die sich innerhalb von 20 ft (6,10 m) vom zuletzt bestehenden Pack befinden. Skater*innen, die von der Penalty-Box zurückkehren, dürfen dabei ihre Position nicht illegal verbessern.

Wenn Skater*innen durch einen gegnerischen Block out-of-bounds gezwungen werden, müssen sie hinter dieser*m Gegner*in auf den Track zurückkehren, auch wenn sie sich vor dem oder beim Block vor der*m Gegner*in befanden. Diese*r Gegner*in verliert die eigene überlegene Position, wenn sie*r down, out-of-bounds oder out-of-play geht (oder mehr als 20 ft (6,10 m) vom zuletzt bestehenden Pack in einer No-Pack-Situation), bevor von ihr*m out-of-bounds geblockte Skater*innen den Track wieder betreten. Skater*innen, die nicht Initiator*in des Blocks sind können ihre überlegene Position wiedererlangen, wenn sie auf den Skates, in-bounds und in-play sind, bevor out-of-bounds geblockte Skater*innen den Track wieder betreten.

Skater*innen die illegal den Track wieder betreten, dürfen dies rückgängig machen, indem sie sich schnellstmöglich komplett out-of-bounds begeben.

Seine Position gegenüber einem einzelnen Teammitglied zu verbessern, hat nicht genug Auswirkung, um ein Penalty zu rechtfertigen.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.2.3 In den Spielfluss eingreifen

Die Teams und Officials sollten alle Anstrengungen unternehmen, um sicherzustellen, dass die Spieluhr gemäß den Spielregeln läuft und Jams gemäß den Regeln starten und enden. Jegliche nicht angemessene Aktionen sollten bestraft werden, einschließlich solcher, welche die Spieluhr anhalten, einen Jam nicht starten lassen oder einen Jam frühzeitig beenden. Beispiele für solche nicht angemessenen Aktion beinhalten u. a.:

- Skater*innen, die auf der „Warteliste“ der Penalty-Box sind und sich beim Jam-Start nicht auf dem Track befinden.
- Wenn ein Team beim Jam-Start keine*n Blocker*innen auf dem Track hat.
- Wenn sich alle Blocker*innen eines Teams beim Jam-Start nicht in Position befinden.
- Eines oder beide Teams keine*n Jammer*in aufstellen.
- Wenn ein Team während eines Jams zu viele Skater*innen auf dem Track hat und dies zu einem Vorteil führt, bevor überzählige Skater*innen entfernt werden können.
- Ein Team, das erfolgreich ein Time-Out nimmt, ohne Time-Outs übrig zu haben.
- Wenn Skater*innen, die weder Captain noch Alternate sind, erfolgreich ein Team-Timeout oder Official-Review nehmen.
- Officials und Skater*innen sollten zusammenarbeiten, um sicherzustellen, dass das Spiel gemäß den Regeln läuft.

4.2.4 Weitere Technische Fouls (Illegal Procedures)

Spieler*innen, welche die Spielregeln verletzen, sollten bestraft werden, wenn die Regelverletzung deutlichen Einfluss auf das Spiel hat. Beispiele dafür sind im Casebook der Flat Track Roller Derby Regeln aufgeführt. Skater*innen und Officials sollten sich jedoch bemühen, dass die Regeln so gut wie möglich befolgt werden und jede illegale Aktion berichtigen, oder potenziell illegale Aktion vermeiden, bevor diese sich deutlich auf das Spiel auswirkt und zu einem Penalty führt. Wenn ein technisches Foul eines Teams allerdings zu einem Vorteil führt, sollte dies bestraft werden.

4.3. Penaltys für unsportliches Verhalten (Misconduct)

Alle Teilnehmenden eines Roller Derby-Spiels müssen respektvoll miteinander umgehen. Dies beinhaltet u. a. Skater*innen, Teampersonal, Officials, Maskottchen, Veranstaltungspersonal und das Publikum. Wenn sich Skater*innen oder Teampersonal unsportlich verhalten, dann sollte ihre Unsportlichkeit entsprechend bestraft werden.

Unsportlichkeiten können in vielerlei Formen auftreten und müssen nicht absichtlich geschehen, um als unsportlich zu gelten. Beispiele dafür beinhalten u. a.:

- Irreführen oder Ignorieren von Officials
- Sich an gefährlichen und illegalen Aktionen beteiligen, die eine erhebliche Gefahr für sich selbst oder andere darstellen
- Respektloser Kontakt mit Officials, sowie heftiger Kontakt mit Officials, der fahrlässig oder vermeidbar ist.
- Beleidigen einer anderen Person.
- Nichteinhalten der Richtlinien des Dachverbands während des Spiels, in Bezug auf Skater*innen, Teambetreuer*innen und die unmittelbare Spielfläche.
- Aktionen, welche die Legitimität des Sports ernsthaft gefährden, oder einen Mangel an Respekt gegenüber dem Sport, seiner Ausübung oder der Beteiligten darstellen, können auch bestraft werden.

4.4. Penaltys durchsetzen

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Nachdem ein*e Official eine korrekte verbale Ansage und Handzeichen gibt, müssen bestrafte Skater*innen schnellstmöglich den Track verlassen. Sobald sich Skater*innen auf irgendeinen Sitz in der Penalty-Box setzen, beginnt ihre Strafzeit. Skater*innen leisten 30 Sekunden Jamzeit für jedes Penalty, das für sie ausgesprochen wird. Die letzten 10 Sekunden der Strafzeit müssen im Stehen verbracht werden.

- Wenn ein*e Skater*in zu früh aufstehen, wird die Strafzeit angehalten, bis sie*r sich wieder hingesetzt hat.
- Wenn ein*e Skater*in nicht in der Art und Weise steht, dass es für Officials, Skater*innen und das Publikum klar ist, dass sie die letzten 10 Sekunden der Strafzeit ableisten, wird die Strafzeit angehalten, bis sie wirklich stehen.
- Wenn Skater*innen zwischen Jams in der Penalty-Box sitzen, beginnt die Strafzeit nicht vor dem Beginn des nächsten Jams.
- Wenn Skater*innen bestraft werden, doch die Strafzeit nicht ableisten können, beispielsweise wegen einer Verletzung oder beschädigter Ausrüstung, müssen Stellvertreter*innen die Strafzeit ableisten, sobald der Jam zu Ende ist. In diesem Fall dürfen Skater*innen, die ihre eigene Strafzeit nicht ableisten konnten, in den folgenden drei Jams nicht skaten.
- Skater*innen dürfen ihren Mundschutz herausnehmen, doch keine andere Schutzausrüstung ablegen, während sie sich in der Penalty-Box befinden. Skater*innen müssen ihren Mundschutz wieder einsetzen, bevor sie die Penalty-Box verlassen.
- Niemand darf den Penalty-Box-Bereich betreten, außer Officials und Skater*innen, die Penaltys ableisten.

4.4.1 Vollzug von Penaltys für Blocker*innen

Nicht mehr als zwei Blocker*innen des gleichen Teams dürfen gleichzeitig in der Penalty-Box sitzen. Wenn ein*e dritte*r Blocker*in zur Penalty-Box kommt, während schon zwei andere Blocker*innen des eigenen Teams dort sitzen, dann kommt die*r dritte Blocker*in auf die „Warteliste“ und wird angewiesen ins Spiel zurückzukehren. Wenn ein*e Blocker*in im Penalty-Box-Bereich steht, dann darf ein*e andere*r Blocker*in sich auf den freien Platz setzen.

Blocker*innen, die auf der Warteliste stehen, können zur Penalty-Box zurückkehren, wenn in der Penalty-Box ein entsprechender Sitzplatz frei ist, sofern diese Aktion das Pack nicht zerstört. Blocker*innen müssen schnellstmöglich zur Penalty-Box zurückkehren, wenn Officials sie dazu anweisen. Blocker*innen auf der Warteliste, die auf den Track zurückkehren, werden wie alle anderen nicht bestraften Blocker*innen behandelt.

4.4.2 Vollzug von Penaltys für Jammer*innen

Die Strafzeit von Jammer*innen kann verkürzt werden, wenn die*r jeweils andere Jammer*in ebenfalls ein Penalty erhält. In diesem Fall sitzen die beiden Jammer*innen so wenig Zeit wie möglich ab, solange:

1. Die beiden Jammer*innen gleich viel Strafzeit pro Penalty ableisten.
2. Es, Punkt 1 vorausgesetzt, immer mindestens eine*n Jammer*in gibt, die*r keine Strafzeit ableistet.
3. Jammer*innen, die wegen eines Penaltys der*s anderen Jammerin*s entlassen werden, sollten schnellstmöglich, sobald die*r andere Jammer*in sitzt, entlassen werden. Sitzt ein*e Jammer*in zwischen zwei Jams, sollte die*r andere Jammer*in beim Start des folgenden Jams entlassen werden. Wenn beide Jammer*innen gleichzeitig sitzen, dann werden beide Jammer*innen schnellstmöglich entlassen. Sitzen beide Jammer*innen zwischen zwei Jams, sollten sie beide beim Start des folgenden Jams entlassen werden.
4. Wenn ein*e Jammer*in in die Penalty-Box geschickt wird, falls kein*e gegnerische*r Jammer*in im Spiel ist (beispielsweise, weil die*r gegnerische Jammer*in ein Problem mit der Ausrüstung hat), dann wird der Jam abgebrochen, sobald die*r Jammer sitzt. Dies stellt sicher, dass es eine*n Jammer*in gibt, die*r kein Penalty ableistet.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.5. Foul-out und Spielverweis

Wenn ein*e Skater*in sieben Penaltys erhalten hat, dann foult diese*r Skater*in aus dem Spiel aus. Dies beinhaltet Penaltys, die die*r Skater*in wegen Fehlverhaltens von anderen erhält (u. a. Penaltys, die die*r Captain oder ein*e Blocker*in für Regelverstöße ihres Teams erhalten haben).

Spielverweise sind ein Weg, um Skater*innen oder Teambetreuende zu bestrafen, die etwas taten, was gefährlich oder unsportlich genug war, um die Person allein für diese Aktion aus dem Spiel zu entfernen. Fahrlässige, absichtliche oder rücksichtslose Aktionen, sollten unabhängig von ihrer Auswirkung für einen Spielverweis in Betracht gezogen werden. Ein*e Stellvertreter*in muss das Penalty für eine*n ausgeschlossene*n Skater*in ableisten. Wenn Nicht-Skatende des Spiels verwiesen werden, dann wird die*r Captain des Teams das Penalty sobald möglich (als Blocker*in) ableisten, doch wird für die*n Captain kein Penalty aufgezeichnet.

Werden Skater*innen aus dem Spiel entfernt (durch Foul-out oder Spielverweis), dann soll die Strafzeit dieser Skater*innen so schnell wie möglich beginnen. Die Strafzeit für eine*n Skater*in, die*r aus dem Spiel foult, beginnt entweder, wenn die*r Skater*in (oder zwischen Jams ein entsprechender Ersatz) in der Penalty-Box sitzt, oder wenn der Foul-Out von den Officials im laufenden Jam bestätigt ist.

Wenn Skater*innen während eines Jams ausgeschlossen werden, dann wird die Strafzeit getimt, als wären sie in der Penalty-Box, auch wenn sie sich physisch nicht in der Penalty-Box befinden. Endet der Jam, bevor die Strafzeit abgelaufen ist, dann muss das Team die Möglichkeit bekommen, eine*n andere*n Skater*in für die*n ausgeschlossenen Skater*in einzuwechseln um die restliche Strafzeit abzusitzen.. Einwechslungen dürfen nicht während des Jams durchgeführt werden, in dem die*r Skater*in ausgeschlossen wurden.

Die*r Head-Referee ist die*r einzige Official mit der Autorität eine*n Skater*in, Trainer*in oder Betreuer*in des Spiels zu verweisen. Die anderen Officials dürfen der*m Head-Referee Spielverweise vorschlagen.

5. Aufgaben der Officials

5.1. Besetzung

In jedem Spiel müssen genug skatende Officials (Referees) zur Verfügung stehen, um folgende Informationen in Echtzeit zu verfolgen:

- Wo sich Pack und Engagement-Zone befinden
- Welche Blocker*innen out-of-play sind
- Wer die Jammer*innen sind
- Wer Lead-Jammer*in ist (falls vorhanden)
- Wie viele Punkte jede*r Jammer*in erzielt hat

Ein*e Referee wird zur*m Head-Referee bestimmt.

5.1.1 Kennzeichnung

Referees sind verantwortlich für Vergabe und Vollzug von Penaltys, sie müssen auf Skates sein und Kleidung tragen, die sie klar als Referees kennzeichnet. Referees müssen voneinander unterscheidbar sein, beispielsweise durch einen Namen oder eine Nummer auf dem Trikot.

5.1.2 Anforderungen

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

In jedem Spiel müssen ebenfalls genug Officials aufgestellt werden, um den Spielablauf effektiv verfolgen zu können, damit die Regeln in Echtzeit durchgesetzt werden können. Die Anzahl und Position der Officials kann basierend auf der vorhandenen technischen Ausstattung und den Einschränkungen des Veranstaltungsortes variieren, die folgenden Informationen müssen jedoch auf Anfrage verfügbar sein:

- Der offizielle Punktestand
- Die offizielle Jam-Zeit
- Die offizielle Spielzeit
- Welche Skater*innen wie viele Penaltys erhalten haben und welche sie schon abgesessen haben
- Welche Skater*innen nicht skaten dürfen (zum Beispiel wegen eines Spielverweises, eines Foul-outs oder eines abgebrochenen Jams aufgrund ihrer Verletzung)
- Wie lange ein*e bestimmte*r Skater*in für jedes Penalty in der Penalty-Box verbracht hat

Einzelne Officials können mehrere Aufgaben übernehmen, soweit dies nicht die Genauigkeit der zuvor genannten Informationen gefährdet.

5.2. Pflichten

Alle Officials sind verantwortlich für einen sicheren und reibungslosen Spielablauf, indem sie sicherstellen, dass die Spielregeln befolgt werden. Dies beinhaltet u. a.:

- Sicherzustellen, dass jedes Team eine zulässige Anzahl an Skater*innen auf dem Track hat.
- Sicherzustellen, dass jedes Team eine zulässige Anzahl an Skater*innen in bestimmten Positionen auf dem Track hat.
- Sicherzustellen, dass das Spiel regelkonform gespielt wird.
- Timen von Jams, Halbzeiten, Penaltys und Zeit zwischen Jams (inklusive Timeouts und Reviews).
- Start und Ende von Jams zu signalisieren.
- Anzuzeigen, wer Lead-Jammer*in ist.
- Die erzielten Punkte jeder*s Jammerin*s bei jedem Trip durch das Pack anzuzeigen.
- Skater*innen und Teambetreuende über den Status des Spiels auf Anfrage zu informieren (so gut, wie es ihnen in Anbetracht der Einschränkungen durch ihre Aufgaben möglich ist).
- Official-Timeouts zu nehmen, wenn zusätzliche Zeit benötigt wird. Dies kann u. a. beinhalten, sicherzustellen:
  - Dass die Spielinformationen richtig festgehalten wurden.
  - Dass das Spiel sicher abläuft.
  - Dass verletzte Skater*innen versorgt werden.
  - Dass Teams informiert werden, falls etwas Ungewöhnliches passiert.

Officials können Jams nach ihrem Ermessen abbrechen. Gründe können u. a. sein: Verletzungen, technische Schwierigkeiten, Störung eines Jams durch das Publikum oder andere Skater*innen, gefährliches Spiel oder illegale Aktionen, die nicht nur mit einem Penalty geahndet werden können. Falls ein Jam durch Officials abgebrochen wird und weniger als 30 Sekunden auf der Spieluhr bis zum Ende bleiben, kann nach Ermessen der Officials ein weiterer Jam gespielt werden. Dieser zusätzliche Jam entspricht dem Format des vorherigen Jams (z. B. folgt ein Overtime-Jam einem vorausgegangenen Overtime-Jam).

5.3. Kommunikation zwischen Skater*innen und Officials

Jegliche Kommunikation zwischen Skater*innen, Teampersonal und Officials muss respektvoll verlaufen.

Officials sollten jegliche Informationen bereitstellen, damit Skater*innen wissen, ob sie in-play sind oder nicht, darunter auch die Position des Packs. Skater*innen, die nachvollziehbar

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

annehmen, dass sie in-play sind, sollten nicht wegen technischer Fouls bestraft werden, weil sie out-of-play sind, es sei denn, vorher wurde eine Warnung ausgesprochen (Beispiele beinhalten das Versäumnis, sich in-play zu begeben, wieder einen Pack zu bilden oder die eigene Position nach einem Fehlstart aufzugeben).

Falls ein*e Official einer*m Skater*in falsche Informationen gibt, dann wird die*r Skater*in nicht für Aktionen bestraft, die auf diesen Informationen beruhen. Wenn ein*e Penalty-Box-Official eine*n Skater*in beispielsweise zu früh entlässt, dann wird die*r Skater*in nicht dafür bestraft, dass sie*r die Penalty-Box zu früh verlassen hat. Ebenso, wenn ein*e Jammer*in einen Jam beendet, während die*r eigene Jammer*innen-Referee anzeigt, dass sie*r Lead-Jammer*in ist, dann sollte die*r Jammer*in nicht dafür bestraft werden, dass sie*r den Jam regelwidrig abbrach. Fehlende Informationen (zum Beispiel wenn ein*e Official keine Warnung ausspricht) gelten nicht als falsche Informationen.

Die*r Head-Referee kann das Ausmaß, in dem Skater*innen mit Officials kommunizieren, nach eigenem Ermessen einschränken.

5.4. Penaltys vergeben

Alle Referees können Penaltys für illegale Aktionen vergeben, die Auswirkungen auf das Spiel haben. Non-Skating Officials können Penaltys vergeben, die relevant für ihre Position sind, außer die*r Head-Referee untersagt dies. Officials werden ihr Urteilsvermögen gemäß den Richtlinien des Casebooks zu den Regeln für Flat Track-Roller Derby einsetzen. Sie müssen dies so schnell wie möglich und ausreichend laut tun, damit ein*e bestrafte*r Skater*in und die relevanten Officials dies auch hören, abhängig von den Umständen des jeweiligen Veranstaltungsorts. Bis dies erfolgt ist, muss sich niemand so verhalten, als habe die*r Skater*in ein Penalty erhalten

Wenn sich die*r Official nicht sicher ist, ob es gerechtfertigt ist, darf kein Penalty vergeben werden. Wenn ein*e Official nicht entscheiden kann, ob eine Aktion ein Penalty rechtfertigt, dann entscheidet die*r Head-Referee abschließend.

Falls die*r einzige Blocker*in eines Teams, die*r sich auf dem Track befindet, ein Penalty erhält, dann sollte sie*r nicht vom Track geschickt werden, bis ein*e andere*r Blocker*in des eigenen Teams ins Pack zurückkehrt

Wenn ein Penalty gerechtfertigt ist, doch unklar ist, wer das Penalty erhalten soll, dann soll ein Official das Penalty der*m ihr*m am nächsten befindlichen Blocker*in des betroffenen Teams vergeben, wenn die Aktion im laufenden Jam passiert oder der*m Captain des Teams, falls die Aktion zwischen Jams stattfindet. Wenn Officials nicht sicher sind, welches Team verantwortlich ist, dann soll kein Penalty vergeben werden. Falls nicht-skatendes Teampersonal ein Penalty begeht, dann erhält die*r Captain des Teams das Penalty. Falls die*r Captain das Penalty erhält, weil das Penalty an die Position der*s Captain*s geht, dann wird sie*r es als Blocker*in in einem folgenden Jam ableisten.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Glossar

Einige Begriffe oder Ausdrücke, die in den Regeln verwendet werden, haben eine spezifische Bedeutung in Bezug auf Roller Derby. Sämtliche Begriffe die in den Regeln verwendet werden und nicht hier definiert sind, sollten als allgemeinsprachlich verstanden werden. Lässt ein allgemeinsprachlicher Begriff mehrere Interpretationen zu, was je nach Auslegung merkliche Auswirkung auf das Spiel bedeuten würde, so wird diese Auslegung vom Konsens der Officials des betreffenden Spiels bestimmt.

Aktion / Interaktion

Jegliche Interaktionen mit einer*m anderen Skater*in auf dem Track in einem Jam (siehe auch Assist und Blocken, Abschnitt 2.4).

Alternate (stellvertretender Kapitän)

Die*r Captain bestimmt eine weitere Person, die ebenfalls Stellvertreter*in des Teams ist und an einem „A“ auf der Kleidung oder dem Körper erkennbar ist. Diese Person gilt als Alternate. Die*r Alternate kann ein Teammitglied, Trainer*in oder Betreuer*in sein. Ein Team kann nur einen Alternate haben. Wenn keine*r ausgewählt wurde oder sie*r das Spiel verlassen hat, kann die*r Captain eine*n neue*n Alternate bestimmen, indem sie*r die*n Head-Referee darüber informiert.

Apex-Jump (Scheitelpunkt-Sprung)

Ein Versuch, die Kurve legal zu schneiden, indem man in der Kurve über die Trackbegrenzung springt und wieder in-bounds landet.

Assist (Hilfestellung)

Ein Teammitglied physisch bewegen oder zur eigenen Bewegung zu Hilfe nehmen. Übliche Beispiele sind u. a. Anschieben oder ein Whip.

Auf den Skates

Alle Skater, die nicht als down (am Boden) gelten.

Auswechslung

Skater auf dem Track oder in der Penalty-Box durch Teammitglieder ersetzen.

Blocker*in

Die Skater*innen, die das Pack bilden. Bis zu vier Blocker*innen pro Team dürfen in einem Jam skaten. Eine*r der vier Blocker*innen, die ein Team pro Jam aufstellen darf, kann Pivot-Blocker*in sein.

Blocking-Zonen

Körperteile, mit denen man eine*n Gegner*in bei der Ausführung eines Blocks treffen darf.

Captain (Mannschafts-Kapitän*in)

Die*r Skater*in, die*r am „C“ auf dem eigenen Körper oder der eigenen Kleidung erkennbar ist und im Namen des Teams sprechen kann. Wenn kein*e Captain bestimmt wurde oder die*r Captain das Spiel verlassen hat, dann muss das Team, wenn nötig, eine*n neue*n Captain bestimmen und kann dies jederzeit tun, indem es die*n Head-Referee informiert (zum Beispiel muss ein*e neue*r Captain bestimmt werden, wenn gegen die*n Captain ein Penalty vergeben wird).

Dachverband

Die Organisation, innerhalb deren offiziellen Wettbewerbs das Spiel stattfindet. Falls ein Spiels nicht innerhalb eines offiziellen Wettbewerbs stattfindet, die Organisation, die für die Bestimmung der

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Rahmenbedingungen des Spiels verantwortlich ist (zum Beispiel Turnierleitung, Verein vor Ort, oder Person, die diese Roller übernimmt).

Down (am Boden)

Skater*innen gelten als down wenn sie gestürzt, zu Boden geblockt, mit beiden Händen oder entweder mit einem oder beiden Knien den Boden berühren. Nach dem Fallen, oder sich selbst zu Boden begeben, gelten Skater*innen als down bis sie wieder stehen oder sich auf den Skates bewegen. Stehende Skater*innen werden nicht als „down" angesehen, ebenso Skater*innen, die stürzen, jedoch noch keine der zuvor genannten Kriterien erfüllen.

Engagement-Zone (Aktions-Zone)

Die Zone in der Blocker*innen in-play sind und legal agieren dürfen, bzw. mit ihnen interagiert werden darf. Die Engagement-Zone erstreckt sich von 20 ft (6,10 m) hinter der*m hintersten Pack-Skater*in bis 20 ft (6,10 m) vor der*m vordersten Pack-Skater*in und innerhalb der Trackbegrenzungen.

Erneutes Passieren

Passieren einer*s Gegnerin*s, die*r im aktuellen Trip bereits passiert wurde. Dies ist am relevantesten für Jammer*innen, die Gegner*innen überholen, ohne dass der Pass zählt. Ein*e solche*r Jammer*in würde keinen Punkt für diese*n Gegner*in erhalten, aber könnte die*n Gegner*in erneut passieren, diesmal legal und zählbar, um diesen Punkt zu erzielen.

Etablierte Position

Wo sich Skater*innen physisch befinden. Der Bereich auf dem Track, wo sich Skater*innen ihren Platz gesichert haben. Beispiele sind u. a.: auf den Skates, down, in-bounds, out-of-bounds, in-play und/oder out-of-play.

Falling-Small („klein fallen")

Skater*innen sind „klein gefallen", wenn beim Sturz Arme und Beine kontrolliert am Körper bleiben, und sie nicht mit den Armen rudern oder die Beine abspreizen.

Foul-out

Entfernen von Skater*innen für den Rest des Spiels durch eine*n Official, wenn sieben Penaltys für eine*n Skater*in vergeben worden sind.

Gegen-Block

Jede Bewegung entgegen eines Blocks durch geblockte Skater*innen, um einem gegnerischen Block entgegen zu wirken. Gegenblocken wird wie ein Block behandelt und unterliegt den gleichen Anforderungen und Regeln.

Greifen

Aktiv etwas greifen; z. B. ein Trikot oder die Helmhaube eines Teammitglieds packen oder an den Händen halten. Der ganze Arm festhaltender Skater*innen, von der Hand bis (aber nicht einschließlich) der Schulter gilt als Teil des „Griffs". Festgehaltene Teammitglieder gelten nicht als Teil des Griffs, es sei denn diese halten sich ihrerseits unabhängig davon fest.

Head-Referee

Ein*e Referee wird zur*m Head-Referee bestimmt. Die*r Head-Referee hat die oberste Autorität im Spiel. und ist die*r einzige Referee mit der Möglichkeit, Skater*innen oder Teampersonal vom Spiel auszuschließen, wobei andere Officials jedoch der*m Head-Referee Spielverweise empfehlen können. Die*r Head-Referee kann ebenfalls erklären, dass ein Team das Spiel aufgibt, wenn ein Team fünf oder weniger Skater*innen hat, die teilnehmen können, oder es ablehnt, Skater*innen auf den Track zu schicken und weiterzuspielen.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Heftiger Kontakt

Abrupter Kontakt (ein Block oder Hit) mit signifikanter Karftauswirkung und Energie, oder jeglicher andere Kontakt, der die*den Getroffene*n potentiell verletzen könnte oder deren*dessen Position, Gleichgewicht, Geschwindigkeit, Bewegungsrichtung usw. deutlich verändern würde. Dabei spielt es keine Rolle ob diese Auswirkung tatsächlich stattfindet.

Hinten

Ein Objekt (beispielsweise ein*e Skater*in, eine Linie, das Pack) ist in Bezug auf das Track „hinter“ anderen Objekten, wenn es, im Uhrzeigersinn gemessen, näher ist als gegen den Uhrzeigersinn.

Hüften

Die seitlich herausragende Erhebung des Beckenknochens oder des Beckenbereichs von der Taille bis zum Oberschenkel. Der zentrale Punkt dieses Bereichs bestimmt einen Pass, egal in welche Richtung Skater*innen sich wenden.

Illegal-Procedure (Technisches Foul)

Jedes technische Foul, das einen Regelverstoß darstellt.

In-bounds (innerhalb der Trackbegrenzungen)

Skater*innen befinden sich „in-bounds‟ (innerhalb der oder auf den Trackbegrenzungenslinien), wenn sich ihre einzigen Berührungspunkte mit dem Boden, innerhalb der Trackbegrenzungen befinden. Wenn Skater*innen out-of-bounds jenseits der Trachbegrenzung den Boden berühren, gilt der out-of-bounds-Status, bis alle Teile der*s Skaterin*s die den Boden berühren, dies auf oder innerhalb der Trackbegrenzungen tun. Skater*innen, die nur mit einer Hand den Boden out-of-bounds berühren, gelten noch immer als in-bounds. Skater*innen, die nur mit einem Arm den Boden jenseits der Trachbegrenzung berühren, gelten noch immer als in-bounds siehe auch out-of-bounds und Straddeln).

In-play

Blocker*innen sind „in-play“, wenn sie sich in-bounds und auf den Skates innerhalb der Engagement-Zone befinden. Jammer*innen, die in-bounds und auf den Skates sind, befinden sich immer in-play.

In Position

Wenn sich Skater*innen sind in Position, wenn sie sich auf dem Track, in-bounds und im richtigen Bereich für ihre Position befinden, wenn der Startpfiff eines Jams ertönt.

Initiator*in

Die*r Skater*in, die*r für den Kontakt mit einer*m Gegner*in (einen Block initiieren) oder einem Teammitglied (einen Assist initiieren) verantwortlich ist. Skater*innen können auch den eigenen Assist initiieren, indem sie ein Teammitglied nutzen, um Geschwindigkeit zu bekommen, oder einen Gegenblock als Reaktion auf einen gegnerischen Block initiierten. Die*r Initiator*in eines Blocks ist immer für die Legalität des Kontakts verantwortlich.

Insubordination (Ungehorsam)

Absichtliches oder fahrlässiges Nichtbefolgen einer Anweisung einer*s Officials. Ungerechtfertigtes oder unangebrachtes Benehmen als Folge von absichtlicher Missachtung der Regeln.

Jam / Jams

Die Grundeinheit des Spiels. Ein Jam kann maximal zwei Minuten dauern.

Jammer*innen

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die Skater*innen, die Punkte erzielen können.

Keine Auswirkung

Ein Regelverstoß, der begrenzte Auswirkung auf die Sicherheit und das Spiel selbst hat und kein Penalty rechtfertigt.

Lead-Jammer*in

Die*r Lead-Jammer*in ist die*r erste Jammer*in, die*r im ersten Trip durch das Pack, ihre*seine Postion gegenüber der*m die*n vorderste*n in-play Blocker*in legal und in-bounds verbessert passiert und zuvor alle anderen Blocker*innen ebenfalls legal und in-bounds zählbar passiert hat, ausgenommen Blocker*innen, die sich vor der Engagement-Zone befinden.

Link (Verbinden)

Mit dem Armen unterhaken. Die Arme beider Skater*innen bis unterhalb der Schulter, gelten als Teil des „Links“.

No-Pack

Wenn es keine Gruppe von Blocker*innen (beider Teams) gibt, die innerhalb von 10 ft (3,05 m) voneinander entfernt skaten, oder wenn es zwei oder mehr Gruppen von gleich vielen Blocker*innen gibt, die nicht innerhalb von 10 ft (3,05 m) voneinander entfernt skaten.

Not-On-the-Track-Punkt / NOTT-Punkt

Punkte, die man für Gegner*innen erhält, die sich nicht auf dem Track befinden (zum Beispiel in der Penalty-Box) indem man eine*n gegnerische*n Blocker*in - einmal pro Trip durch das Pack - zählbar passiert.

Out-of-bounds (außerhalb der Trackbegrenzungen)

Skater*innen gelten als out-of-bounds, wenn ein Körper-oder Ausrüstungsteil den Boden außerhalb der Trackbegrenzung berührt. einschließlich beider Arme oder Hände (ein Arm oder einer Hand gilt nicht als out-of-bounds), oder jegliche Körperteile unterhalb der Taille von Skater*innen (zum Beispiel ein Knie, ein Skate oder die Hüfte). Skater*innen, die straddeln, gelten als out-of-bounds, außer wenn anders angegeben. Wenn eine Hand oder ein Arm außerhalb der Trackbegrenzungen den Boden berührt gilt ein*e Skater*in nicht als out-of-bounds (siehe auch in-bounds und Straddeln).

Out-of-play (im Abseits)

Blocker*innen, die sich außerhalb der Engagement-Zone befinden, gelten als „out-of-play“. In einer No-Pack-Situation, sind alle Blocker*innen out-of-play. Jammer*innen gelten als out-of-play, wenn sie sich out-of-bounds befinden.

Pack

Die größte Gruppe von Blocker*innen, die Skater*innen beider Teams beinhaltet, die auf den Skates und in-bounds sind und nah beieinander skaten (innerhalb von 10 ft bzw. 3,05 m). Jammer*innen sind nie Teil des Packs.

Pack-Skater*innen

Alle Blocker*innen, die Teil des regelkonformen Packs sind.

Passieren / Zählbarer Pass

Siehe Abschnitt 2.5

Penalty

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Penalty bezeichnet sowohl einen Regelverstoß, für den Skater*innen eine Strafzeit ableisten müssen, als auch die eigentliche Bestrafung durch Ableisten von Strafzeit.

Pivot-Blocker*in / Pivot

Ein*e Blocker*in mit zusätzlichen Fähigkeiten und Verpflichtungen, allgemein als Pivot bezeichnet. (Siehe Abschnitt 2.2.3)

Points Awarded in Error (Irrtümlich anerkannte Punkte)

Punkte, die nicht regelkonform durch eine*n Jammer*in erzielt und dem Team zu Unrecht und/oder durch einen Fehler einer*s Official*s oder eine technische Fehlfunktion anerkannt wurden.

Points Denied in Error (Irrtümlich verweigerte Punkte)

Ähnlich wie irrtümlich anerkannte Punkte gelten Punkte als irrtümlich verweigert, wenn sie von Jammer*innen regulär erzielt, aber nicht zum offiziellen Spielstand hinzugezählt wurden, da es zu Verzögerungen, einem Fehler von Officials oder einer technischen Fehlfunktion kam.

Positionelles Blocken

Blocken ohne Körperkontakt; sich auf dem Track positionieren, um die Bewegung einer*s Gegnerin*s zu behindern. Positionelles Blocken muss nicht absichtlich sein.

Relative Position

Die Position von Skater*innen, die in-bounds und auf den Skates sind, in Relation zu anderen Skater*innen, die an der Aktion beteiligt sind. Eine relative Position kann man „gewinnen“ und „verlieren“, wenn sich die Position so verändert, dass sich ein Vorteil daraus ergibt (zum Beispiel, wenn ein*e Skater*in eine*n andere*n passiert oder down, out-of-bounds oder out-of-Play geblockt wird). Die relative Position wird nur gegen den Uhrzeigersinn gemessen.

Roster (Kader/Aufstellung)

Die Liste der Skater*innen eines Teams und ihrer Nummern, die spielberechtigt sind.

Runde / Überrunden

Ein*e Skater*in überrundet eine*n Gegner*in, wenn die*r Skater*in die*n Gegner*in zweimal hintereinander überholt, ohne dabei von der*m gegnerischen Skater*in überholt zu werden. Wenn ein*e Jammer*in die*n Gegner*in das zweite Mal überholt, doch der zweite Pass nicht „zählt“, dann gilt die*r Gegner*in zwar dennoch als überrundet, doch die*r Jammer*in kann den verpassten Punkt nur erzielen, indem sie*r die*n Gegner*in erneut passiert.

Schnellstmöglich

Die erste legale Möglichkeit, bei der jemand eine Handlung vollenden kann.

Schutzausrüstung

Skater*innen müssen Helm, Mundschutz, Handgelenkschutz, Ellbogenschützer und Knieschützer tragen, solange diese tatsächlich zusätzlichen Schutz bieten und Skater*innen physisch in der Lage sind, diese zu tragen. Skater*innen sollten nicht bestraft werden, wenn ihre Ausrüstung nicht zusätzlichen Schutz für die*n Skater*in bietet..

Sitzen

Wenn das Gesäß von Skater*innen vollen Kontakt mit der Sitzfläche eines Stuhls oder einer Bank hat.

Skaten / Bewegungsrichtung

Die Bewegungsrichtung einer*s Skater*in (zum Beispiel im Uhrzeigersinn, quer zum Track oder gegen den Uhrzeigersinn) wird an der Relation der Skates zu einer imaginären, neunzig Grad zur

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Trackinnenlinie verlaufenden Linie gemessen. Wenn sich die Skates in gegensätzliche Richtungen bewegen, wird die Bewegunggsrichtung an den Hüften gemessen.

Spielverweis

Entfernen von Skater*innen oder Teambetreuenden vom Rest des Spiels durch die*n Head-Referee für eine schwere Regelverletzung, beispielsweise physische Gewalt oder jegliche Handlung, die von den Officials als außerordentliche physische Gefahr für andere angesehen wird.

Star-Pass / Übergeben der Jammer*innen-Haube

Das Übertragen des Jammer*innen-Status, indem die*r Jammer*in die eigene Helmhaube (den „Star“) der*m Pivot übergibt.

Stehen

Wenn Skater*innen ihr Körpergewicht auf den Skates halten, ohne dass sie down sind (siehe Down (am Boden)) und für Officials, Skater und das Publikum ersichtlich nicht sitzen.

Stillstehen / Gestoppt sein

Skater*innen, die mit ihren Skates keine Bewegung in irgendeine Richtung machen.

Straddeln

Skater*innen, die sich teilweise innerhalb und teilweise außerhalb der Trackbegrenzung befinden. Skater*innen straddeln, wenn sie die gleichzeitig den Boden innerhalb und außerhalb der Trackbegrenzung berühren. Den Boden mit einer Hand oder einem Arm außerhalb der Trackbegrenzung zu berühren gilt nicht als Straddeln. Straddelnde Skater*innen, gelten als out-of-bounds, außer wenn anders angegeben (siehe auch in-bounds).

Der Star (Stern)

Die Jammer*innen-Helmhaube mit zwei Sternen, je einem an jeder Seite.

Der Stripe (Streifen)

Die Pivot-Helmhaube, die einen langen Streifen in der Mitte hat.

Target-Zonen

Körperteile von Gegner*innen, mit denen Skater*innen Kontakt haben, wenn sie sie blocken.

Trip durch das Pack

Jammer*innen machen Trips durch das Pack. Jeder Trip ist eine Möglichkeit, um Punkte für das Passieren von Gegner*innen zu erzielen. Siehe Abschnitt 3.

Undurchdringbar

Eine Wall („Wand“ aus Skater*innen) wird von einer bestimmten Richtung als undurchdringbar angesehen, wenn ein*e Gegner*in physisch Knochen und Gelenke brechen müsste, um eine*n oder mehrere Skater*innen in der Wall zu passieren. Die Körperteile, die gebrochen werden müssten, um die Skater*innen zu passieren gelten als „undurchdringbar“. Skaten z. B. zwei Teammitgleider*innen vorwärts mit hinter dem Rücken gekreuzten Armen, so bilden diese Arme eine undurchdringbare Wall, die ein Passieren dieser Skater*innen durch Gegner*innen verhindert, es sei denn diese brächen ihnen diese Arme.

Den Track verlassen (Strafdurchsetzung)

Den Track nach innen oder außen verlassen, abhängig von der Position der Penalty Box, um sich zur Penalty-Box zu begeben.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Vorne

Ein Objekt (beispielsweise ein*e Skater*in, eine Linie, das Pack) ist in Bezug auf den Track „vor“ etwas Anderem, wenn es sich, gegen den Uhrzeigersinn gemessen, näher befindet als gegen den Uhrzeigersinn.

Warteliste

Aktiv am Spiel teilnehmen, obwohl man ein Penalty abzuleisten hat, normalerweise, wenn man auf den Track zurückgeschickt wurde, weil die Penalty-Box voll ist, oder wenn man ein Penalty erhält, während man die*r einzige Blocker*in auf dem Track ist.

Warnung

Ein formaler, verbaler Hinweis von Officials, dass die Spielweise regelwidrig ist, oder kurz davor ist, regelwidrig zu werden, damit Skater*innen ihr Verhalten entsprechend ändern können.

Wiederholt

Jedes Verhalten, das dreimal oder öfter während eines Spiels auftritt.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

WFTDA
Flat Track Roller Derby
Casebook (Fallbeispiele)

1. Spielgrundlagen und Sicherheit

Keine Szenarien für Abschnitt 1.

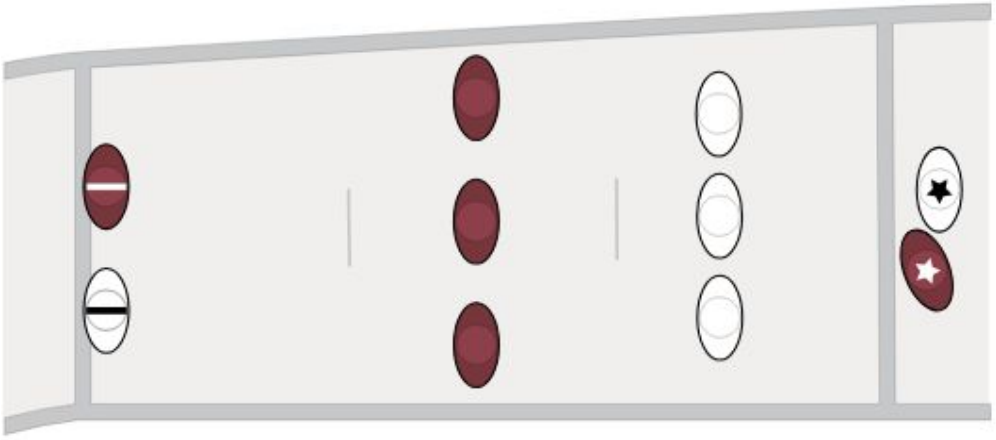
2. Gameplay

2.1. Der Track

Keine Szenarien für Abschnitt 2.1

2.2. Positionen

> *Wenn ein Jam beginnt, müssen die Jammer*innen die Jammer-Line berühren oder sich hinter ihr befinden. Die Blocker*innen müssen sich alle hinter der Pivot-Line vor der Jammer-Line befinden und alle Non-Pivot-Blocker*innen dürfen die Pivot-Line nicht berühren. Wenn ein*e Pivot die Pivot-Line zu Beginn des Jams berührt, müssen sich alle Non-Pivot-Blocker*innen hinter den Hüften dieser*s Pivots befinden.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 2.2*



Szenario 2.2.A

Als der Startpfiff eines Jams ertönt, ist der linke Skate der*s roten Jammerin*s vorwärts über die Jammer-Line gerollt.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält eine Verwarnung wegen des Fehlstarts und muss ihre*seine Position gegenüber allen anderen Skater*innen in unmittelbarer Nähe aufgeben. Falls die Position nicht aufgegeben wird, erhält die*r Jammer*in ein Penalty.

Begründung: Die*r rote Jammer*in nahm ihre*seine Startposition teilweise außer Position ein, da sich ein Skate jenseits der Jammer-Line befand.

Beachte: Bis diese Verwarnung ausgesprochen wird, können Skater*innen nicht dafür bestraft werden, dass sie ihre Position nicht aufgeben.

Szenario 2.2.B

Als der Jam-Startpfiff ertönt, befindet sich die*r weiße Pivot vollständig vor der Pivot-Line.

Resultat: Die*r weiße Pivot erhält schnellstmöglich ein Penalty wegen illegaler Positionierung.

Begründung: Die*r weiße Pivot befand sich komplett out-of-position, da sich beide Skates vor der Pivot-Line befinden. Die*r Pivot erhält direkt ein Penalty, ohne vorher verwarnt zu werden oder ihre*seine Position aufgeben zu können, da es sich um einen schweren Regelverstoß in Bezug auf die Regeln zu den Startpositionen handelt.

Szenario 2.2.C

Als der Jam-Startpfiff ertönt, befindet sich die*r weiße Blocker*in out-of-bounds im Innenbereich des Tracks.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in muss zurück auf ihre*seine Teambank und darf an diesem Jam nicht teilnehmen.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in befand sich zu Beginn des Jams nicht auf dem Track und kann nicht am Jam teilnehmen.

Beachte: Auch, wenn die*r weiße Blocker*in straddeln würde, würde sie*r sich trotzdem out-of-bounds befinden, d. h. nicht auf dem Track, und kann somit nicht am Jam teilnehmen.

Szenario 2.2.D

Alle weißen Blocker*innen (inklusive der*s Pivots) stellen sich vor dem Jam legal an der Pivot-Line auf, jedoch ohne diese zu berühren. Die*r rote Pivot stellt sich dahinter auf. Direkt vor dem Jam-Start, streckt die*r rote Pivot sein Bein nach vorne und platziert ihren*seinen Skate auf der Pivot-Line.

Resultat: Die weißen Non-Pivot-Blocker*innen sollten alle eine Verwarnung wegen Fehlstarts erhalten und müssen ihre Position gegenüber allen Skater*innen in der direkten Umgebung aufgeben. Wer die eigene Position nicht aufgibt, erhält ein Penalty.

Begründung: Vor dem Jam-Start stellte sich die*r rote Pivot an der Pivot-Line auf und berührte sie, sodass alle Non-Pivot-Blocker*innen den Jam hinter den Hüften von Pivots, die die Pivot-Line berühren, beginnen müssen. Alle weißen Blocker*innen begannen den Jam vor der*m roten Pivot, also müssen alle außer der*m weißen Pivot ihre Positionen aufgeben.

Szenario 2.2.E

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beim Versuch den Track vor dem Jam-Start zu erreichen, springt die*r rote Blocker*in out-of-bounds ab. Der Startpfiff ertönt, während sie*r noch in der Luft ist. Die*r roter Blocker*in landet in-bounds und auf den Skates nachdem der Jam-Start erfolgt ist.

Resultat: Die*r rote Blocker*in versuchte auf den Track zu gelangen, wobei sie*r sich out-of-bounds befand und beim Start des Jams noch in der Luft war. Diese*r Blocker*in sollte zum Teambereich zurückgeschickt werden und kann nicht am Jam teilnehmen.

Begründung: Während man in der Luft ist, behält man den vorherigen In- bzw. Out-of-bounds-Status bei. Der vorherige Status der*s roten Blockerin*s war out-of-bounds. Insofern bleibt sie*r in der Luft out-of-bounds. Die*r rote Blocker*in war somit beim Jam-Start nicht auf dem Track.

Szenario 2.2.F

Die*r weiße Pivot sitzt in der Penalty-Box. Zwischen Jams stellen sich drei weiße Blocker*innen auf dem Track auf, eine*r davon trägt eine Pivot-Haube.

Resultat: Wenn der Jam startet und zwei weiße Skater*innen eine Pivot-Haube tragen, dann sollten die Officials die*n weiße*n Blocker*in auf dem Track anweisen, ihre*seine Haube abzunehmen.

Begründung: Die*r Skater*in, die*r sich in der Box befindet, gilt als die*r Pivot für den Jam. Wenn sich das weiße Team mit der richtigen Anzahl an Blocker*innen auf den Track begibt, muss man nicht die*n „zusätzliche*n“ weiße*n Pivot auf die Bank zurückschicken.

Beachte: Falls sich die*r weiße Blocker*in weigert, die Helmhaube abzunehmen, sollte die*r weiße Blocker*in bestraft werden. Einer Anweisung über inkorrektes Spiel nicht Folge zu leisten, gilt als Ungehorsam.

Beachte: Falls die*r weiße Blocker*in Funktionen eines Pivots ausführt, bevor sie*r die Helmhaube abnimmt, dann sollte die*r weiße Blocker*in ein Penalty erhalten, auch wenn es vorher keine Verwarnung gab, da das illegale Tragen der Pivot-Haube Auswirkung auf das Spiel hatte.

Szenario 2.2.G

Kurz vor dem Startpfiff ist ein Skate der*s roten Pivots hinter die Jammer-Linie gerollt. Nach dem Jamstart erhält die*r rote Pivot eine Fehlstart-Warnung. Die*r rote Pivot versucht, die Skater*innen aus der unmittelbaren Umgebung vorbeizulassen, indem sie*r sich passiv verhält. Keine der Skater*innen machen davon Gebrauch, ihre Position gegenüber der*m Pivot zu verbessern.

Resultat: Die*r rote Pivot muss nicht weiter versuchen, Skater*innen vorbei zu lassen und kann normal am Spiel teilnehmen.

Begründung: Die*r rote Pivot hat einen echten Versuch unternommen, den Vorteil durch Fehlstart zurückzugeben, indem sie*r den Skater*innen die Möglichkeit gab, zu überholen. Es reicht aus, Skater*innen eine angemessene Möglichkeit zum Überholen zu bieten, auch wenn diese Möglichkeit nicht genutzt wird.

2.2.1. Jammer*in

> *Als Jammer*in wird die*r Skater*in bezeichnet, die*r zu Beginn des Jams im Besitz der Jammer-Helmhaube ist (auch „Star“ genannt).*

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

> *—Quelle: Abschnitt 2.2.1*

Szenario 2.2.1.A

Rote und weiße Skater*innen wechseln wiederholt ihre Aufstellung zwischen Jams, beim Versuch sich gegenüber einander besser zu positionieren. Bein Jam-Start, befindet sich Rot 34 vollständig hinter der Jammer-Line, aber trägt keinen Star. Gleichzeitig befindet sich Rot 27 komplett vor der Jammer-Line und trägt den Star.

Resultat: Rot 27 ist die*r Jammer*in.

Begründung: Rot 27 ist im Besitz des Stars. Der Star zeigt an, wer Jammer*in ist. Beide Skater*innen sollten ein Penalty erhalte, für Aufstellung komplett außer Position.

Beachte: Sobald der Jam beginnt, sollte die*r Jammer*in-Referee Rot 27 kommunizieren, dass sie*r die*r Jammer*in ist. Die Regeln berücksichtigen nicht den Fall, dass Jammer*innen ihre Helmhaube vergessen. Deshalb hat das Tragen der Helmhaube Vorrang vor der Startposition. In diesem Fall haben sowohl Jammer*in (Rot 27) als auch Blocker*in (Rot 34) den Jam in illegalen Startpositionen begonnen.

Beachte: Nutze folgende Hierarchie zur Bestimmung der Jammer*innen:

1. Jammer*in ist die*r Jammer*in des vorherigen Jams, die*r sich in der Penalty-Box befindet.
2. Wenn niemand Punkt 1 erfüllt, ist die*r Skater*in, die*r sichtbar in Besitz des Stars ist und sich in der Jammer*in-Startposition aufgestellt hat, die*r Jammer*in.
3. Wenn niemand Punkt 2 erfüllt, ist die*r Skater*in, die*r sichtbar in Besitz des Stars ist und sich falsch aufgestellt hat, die*r Jammer*in.
4. Wenn niemand Punkt 3 erfüllt, hat das Team keine*n Jammer*in aufgestellt und der Jam sollte nicht starten.

Szenario 2.2.1.B

Vor dem Startpfiff eines Jams skatet die*r rote Jammer*in nach hinten. Sie*r hält plötzlich und sprintet beim Startpfiff schnell vorwärts.

Resultat: Falls sich die*r rote Jammer*in beim Pfiff in Uhrzeigerrichtung bewegt hat oder still stand, sollte nichts unternommen werden. Falls sich die*r Jammer*in gegen den Uhrzeigersinn bewegt und beschleunigt hat, sollte dies als Fehlstart gewertet werden.

Begründung: Jammer*innen dürfen beim Startpfiff eines Jams nicht gegen den Uhrzeigersinn beschleunigen.

2.2.2. Lead-Jammer*in

> *Ein*e Jammer*in kann während des Jams nicht Lead werden, falls sie*r während des Jams ein Foul begeht, die Engagement-Zone verlässt, ohne Lead-Jammer*in zu werden, die Helmhaube abnimmt, oder die Helmhaube von einer*m Mitspieler*in abgenommen wird.*

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

> *—Quelle: Abschnitt 2.2.2*

Szenario 2.2.2.A

Die*r rote Jammer*in beginnt den Jam mit einer auf links gedrehten Helmhaube. Die Sterne sind kaum erkennbar. Die*r Jammer*in nimmt die Haube ab, dreht sie richtig herum und setzt sie wieder auf. Sie*r passiert anschließend alle Skater*innen regelkonform, inklusive der*s vordersten Blockerin*s.

Resultat: Die*r rote Jammer*in wird zur*m Lead-Jammer*in erklärt.

Begründung: Da die*r rote Jammer*in nicht die Möglichkeit hatte, Lead zu werden, bevor sie*r den Star vom Kopf nahm, verliert sie*r die Fähigkeit dazu nicht.

Beachte: Falls die*r rote Jammer*in den Star entfernt hätte, als die Sterne sichtbar waren, hätte sie*r die Fähigkeit, Lead zu erhalten, verloren.

Szenario 2.2.2.B

Die*r rote Lead-Jammer*in verlässt die Engagement-Zone, ohne Lead-Jammer*in zu werden. Die*r weiße Jammer*in wird down geblockt, doch nicht out-of-bounds. Während die*r weiße Jammer*in down ist, skaten alle gegnerischen Blocker*innen, inklusive der*s vordersten Blockerin*s, gegen den Uhrzeigersinn hinter der*n weißen Jammer*in. Die*r weiße Jammer*in steht anschließend wieder auf.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in sollte zur*m Lead-Jammer*in erklärt werden, sobald sie*r steht.

Begründung: Indem die roten Blocker*innen im Uhrzeigersinn hinter der*m weißen Jammer*in skateten, gaben sie ihre Position auf. Deshalb sind dies für die*n weiße*n Jammer*in Pässe, die für den Gewinn des Lead-Jammer*in-Status zählen.

Szenario 2.2.2.C

Die*r weiße Jammer*in ist auf ihrem*seinem Initial-Trip durch das Pack, während die*r rote Jammer*in hinten im Pack hängen bleibt. Nach zahlreichen Blocks und Positionswechseln passiert die*r weiße Jammer*in alle Blocker*innen zählbar, doch ist keine*r von ihnen je die*r vorderste Blocker*in im Pack, als die*r weiße Jammer*in sie passiert.

Resultat: Die*r Jammer*in-Referee sollte die*n weiße*n Jammer*in (noch) nicht zur*m Lead-Jammer*in erklären.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in passierte alle Blocker*innen legal, doch hat sie*r niemals eine überlegende Position gegenüber der*m vordersten Blocker*in im Pack erreicht. Man wird zur*m Lead-Jammer*in, wenn die*r Jammer*in alle in-play Blocker*innen zählbar passiert und die*n vorderste*n in-play Blocker*in legal überholt.

Szenario 2.2.2.D

Die*r rote Jammer*in passiert alle Blocker*innen auf ihrem*seinem ersten Trip durch das Pack, mit Ausnahme einer*s weißen Blockerin*s. Die*r rote Jammer*in schiebt die*n weiße*n Blocker*in legal zum vorderen Ende der Engagement-Zone und anschließend out-of-play.

Resultat: Die*r rote Jammer*in wird zur*m Lead-Jammer*in erklärt, sobald die*r weiße Blocker*in die Engagement-Zone nach vorne verlässt.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Die*r rote Jammer*in muss nur die Blocker*innen überholen, die in-play sind, um Lead-Jammer*in zu werden.

Szenario 2.2.2.E

Die*r weiße Jammer*in und die*r rote Jammer*in befinden sich beide vor allen Blocker*innen außer der*m weißen Pivot. Die*r rote Jammer*in ist vor der*m weißen Jammer*in und schiebt die*n weiße*n Pivot legal aus der Engagement-Zone.

Resultat: Die*r rote Jammer*in wird zur*m Lead-Jammer*in erklärt.

Begründung: Im Moment, als die*r weiße Pivot out-of-play ging, passierten beide Jammer*innen alle in-play Blocker*innen. Da die*r rote Jammer*in vorne war, wurde sie*r zur*m Lead-Jammer*in erklärt.

Szenario 2.2.2.F

Die*r rote Jammer*in passiert alle Blocker*innen auf ihrem*seinem ersten Trip durch das Pack, mit Ausnahme der*s weißen Pivots. Unabhängig davon entsteht eine No-Pack-Situation und wird von den Officials angezeigt. Die*r rote Jammer*in bleibt hinter der*m weißen Pivot.

Resultat: Die*r Jammer*in-Referee sollte die*n rote*n Jammer*in (noch) nicht zur*m Lead-Jammer*in erklären.

Begründung: Obwohl die*r weiße Pivot nun out-of-play ist, unterscheiden sich No-Pack-Situationen von anderen Out-of-play-Szenarien in Bezug auf Passieren und Positionsgewinn, um den Lead-Jammer*in-Status zu erhalten. Während einer No-Pack-Situation, muss ein*e Jammer*in weiterhin Gegner*innen legal und in-bounds passieren.

Beachte: Da die*r weiße Pivot momentan die*r vorderste Blocker*in ist, kann die*r rote Jammer*in durch passieren der*s weißen Pivots Lead-Jammer*in werden.

Beachte: Wenn sich wieder ein Pack bilden würde und die*r weiße Pivot wäre dabei außerhalb der Engagement-Zone, würde die*r rote Jammer*in alle Bedingungen für den Lead-Jammer*in-Status erfüllen.

2.2.3. Pivot-Blocker*in

Keine Szenarien für Abschnitt 2.2.3

2.2.4. Star-Pass

> *Jammer*innen können ihre Position übergeben, indem sie den Star der*m Pivot ihres Teams übergeben, während beide auf den Skates, in-bounds und in-play sind und während weder Jammer*in noch Pivot auf dem Weg zur Penalty-Box oder auf der Warteliste der Penalty-Box sind.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 2.2.4*

Szenario 2.2.4.A

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Jammer*in nimmt ihre*seine Helmhaube ab und übergibt sie einer*m weißen Non-Pivot-Blocker*in. Die*r weiße Jammer*in lässt die Helmhaube los. Die*r weiße Non-Pivot-Blocker*in lässt die Haube unmittelbar fallen.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in sollte ein Penalty erhalten, da sie*r einen Star-Pass an eine*n illegale*n Empfänger*in initiiert hat. Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in darf den Star nur an die*n Pivot weitergeben. Sie*r kann den Star nicht an eine*n Blocker*in weitergeben, ganz gleich aus welchem Grund. Obwohl die*r weiße Jammer*in die Jammerhaube nur an die*n Pivot weitergeben darf, ergab sich durch die Tatsache. dass die*r Blocker*in die Haube unmittelbar fallen ließ, keine Auswirkung auf das Spiel.

Beachte: Da die*r weiße Jammer*in den Star nicht losgelassen hat oder die*r weiße Blocker*in den Pass nicht angenommen hätte (indem sie*r den Star auf den Boden fallen lässt, ohne den Star entgegenzunehmen), dann wäre dies ein unvollständiger, und kein illegaler, Star-Pass gewesen. Unvollständige Star-Pässe werden nicht bestraft. Wenn die*r weiße Blocker*in nicht unmittelbar die Kontrolle der Haube aufgibt, erhält die*r weiße Jammer*in ein Penalty.

Beachte: Falls die*r weiße Jammer*in die Jammerhaube gehalten und die*r weiße Blocker*in sie ihr*m aus der Hand gerissen hätte, dann wäre es die*r weiße Blocker*in, die*r den illegalen Star-Pass initiiert hätte. In diesem Fall würde die*r weiße Blocker*in bestraft.

Szenario 2.2.4.B

Die*r weiße Jammer*in nimmt ihre*seine Helmhaube ab und übergibt sie der*m weißen Pivot. Bevor die*r weiße Jammer*in die Jammerhaube loslässt, wird die*r weiße Pivot out-of-bounds geblockt. Die*r weiße Jammer*in lässt dann los und übergibt somit den Star an die*n Pivot, die*r sich out-of-bounds befindet.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty, da sie*r den Star an eine*n nicht berechtigte*n Pivot weitergab. Der Star-Pass ist nicht gelungen. Beise Skater*innen behalten ihre ursprünglichen Positionen. In diesem Moment wird noch kein Penalty vergeben, aber die*r Pivot wird gewarnt, dass sie*r kein*e Jammer*in ist.

Begründung: Obwohl die*r weiße Jammer*in versuchte, die Jammerhaube weiterzugeben, während die*r Pivot berechtigt war, so ist der Star-Pass ein einzelner Zeitpunkt der Übergabe: der Moment, in dem die Jammerhaube losgelassen wird. Da sich die Position der Skater*innen nicht geändert hat, und es für Pivots erlaubt ist, die Jammerhaube zu halten, hat dies keine Auswirkung auf das Spiel.

Beachte: Falls die*r Pivot, nach erfolgter Warnung, die Jammerhaube aufsetzt (oder nicht abnimmt), erhält die*r Pivot ein Penalty.

Szenario 2.2.4.C

Die Haube der*s weißen Pivots fällt im Laufe des normalen Spielgeschehens zu Boden. Die*r weiße Jammer*in nimmt ihre*seine Helmhaube ab, übergibt sie der*m weißen Pivot und lässt die Jammerhaube los.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty, da sie*r den Star an eine*n nicht berechtigte*n Pivot weitergab. Der Star-Pass war nicht erfolgreich. Beide Skater*innen behalten ihre Positionen bei. In diesem Moment ist kein Penalty angebracht, aber die*r Pivot wird angewiesen die Jammerhaube fallen zu lassen.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Ein*e Pivot, die*r ihre*seine Haube nicht sichtbar trägt, kann nicht die Funktionen einer*s Pivot*s ausüben wie beispielsweise einen Star-Pass annehmen oder selbst die Jammerhaube nach einem misslungenen Star-Pass aufheben. Da die Pivot-Haube durch normales Spiel vom Helm kam, im Gegensatz zu absichtlichem Abnehmen, wird die*r Pivot gewarnt, dass sie*r nicht Pivot ist und die Jammerhaube nicht besitzen dürfe.

Beachte: Sobald die*r Pivot sich bewusst ist, dass sie*r die Pivot-Haube nicht sichtbar trägt, muss sie*r unmittelbar die Kontrolle über die Jammerhaube aufgeben.

Szenario 2.2.4.D

Rot 21 ist die*r Jammer*in. Sie*r nimmt ihre*seine Helmhaube ab und wirft sie der*m Pivot Rot 45 zu. Rot 45 (immer noch Pivot) fängt die Helmhaube und gibt sie zurück an Rot 21 (noch immer die*r Jammer*in). Beide Skater*innen berühren die Jammerhaube, dann lässt Rot 21 sie los. Rot 45 ist nun im Besitz der Helmhaube und setzt sie auf.

Resultat: Rot 45 ist nun die*r Jammer*in.

Begründung: Den Star zu werfen, ist ein unvollständiger Star-Pass, kein illegaler Star-Pass. Ein Star-Pass kann nicht durch Werfen der Haube durchgeführt werden. Wenn man die Jammerhaube (aus der Luft) fängt, dann ist es gleichbedeutend, als würde man sie aufheben (vom Boden), also muss die*r Pivot den Star nicht zuerst auf den Track fallen lassen. Sobald die*r rote Jammer*in die Helmhaube wieder in die Hand bekommt, erhält sie*r auch wieder den Besitz zurück, ganz gleich ob die*r Pivot den Star loslässt oder nicht. Anschließend wird der Star-Pass legal vollzogen.

Beachte: Falls Rot 45 die Helmhaube aufgesetzt hätte, bevor sie*r ihn Rot 21 zurückgab, hätte dies zu einem Penalty für Rot 45 geführt.

Szenario 2.2.4.E

Während sich die*r rote Jammer*in durch das Pack bewegt, löst sich die Jammerhaube von ihrem*seinem Helm und bleibt am Klett des Handgelenkschoners einer*s weißen Blockerin*s hängen. Die*r weiße Blocker*in zieht die Helmhaube weg und lässt sie auf den Boden fallen, wobei sie außerhalb der Trackbegrenzung auf dem Boden landet.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird nicht bestraft.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in besaß die Helmhaube zeitweise und ließ sie außerhalb fallen. Da die*r weiße Blocker*in nicht absichtlich versuchte, die Jammerhaube vom Helm der*s roten Jammerin*s zu nehmen, sollte sie*r nicht dafür bestraft werden, dass die Jammerhaube aus Versehen in ihrem*seinem Besitz gelandet ist, solange sie*r die Kontrolle schnellstmöglich wieder aufgibt. Die Jammerhaube kann im normalen Spielverlauf bewegt werden, doch darf sie von niemand anderem kontrolliert werden, außer von der*m Jammer*in oder Pivot.

Beachte: Falls die*r weiße Blocker*in die Jammerhaube nicht berührt hätte, die sich im Handgelenkschutz verhakt hat, und der*m roten Jammer*in oder Pivot erlaubt hätte, sie zurückzuholen, sobald es ihr*m klar wurde, würde es auch nicht zu einem Penalty kommen. auch kein Penalty vergeben werden.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beachte: Falls die*r weiße Blocker*in die Jammerhaube vom Klett gezogen, doch nicht schnellstmöglich die Kontrolle über die Jammerhaube aufgegeben hätte, sobald sie*r ihn vom Handgelenkschutz entfernt hat, würde sie*r ein Penalty erhalten.

Szenario 2.2.4.F

Die*r weiße Jammer*in übergibt die jammerhaube regelkonform der*m weißen Pivot. Im späteren Verlauf des Jams erhält die*r weiße Ex-Pivot-nun-Jammer*in ein Penalty und begibt sich zur Penalty-Box. Der Jam geht zu Ende und das rote Team verlangt einen Official-Review. Als Ergebnis des Reviews erhält die*r ursprüngliche weiße Jammer*in ein Penalty, da sie*r als Jammer*in gegen die Regeln verstoßen hat.

Resultat: Das zusätzliche Penalty soll von der*m weißen Ex-Pivot-nun-Jammer*in abgesessen, aber als Penalty für die*n ursprüngliche*n weiße*n Jammer*in aufgezeichnet werden. Der*m ursprünglichen weißen Jammer*in sollte es nicht erlaubt sein, am Spiel teilzunehmen, bis die Strafzeit für das Penalty abgelaufen ist.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in gab die Jammerhaube regelkonform weiter und damit wurde die*r weiße Pivot zur*m neuen Jammer*in, doch erhielt sie*r nach Untersuchung ein Penalty für eine Aktion, die sie*r beging, als sie*r noch Jammer*in war. Dies würde dazu führen, dass zwei weiße Skater*innen als Jammer*innen in der Penalty-Box sitzen. Ein*e Skater*in erhält ein Penalty. Die Strafzeit wird ihrer*seiner Position zugeordnet, wodurch die*r Skater*in nicht am Spiel teilnehmen darf, bis das Penalty abgeleistet ist. In diesem Beispiel erhält die*r ursprüngliche weiße Jammer*in das Penalty und die*r momentane weiße Jammer*in (vorheriger Pivot) sitzt die Strafzeit ab. Wenn man den Status der*s jetzigen Jammerin*s zu einer*m Pivot zurücksetzt oder wenn die*r ursprüngliche Jammer*in die Strafzeit als Blocker*in ableisten würde, würde man das rote Team um eventuell gewonnene Vorteile bringen.

2.2.5. Blocker*innen

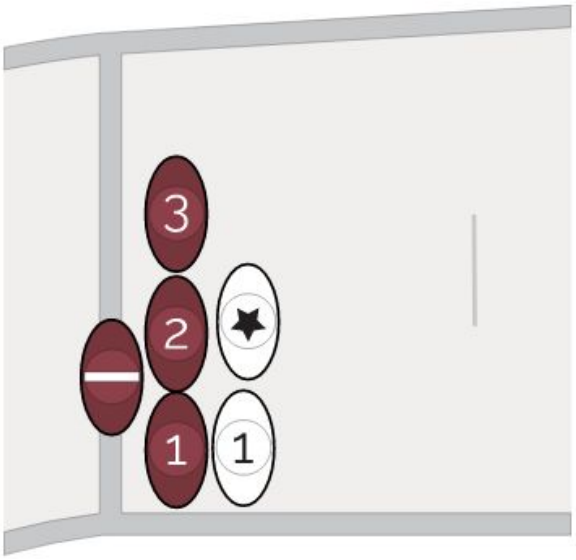
Keine Szenarien für Abschnitt 2.2.5

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.3. Engagement-Zone und Pack

Siehe: Abschnitt 2.3

Szenario 2.3.A

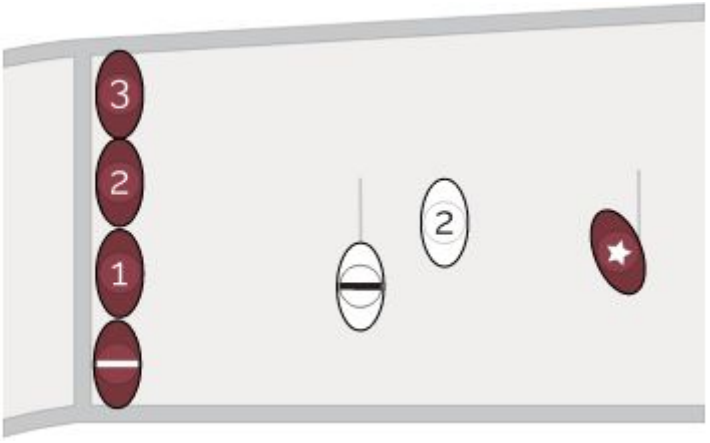


Die*r rote Blocker*in 1 blockt die*n weiße*n Blocker*in 1 out-of-bounds.

Resultat: No-Pack-Situation. Kein Penalty. Die*r weiße Blocker*in 1 muss sich in-bounds begeben und das Pack neu formen, so schnell sie*r dies regelkonform tun kann, und die*r rote Blocker*in 1 muss gegen den Uhrzeigersinn skaten, um dies der*m weißen Blocker*in 1 zu ermöglichen.

Begründung: Da es keine weiße*n Blocker*in innerhalb von 10 ft (3,05 m) von jeglichen roten Blocker*innen gab, konnte kein Pack gebildet werden. Alle Blocker*innen müssen zusammenarbeiten, um so schnell wie möglich wieder ein Pack zu bilden.

Szenario 2.3.B



Die rote Wall skatet langsam nach vorne, während die weißen Blocker*innen stehen bleiben.

Resultat: „No Pack“ wird ausgerufen. Kein Penalty.

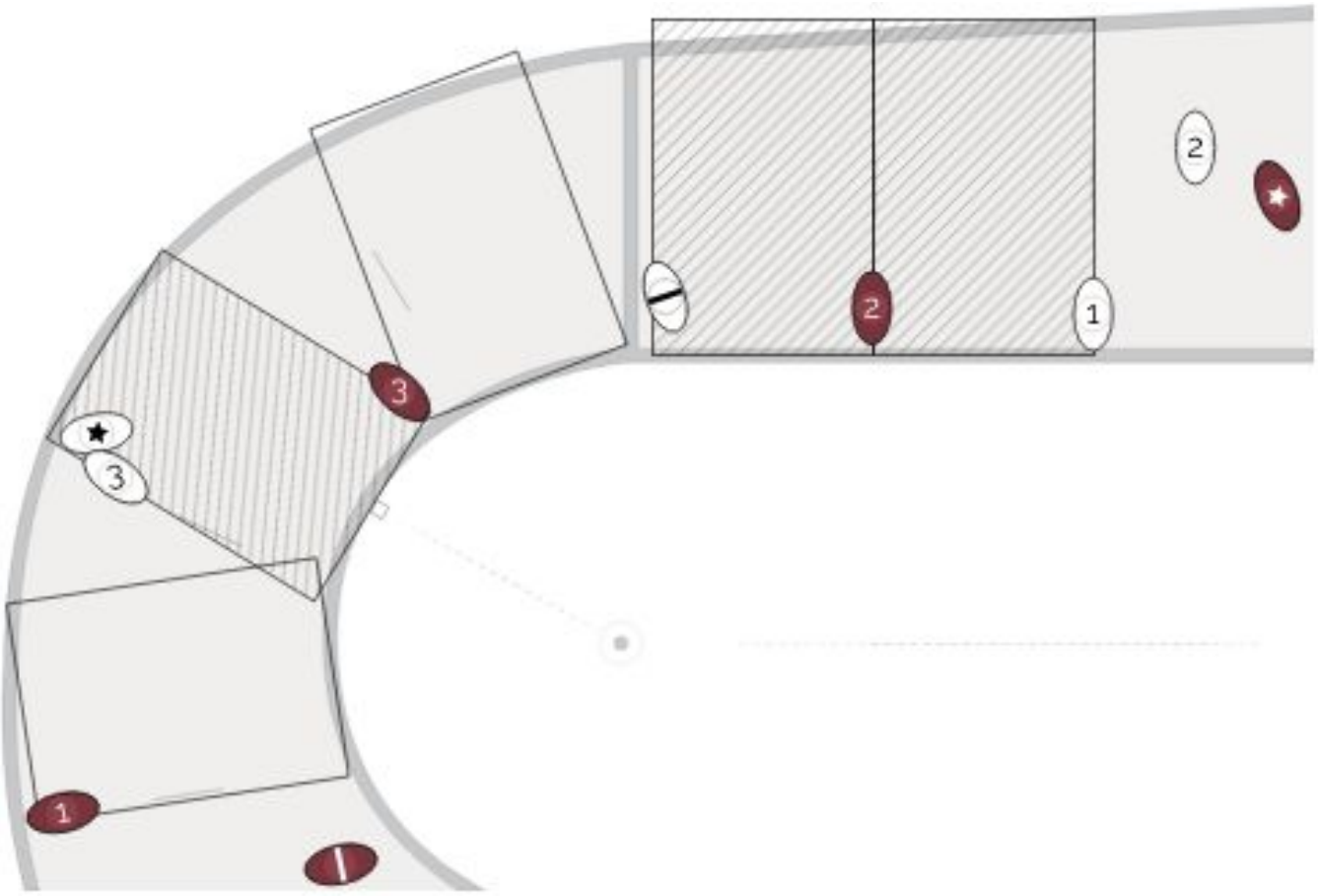
Begründung: Da die roten Blocker*innen langsam skateten, hatte die*r weiße Pivot die Möglichkeit, das Pack beizubehalten, deshalb sollten die roten Blocker*innen nicht bestraft werden. Die*r weiße

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Pivot muss das Pack nicht halten, aber muss versuchen, wieder ein neues Pack zu bilden, falls eine No-Pack-Situation entsteht. Ebenfalls darf die*r weiße Pivot keine plötzlichen Bewegungen machen, die das Pack zerstören.

Beachte: Falls die roten Blocker*innen stehen bleiben würden, anstelle sich vorwärts zu bewegen, während die*r weiße Pivot nach hinten skatet oder sich hinkniet, dann muss die*r weiße Pivot bestraft werden. Roller Derby wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, also werden Bewegungen im Uhrzeigersinn anders bewertet als Bewegungen gegen den Uhrzeigersinn. Aufs Knie zu gehen ist außerdem immer eine plötzliche Aktion. Subtile Bewegungen, wie z.B. sein Gewicht verlagern, während man steht, gelten nicht als plötzliche Aktionen.

Szenario 2.3.C



Im oberen Bild sind Rot 3 und die*r weiße Pivot mehr als 10 ft (3,05 m) voneinander entfernt, gleich wie Rot 1 und Weiß 3 (falls sie sich alle in der Mitte des Tracks befänden und nicht an der Linie, dann wären sie genau 10 ft (3,05 m) voneinander entfernt. Dementsprechend gelten die*r weiße*r Pivot, Rot 2, Weiß 1 und Weiß 2 als Pack. Rot 1 und die*r rote*r Pivot sind out-of-play.

Das Pack bestünde aus folgenden Skater*innen, falls die folgende Bloker*innen aufs Knie zu Boden gehen würden:

Weiß 2	Weiß1, Rot 2, weiße*r Pivot
Weiß 1	No-Pack. Rot 3 und Weiß 3 könnten ein Pack aus zwei Skater*innen sein, doch das gilt auch für die*n weiße*n Pivot und Rot 2.
Rot 2	Weiß 3 and Rot 3

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Weiße*r Pivot	Weiß 1, Weiß 2, Rot 2
Rot 3 oder alle davor.	Das Pack bleibt gleich.

2.4. Blocks und Assists

Keine Szenarien für Abschnitt 2.4.

2.5. Passieren

Szenario 2.5.A

Die*r weiße Jammer*in ist auf dem zweiten Scoring Trip und hat auf diesem noch keine Blocker*innen zählbar passiert. DIe*r rote Pivot erhält ein Penalty und macht sich auf den Weg, den Track zu verlassen. Die*r weiße Jammer*in passiert die*n Pivot, die*r sich noch in-bounds befindet.

Punkte: Ein Punkt.

Begründung: Blocker*innen, die zur Penalty-Box geschickt wurden, aber sich noch auf dem Track befinden, können zählbar passiert werden, als ob sie kein Penalty erhalten hätten. Die*r weiße Jammer*in erzielt einen zählbaren Pass und damit einen Punkt, durch Verbessern der Position gegenüber der*s Pivots, bevor diese*r den Track verlässt.

.**Beachte**: Wenn sich weitere rote Blocker*innen in der Penalty-Box befinden, erzielt die*r weiße Jammer*in für diese ebenfalls Punkte durch passieren der*s roten Pivots.

3. Punkte

Abschnitt 3 der Regeln

3.1 Punkte erzielen

> *Jammer*innen erhalten für jede Überrundung einer*s Gegnerin*s einer*s gegnerischen Blockerin*s einen Punkt.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 3.1*

Szenario 3.1.A

Die*r rote Jammer*in ist auf ihrem*seinem zweiten Scoring-Trip. Die*r weiße Jammer*in hängt noch im Pack fest. Die*r rote Jammer*in passiert alle Gegner*innen mit Ausnahme der*s weißen Pivot*s, die*r die*n rote*n Jammer*in vom Track blockt und diese*n zwingt sich hinter dem Pack einzuordnen. Bevor die*r rote Jammer*in wieder ins Pack kommt führt die*r weiße Jammer*in einen Star-Pass zur*m weißen Pivot durch. Die*r rote Jammer*in passiert alle Gegner*innen erneut und verlässt die Engagement-Zone.

Punkte: Fünf Vier Punkte.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Punkte werden für das Überrunden von Gegner*innen erzielt, nicht von Positionen. Wichtig ist, dass die betroffenen weißen Skater*innen während des zweiten Trips durch das Pack der*s roten Jammerin*s nur einmal überrundet wurden.

Begründung:Als Ergebnis des erfolgreichen Star-Pass tauschen Jammer*in und Pivot ihren Status in Bezug auf eigenes Punkten und passiert werden. Da die*r rote Jammer*in die*n ursprüngliche*n weiße*n Pivot vor dem Star-Pass bereits zählbar passiert hatte, hat sie*r den Punkt für die*n weiße*n Ex-Jammer*in (jetzt Blocker*in) bereits erzielt.

Beachte: Wenn es die*r weiße Pivot gewesen wäre, die*r die*n rote*n Jammer*in hinausgeblockt hätte, und die*r weiße Pivot hätte einen Star-Pass erhalten und die Engagement-Zone verlassen, bevor sie*r überholt wurde, dann hätte die*r rote Jammer*in nur vier Punkte erzielt, obwohl sie*r die*n ursprüngliche*n weiße*n Jammer*in einmal überrundet hat, als sie*r Jammer*in war, und dann erneut, als sie*r Blocker*in war. immer noch vier Punkte durch zählbares Passieren der*s ehemaligen weißen Jammer*in (die*r jetzt Blocker*in ist) erzielen können.

Szenario 3.1.B

Die*r rote Jammer*in befindet sich in Überrundungsposition gegenüber der*s weißen Jammerin*s. Die*r rote Jammer*in fährt vor der*m weißen Jammer*in in das Pack, während die*r weiße Jammer*in auf ihrem*seinem zweiten Trip ans Pack kommt. Die*r rote Jammer*in übergibt ihren*seinen Star und die*r neue rote Jammer*in entkommt dem Pack. Die*r weiße Jammer*in skatet in das Pack und überholt alle vier roten Blocker*innen (inklusive der*s ursprünglichen roten Jammerin*s).

Punkte: Die*r weiße Jammer*in erhält vier Punkte.

Begründung: Alle Blocker*innen werden als ein Ganzes angesehen, wenn es um den Trip durch das Pack der*s gegnerischen Jammerin*s geht. Deshalb erhielt die*r weiße Jammer*in die Position zur Überrundung, auch wenn sie*r die*n ursprüngliche*n rote*n Jammer*in nicht überholte, als die*r rote Jammer*in zu einer*m Blocker*in wurde.

Szenario 3.1.C

Wurde bewusst entfernt.

Die*r rote Jammer*in befindet sich auf ihrem*seinem ersten Trip durch das Pack und passiert alle Gegner*innen zählbar. Die*r weiße Jammer*in befindet sich auf dem Track, kniet sich jedoch hin, um einen Skate neu zu schnüren. Das Pack (mit der*m roten Jammer*in darin) lässt die*n weiße*n Jammer*in zurück und holt sie*ihn dann wieder von vorne ein. Die*r rote Jammer*in passiert die*n weiße*n Jammer*in zählbar und verlässt die Engagement-Zone.

Punkte: Ein Punkt (auf dem ersten Trip der*s roten Jammerin*s durch das Pack).

Begründung: Auf dem ersten Trip durch das Pack überrundete die*r rote Jammer*in die*n weiße*n Jammer*in erfolgreich und der Pass wurde erzielt. Keine anderen Skater*innen wurden überrundet.

Beachte: Es ist egal, ob es sich um die*n weiße*n Jammer*in handelt. Wenn ein*e weiße*r Blocker*in in irgendeiner Weise von vorne zurück in das Pack kommen würde und von der*m roten Jammer*in überholt werden würde, dann hätte die*r rote Jammer*in auch einen Punkt für das Passieren dieser*s weißen Blockerin*s erhalten.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Szenario 3.1.D

Die*r weiße Jammer*in befindet sich auf ihrem*seinem zweiten Trip durch das Pack und macht einen Apex-Sprung, bei dem sie*r alle vier roten Blocker*innen in der Luft passiert. Der rechte Skate der*s weißen Jammerin*s landet in-bounds, mit den Hüften vor allen Blocker*innen. Augenblicke später Als Folge dieser Aktion landet der linke Skate der*s weißen Jammerin*s anschließend out-of-bounds.

Als Folge dieser Aktion landet die*r weißen Jammer*in anschließend mit dem linken Skate out-of-bounds.

Punkte: Vier Punkte.

Begründung: Der In-bounds-Status der*s weißen Jammerin*s blieb erhalten, während sie*r sich in der Luft befand, da der erste Skate, derwieder den Boden berührte, dies in-bounds tat. Die*r weiße Jammerin*s galt als auf den Skates, während sie*r sich in der Luft befand, da sie*r den Boden zuerst mit einem Skate wieder berührte. Das Berühren out-of-bounds des anderen Skates hat keinen Einfluss auf die erzielten Punkte (kann aber Auswirkungen auf die relative Position zu anderen Skater*innen haben, die passiert wurden, während die*r Jammer*in in der Luft war).

3.2 Scoring-Trips

> *Punkte werden zu Trips durch das Pack zusammengefasst..*
>
> *—Quelle: Abschnitt 3.2*

Szenario 3.2.A

Wurde bewusst entfernt.

Die*r rote Jammer*in stellt sich zum Start des Jams vor der*m weißen Jammer*in auf. Nach dem Startpfiff des Jams bricht die*r rote Jammer*in aus dem Pack und wird Lead-Jammer*in (wobei sie*r alle passiert). Die*r weiße Jammer*in bleibt im Pack hängen. Die*r rote Jammer*in fährt eine Runde und passiert alle Blocker*innen zählbar plus der*n weißen Jammer*in und beendet den Jam.

Punkte: Fünf Punkte.

Begründung: Die*r rote Jammer*in passierte alle fünf Gegner*innen zählbar. Deshalb gelten die Pässe als Überrundungen und zählbar.

Szenario 3.2.B

Die*r weiße Jammer*in Pivot wird kurz nachdem der Jam beginnt zur Penalty-Box geschickt (auf dem ersten Trip durch das Pack). Die*r rote Jammer*in vollendet ihren*seinen ersten Trip durch das Pack und beginnt ihren*seinen zweiten. Die*r rote Jammer*in passiert zwei gegnerische weiße Blocker*innen zählbar, bevor die*r weiße Pivot auf den Track zurückkehrt und der Jam endet.

Punkte: Drei Punkte.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Beim zweiten Trip der*s roten Jammerin*s durch das Pack passierte sie*r die*n weiße*n Jammer*in Pivot zählbar, da sie*r die*n erste*n weiße*n Blocker*in passierte, während die*r weiße Jammer*in Pivot in der Penalty-Box saß.

Szenario 3.2.C

Zu Beginn des Jams blockt die*r rote Jammer*in die*n weiße*n Jammer*in out-of-bounds und skatet dann im Uhrzeigersinn. Die*r rote Jammer*in verlässt die Engagement-Zone nach hinten und betritt sie (nachdem sie*r um den Track geskatet ist) wieder von vorne und begibt sich bis zum Ende des Packs, wobei sie*r sich immer in-bounds befindet. Die*r weiße Jamme*inr kommt hinter der*m roten Jammer*in auf den Track und bleibt im Pack stecken, bevor sie*r ihren*seinen ersten Trip durch das Pack „neu starten" kann. Die*r rote Jammer*in skatet weiter und verlässt die Engagement-Zone nach vorne, skatet von hinten wieder in die Engagement-Zone, passiert alle Gegner*innen zählbar und vollendet damit ihren*seinen ersten Trip durch das Pack.

Punkte: Ein Punkt Null Punkte.

Begründung: Obwohl die*r rote Jammer*in Pässe erzielte, während sie*r auf ihrem*seinem ersten Trip durch das Pack alle gegnerischen Skater*innen Blocker*innen „überrundete" (alle gegnerische*n Blocker*innen und die*n gegnerische*n Jammer*in), zählen Pässe vor dem ersten Scoring-Trip nicht als Überrundung von Blocker*innen. Sie zählen jedoch als Überrunden der*s Jammerin*s. Am Ende des Initial-Trips durch das Pack hat die*r rote Jammer*in alle Gegner*innen passiert, es gilt aber nur die*r weiße Jammer*in als überrundet.

Szenario 3.2.D

Die*r weiße Jammer*in Ein*e weiße*r Blocker*in beginnt den Jam in der Penalty-Box. Die*r rote Jammer*in vollendet ihren*seinen ersten Trip durch das Pack und beginnt ihren*seinen zweiten. Die*r weiße Jammer*in Blocker*in kommt hinter der*m roten Jammer*in zurück auf den Track. Die*r rote Jammer*in erzielt Pässe gegen alle Gegner*innen und verlässt die Engagement-Zone nach vorne.

Punkte: Fünf Vier Punkte.

Begründung: Da die*r weiße Jammer*in Blocker*in hinter der*m roten Jammer*in auf den Track zurückkam, konnte die*r rote Jammer*in immer noch einen Pass gegen die*n weiße*n Jammer*in Blocker*in erzielen, indem sie*r eine*n andere*n weiße*n Blocker*in passierte. In diesem Fall wird die*r weiße Jammer*in wie jede*r andere weiße Skater*in behandelt.

Beachte: Wenn die*r weiße Jammer*in Blocker*in die*n rote*n Jammer*in überholt hätte, bevor die*r rote Jammer*in die*n erste*n eine*n andere*n weiße*n Blocker*in passieren konnte, dann hätte die*r rote Jammer*in keinen Pass gegen die*n weiße*n Jammer*in in dieser Art erzielt. dann müsste die*r Jammer*in ganz normal, durch Passieren der*s von der Box zurückgekehrten Blockerin*s, punkten.

Szenario 3.2.E

Wurde bewusst entfernt.

Die*r weiße Jammer*in beginnt den Jam in der Penalty-Box. Die*r rote Jammer*in passiert alle gegnerischen Blocker*innen auf ihrem*seinem ersten Trip durch das Pack und wird anschließend zurück hinter das Pack recycelt. Die*r weiße Jammer*in verlässt die Penalty-Box und kehrt hinter dem Pack vor der*m roten Jammer*in zurück auf den Track. Die*r rote Jammer*in vollendet dann

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

ihren*seinen ersten Trip und passiert alle Gegner*innen zählbar, während die*r weiße Jammer*in auf ihrem*seinem ersten Trip im Pack stecken bleibt.

Punkte: Null Punkte für die*n rote*n Jammer*in.

Begründung: Als die*r rote Jammer*in die*n erste*n gegnerische*n Blocker*in passierte, passierte die*r rote Jammer*in gleichzeitig die*n weiße*n Jammer*in zählbar (diese*r befand sich in der Penalty-Box). Dies gilt als einmaliges Passieren, bis die*r rote Jammer*in ihren*seinen ersten Trip durch das Pack vollendet. Obwohl die*r rote Jammer*in später die*n weiße*n Jammer*in während des ersten Trips durch das Pack erneut passierte, gilt dies als zweimal der gleiche Pass (im Gegensatz zu zwei Pässen nacheinander) und nicht als Überrundung.

Beachte: Wenn die*r weiße Jammer*in kurz vor der Engagement-Zone zum Pack zurückgekehrt wäre und die*r rote Jammer*in gerade den ersten Trip durch das Pack vollendet hätte, dann wäre die*r rote Jammer*in in einer Überrundungsposition auf dem zweiten Trip durch das Pack. Die*r weiße Jammer*in hätte hinter dem Pack zurückkehren können, anstatt davor, um zu verhindern, dass sie*r so schnell überrundet wird.

3.3 Verhindern von Punkten

> *Gegner*innen können Punkte nur vermeiden, indem sie vor der*m Jammer*in bleiben oder wenn sie sicherstellen, dass wenn sie passiert werden, dieser Pass nicht zählt.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 3.3*

Szenario 3.3.A

Die*r weiße Jammer*in befindet sich auf ihrem*seinem zweiten Trip durch das Pack und passiert alle gegnerische Blocker*innen zählbar, außer der*m roten Pivot, die*r sich vor der*m Jammer*in befindet. Die*r weiße Jammer*in verlässt die Engagement-Zone nach vorne, wobei sich die*r rote Pivot immer noch vor ihr*m befindet.

Punkte: Vier Punkte.

Begründung: Die Engagement-Zone vor der*m gegnerischen Jammer*in zu verlassen, ist keine zulässige Methode für eine*n Blocker*in, wie die*n rote*n Pivot, einen Punkt zu verhindern. Durch dies Aktion wurde es der*m weißen Jammer*in unmöglich gemacht, beim zweiten Trip durch das Pack die*n rote*n Pivot zu passieren. Deshalb gilt die*r rote Pivot als passiert, sobald die*r weiße Jammer*in ihren*seinen zweiten Trip abschließt. Für die anderen roten Blocker*innen hat die*r Jammer*in bereits Punkte in üblicher Weise erhalten.

Beachte: Hätte der Jam geendet, bevor die*r Jammer*in die Engagement-Zone verlassen hätte, und die*r rote Pivot wäre vor ihr*m und vor der Engagement-Zone, dann hätte die*r weiße Jammer*in den Punkt aus dem gleichen Grund erzielt, da das Ende eines Jams den Scoring-Trip beendet. Wäre die*r rote Pivot jedoch innerhalb der Engagement-Zone geblieben, aber vor der*m weißen Jammer*in, dann hätte die*r weiße Jammer*in keinen Punkt für die*n rote*n Pivot erhalten, da sie*r die Möglichkeit hatte, diese*n innerhalb der Engagement-Zone zu passieren.

Szenario 3.3.B

Die*r weiße Jammer*in ist auf ihrem*seinem zweiten Trip durch das Pack. Sie*r passiert alle gegnerischen Blocker*inner zählbar, außer der*m roten Pivot, die*r sich vor der*m Jammer*in befindet.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Jammer*in hat die*n rote*n Jammer*in nicht passiert. Die*r rote Pivot zwingt die*n weiße*n Jammer*in out-of-bounds und geht dann out-of-play. Die*r rote Pivot dreht sich um, begibt sich wieder in-play und ist nun hinter der*m weißen Jammer*in, die*r sich immer noch out-of-bounds befindet. Die*r weiße Jammer*in betritt den Track vor der*m roten Pivot knapp außerhalb der Engagement-Zone.

Punkte: Drei Punkte.

Begründung: Als die*r weiße Jammer*in außerhalb der Engagement-Zone auf den Track zurückgekehrt ist, war ihr*sein zweiter Trip durch das Pack damit abgeschlossen. Zu diesem Zeitpunkt war die*r rote Pivot in-play. Somit hatte die*r weiße Jammer*in die Möglichkeit, während dieses Trips einen Pass gegen die*n rote*n Pivot zu erzielen, indem sie*r den Track innerhalb der Engagement-Zone wieder betreten und dann die*n rote*n Pivot passiert hätte.

Szenario 3.3.C

Die*r weiße Jammer*in beginnt ihren*seinen zweiten Trip durch das Pack. Die*r rote Jammer*in wird zur Penalty-Box geschickt und setzt sich. Die*r rote Blocker*in 1 wird ebenfalls zur Penalty-Box geschickt. Die*r rote Blocker*in 2 verlässt das Spielfeld, um ein Problem mit der Ausrüstung zu beheben. Die*r rote Jammer*in wird dann aus der Penalty-Box entlassen und kommt regelkonform wieder auf den Track zurück (hinter jeder*m, inklusive der*s weißen Jammerin*s). Die*r weiße Jammer*in hat die roten Blocker*innen 3 und 4 nicht überholt. Der Jam endet.

Punkte: Null Punkte.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in hat keine*n der Gegner*innen zählbar passiert, bevor der Jam zu Ende war.

Beachte: Die*r weiße Jammer*in hatte die Möglichkeit, die roten Blocker*innen 3 oder 4 zu passieren, was ihr*m dann ebenfalls Punkte für die*n rote*n Blocker*innen 1 und 2, der*n roten Blocker*in 2 und der*n roten Jammer*in (insgesamt vier drei Punkte) eingebracht hätte.

Szenario 3.3.D

Die*r weiße Jammer*in beginnt ihren*seinen zweiten Trip durch das Pack. Die*r rote Jammer*in wird zur Penalty-Box geschickt und setzt sich. Die roten Blocker*innen 1 und 2 befinden sich schon dort. Die*r rote Blocker*in 3 begibt sich für ein weiteres Penalty zur Penalty-Box. Die*r rote Blocker*in 4 verlässt das Spielfeld, um ein Problem mit der Ausrüstung zu beheben. Die*r weiße Jammer*in skatet an ihren*seinen eigenen Teammitgliedern vorbei.

Punkte: Fünf Vier Punkte.

Begründung: Da es keine Möglichkeit für die*n weiße*n Jammer*in gab, eine*n Gegner*in zählbar zu passieren, hat die*r weiße Jammer*in alle von ihnen zählbar passiert, indem sie*r den Trip durch die Engagement-Zone (wie sie während einer No-Pack-Situation definiert ist) vollendet.

Szenario 3.3.E

Die*r weiße Jammer*in beginnt ihren*seinen zweiten Trip durch das Pack. Die*r rote Jammer*in wird zur Penalty-Box geschickt und setzt sich. Die roten Blocker*innen 1 und 2 befinden sich in der Penalty-Box schon dort. Die*r rote Blocker*in 3 verliert einen Stopper und verlässt den Track. Die*r rote Blocker*in 4 erhält ein Penalty und wird angewiesen, auf dem Track zu bleiben, skatet dann aber trotzdem vom Track. Die*r weiße Jammer*in skatet an ihren*seinen eigenen Mitspieler*innen und

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

der*m roten Blocker*in 4 vorbei, während die Officials der*m roten Blocker*in 4 mitteilen, dass sie*r auf den Track zurückkehren soll.

Punkte: Fünf Vier Punkte.

Begründung: Da die*r rote Blocker*in 4 nicht zur Penalty-Box geschickt wurde, ist sie*r noch immer Teil des Spiels (nur out-of-bounds). Als die*r weiße Jammer*in an der*m roten Blocker*in 4 vorbeifuhr, wurde diese*r normal passiert, auch wenn die*r rote Blocker*in 4 sich zu diesem Zeitpunkt out-of-bounds befand.

Beachte: Wenn die*r rote Blocker*in 4 so schnell weg gewesen wäre, dass die*r weiße Jammer*in nicht die Möglichkeit gehabt hätte, den Pass gegen die*n rote*n Blocker*in 4 zu erzielen, dann hätte die*r weiße Jammer*in den Pass gegen die*n rote*n Blocker*in 4 erzielt als sie*r ihren*seinen Trip durch die Engagement-Zone vollendete, gerade so, als wäre die*r rote Blocker*in 4 vor der Engagement-Zone (jedoch noch in-bounds). Da es kein Pack gibt, ist der Trip durch die Engagement-Zone der*s weißen Jammer*in abgeschlossen, wenn sie*r die*n vorderste*n Blocker*in (in diesem Fall ihr*sein Teammitglied) passiert sich 20 ft (6,10 m) vor dem vordersten Mitglied des zuletzt bestehenden Packs befindet.

Szenario 3.3.F

Die*r rote Jammer*in begeht ein Penalty zu Beginn ihres*seines zweiten Trips durch das Pack, ohne vorher Gegner*innen zu passieren. Während sich die*r rote Jammer*in in der Penalty-Box befindet, werden zwei weiße Blocker*innen ebenfalls zur Penalty-Box geschickt. Die*r rote Jammer*in wird entlassen und kehrt in die Engagement-Zone zurück. Das Pack bewegt sich schnell und die*r rote Jammer*in passiert niemanden. Die anderen beiden weißen Blocker*innen werden aus der Penalty-Box entlassen und kehren hinter der*m roten Jammer*in auf den Track zurück. Der Jam endet.

Punkte: Null Punkte.

Begründung: Die*r rote Jammer*in hatte die Möglichkeit, Punkte für die beiden weißen Blocker*innen in der Penalty-Box zu erzielen, indem sie*r eine*n der beiden nicht bestraften weißen Blocker*innen passiert.

Szenario 3.3.G

Wurde bewusst entfernt.

Die*r rote und die*r weiße Jammer*in begehen beide während ihres ersten Trips durch das Pack ein Penalty und kommen von der Penalty-Box kurz nacheinander wieder zurück. Die*r rote Jammer*in vollendet ihren*seinen ersten Trip zuerst, skatet um den Track und passiert zwei gegnerische Blocker*innen, als die*r weiße Jammer*in ihren*seinen ersten Trip durch das Pack abschließt. Die*r rote Jammer*in bleibt stecken, während die*r weiße Jammer*in um den Track skatet, auf ihren*seinem zweiten Trip alle Gegner*innen passiert und die Engagement-Zone verlässt. Die*r rote Jammer*in schafft es durch das Pack und verlässt die Engagement-Zone ebenfalls. Die*r rote und die*r weiße Jammer*in blocken sich gegenseitig, wobei sie sich einige Male gegenseitig passieren. Der Jam endet.

Punkte: Beide Jammer*innen erhalten vier Punkte für ihren zweiten Trip durch das Pack und keine Punkte für ihren dritten.

Begründung: Als die*r rote Jammer*in ihren*seinen ersten Trip vor der*m weißen Jammer*in vollendete, war sie*r in Position, die*n weiße*n Jammer*in zu überrunden, doch schaffte dies nicht.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Jammer*in verließ das Pack, bevor sie*r überholt wurde, und gelang in Überrundungsposition gegenüber der*m roten Jammer*in während des zweiten Trips. Die*r rote Jammer*in eroberte ihre*seine Überrundungsposition kurz danach zurück, nachdem sie*r die Engagement-Zone verließ, doch keine*r der Jammer*innen hat die*n andere*n je überrundet.

Szenario 3.3.H

Wurde bewusst entfernt.

Die*r rote und die*r weiße Jammer*in begehen beide während ihres ersten Trips durch das Pack ein Penalty und kommen von der Penalty-Box kurz nacheinander wieder zurück. Die*r rote Jammer*in ist die*r Erste, die*r es schafft, ihren*seinen ersten Trip durch das Pack zu vollenden, und skatet um den Track, worauf sie*r alle Gegner*innen passiert, inklusive der*s weißen Jammerin*s, die*r auf ihrem*seinem ersten Trip stecken geblieben ist.

Die*r rote Jammer*in vollendet ihren*seinen dritten und vierten Trip in der gleichen Art und bleibt beim fünften Trip stecken (wobei sie*r beim fünften Trip die*n weiße*n Jammer*in nicht überholt hat), bevor die*r weiße Jammer*in entkommen konnte. Zu diesem Zeitpunkt vollendet die*r weiße Jammer*in ihren*seinen zweiten und dritten Trip in der gleichen Art und Weise, während die*r rote Jammer*in auf ihrem*seinem fünften Trip stecken bleibt. Die*r rote Jammer*in hat alle gegnerischen Blocker*innen während ihres*seines fünften Trips passiert, als der Jam endet.

Punkte: Die*r rote Jammer*in erhält je fünf Punkte für ihren*seinen zweiten, dritten und vierten Trip sowie vier Punkte für ihren*seinen fünften Trip. Die*r weiße Jammer*in erzielt vier Punkte für ihren*seinen zweiten Trip und fünf Punkte für ihren*seinen dritten Trip.

Begründung: Die Gesamtanzahl an absolvierten Runden spielt keine Rolle. Wichtig ist, ob ein einzelner Pass eine Überrundung einer*s Gegnerin*s darstellt. Auch wenn die*r rote Jammer*in die*n weiße*n Jammer*in viermal hintereinander überholt hat, was insgesamt drei Runden sind, hat die*r weiße Jammer*in es geschafft, die*n rote*n Jammer*in kurz danach einmal zu überrunden.

Szenario 3.3.I

Die*r rote Jammer*in beendet ihren*seinen ersten Trip durch das Pack und hat eine*n gegnerische*n Blocker*in überholt, als sie*r ihre*seine Helmhaube abnimmt. Während die Helmhaube ab ist, begehen die drei anderen gegnerischen Blocker*innen Penaltys und werden zur Penalty-Box geschickt. Der Jam endet, während die*r rote Jammer*in die Helmhaube immer noch in der Hand hält.

Resultat: Ein Punkt.

Begründung: Die*r rote Jammer*in konnte keine Punkte erzielen, während sie*r die Helmhaube nicht trug, doch sie*r erhält immer noch den Punkt, den sie*r erzielt hat, als sie*r den Star noch auf dem Helm hatte.

Beachte: Wenn die*r rote Jammer*in ihren*seine Helmhaube vor dem Ende des Jams wieder aufgesetzt hätte, dann hätte sie*r die Punkte für die anderen gegnerischen Blocker*innen erhalten, sobald die Haube wieder auf dem Helm gewesen wäre.

Szenario 3.3.J

Die*r rote Jammer*in beginnt den ersten Trip durch das Pack und ist vor der*m weißen Jammer*in. Die*r rote Jammer*in passiert drei weiße Blocker*innen zählbar, aber bleibt hinter der*m weißen Pivot.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Jammer*in passt den Star erfolgreich über die*n roten Jammer*in hinweg, ohne diese*n zu passieren. Die*r neue rote Jammer*in beendet den Scoring-Trip ohne.jemals die*n weiße*n Ex-Jammer*in (jetzt Blocker*in) zu passieren.

Resultat: Vier Punkte..

Begründung: Die*r rote Jammer*in muss in jedem Scoring-Trip mindestens eine Möglichkeit haben, um alle gegnerischen Blocker*innen zählbar zu passieren, einschließlich Ex-Jammer*innen, die aufgrund eines Star-Pass jetzt Blocker*innen sind. Wenn Jammer*innen zu Blocker*innen werden, gelten sie als Blocker*innen, die (wie zum Beispiel nach einem Penalty) zurück ins Spiel kommen.

3.4 Bestrafte Jammer*innen

> *Wenn ein*e Skater*in ein Penalty erhält, dann gilt sie*r als nicht mehr auf dem Track..*
>
> *—Quelle: Abschnitt 3.4*

Szenario 3.4.A

Die*r rote Jammer*in beendet ihren*seinen ersten Trip durch das Pack und hat keine gegnerischen Blocker*innen passiert, als sie*r kurz hintereinander zwei Penaltys begeht. Sie*r wird für 60 Sekunden zur Penalty-Box geschickt. Während dieser Zeit begehen auch alle vier gegnerischen Blocker*innen Penaltys und werden zur Penalty-Box geschickt. Die*r rote Jammer*in kehrt hinter dem Pack zurück, doch der Jam endet, bevor sie*r irgendeine*n Gegner*in passieren kann.

Resultat: Null Punkte.

Begründung: Die*r rote Jammer*in passierte keine*n Gegner*in gegnerischen Blocker*innen, also erhält sie*r auch keine Not-on-the-track-Punkte.

Beachte: Wenn die*r rote Jammer*in eine*n der gegnerischen Blocker*innen passiert hätte, bevor sie*r das Penalty bekam, dann hätte sie*r die Punkte für die anderen gegnerischen Blocker*innen erhalten, sobald sie*r auf den Track zurückgekehrt wäre.

Beachte: Wenn die*r rote Jammer*in eine*n der gegnerischen Blocker*innen passiert hätte, nachdem sie*r von der Penalty-Box zurückkam und bevor der Jam zu Ende war, dann hätte sie*r ebenfalls einen Punkt für jede*n gegnerische*n Blocker*in erhalten, die*r sich noch in der Penalty-Box befunden hätte, oder für jegliche gegnerischen Blocker*innen, die von der Penalty-Box hinter der*m roten Jammer*in zurückgekommen wären.

3.5. Fehler beim Punkten und der Spielstandsanzeige

Keine Szenarien für Abschnitt 3.5.

4. Penaltys

Für die folgenden Szenarios sollten folgende Annahmen getroffen werden:

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

- Das Heimteam trägt rote Spielkleidung.
- Das Auswärtsteam trägt weiße Spielkleidung.
- Beide Teams haben regelkonform drei Blocker*innen, eine*n Pivot und eine*n aktive*n Jammer*in auf den Track geschickt, sofern nicht anders angegeben.
- Der Jam beginnt mit einem definierten Pack.
- Alle Spieler*innen bewegen sich gegen den Uhrzeigersinn, sofern nicht anders angegeben, und beginnen, sich gegenseitig zu blocken.

4.1. Kontakt-Penaltys

4.1.1. Kontakt mit einer illegalen Target-Zone

> *Wenn man in eine illegalen Target-Zone blockt, sollte dies entsprechend der Auswirkung auf das Ziel bestraft werden. (siehe Abschnitt 2.4.1)*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.1.1*

Szenario 4.1.1.A

Ein*e weiße*r Blocker*in, die*r durch einen Kontakt mit den Skates der*s roten Blockerin*s einer*m roten Blocker*in stürzt, „fällt small“, indem sie*r ihre*seine Arme und Beine eng an ihrem*seinem Körper hält. Die*r rote Jammer*in, die*r gleich dahinter fährt, stolpert über die*n weiße*n Blocker*in und fällt.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in hat alles getan, was ihr*m möglich war, um sich selbst aus der Gefahrensituation zu bringen.

Beachte: Wenn dies das dritte Mal gewesen wäre, bei dem die*r weiße Blocker*in eine*n Gegner*in so zu Fall gebracht hätte, dann würde sie*r ein Penalty erhalten. Obwohl „small fallen“ das Sicherheitsrisiko von weiteren Stürzen auf dem Track reduziert, stellt zu übermäßig häufiges Fallen mit Auswirkung auf das Spiel ein erhöhtes Sicherheitsrisiko dar und sollte bestraft werden.

Szenario 4.1.1.B

Die*r rote Jammer*in skatet entlang der inneren Trackbegrenzung und versucht einen Apex-Sprung, um das Pack zu passieren. Die*r weiße Pivot initiiert regelkonform einen Block gegen den Oberarm der*s roten Jammerin*s, was die*n rote*n Jammer*in aus dem Gleichgewicht bringt und deren*dessen Sprung zu kurz werden lässt. Die*r rote Jammer*in stürzt out-of-bounds. Sie*r fällt small, doch durch ihre*seine Geschwindigkeit rutscht sie*r zurück auf den Track in die Beine einer*s weißen Blockerin*s. Die*r weiße Blocker*in stolpert über die*n weißen Blocker*in und geht zu Boden.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Die*r rote Jammer*in befindet sich in-bounds, als die*r weiße Pivot einen legalen Block initiiert. Auch wenn die*r rote Jammer*in small fiel, kam sie*r durch ihre*seine Geschwindigkeit zurück auf den Track, was bedeutet, dass sie*r ein Sicherheitsrisiko für mehr als einen „kleinen“ Bereich darstellt. Der Positionsverlust der*s weißen Blockerin*s als Ergebnis dieses Risikos reicht, um ein Penalty zu rechtfertigen.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Szenario 4.1.1.C

Die*r rote Pivot und zwei rote Blocker*innen bilden eine Wall aus drei Skater*innen. Ein*e weiße*r Blocker*in initiiert einen Block gegen den Rücken der*s roten Pivots mit einer legalen Blocking-Zone. Die*r rote Pivot fällt nicht, wird jedoch aus der Mitte der Wall gestoßen. Die*r weiße Jammer*in kann die anderen beiden roten Blocker*innen mit den Hüften passieren, bevor die*r rote Pivot zurück in ihre*seine Position kommt.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in erhielt keinen Vorteil durch deren*dessen Block gegen eine illegale Target-Zone, doch ein Teammitglied schon: Die*r weiße Jammer*in erzielte Pässe und hat dadurch gepunktet.

Beachte: Wenn die*r weiße Blocker*in ganz durch die Wall gekommen und weitergefahren wäre, würde das ein Penalty wegen verbesserter Position rechtfertigen, auch wenn keine Punkte erzielt wurden.

Beachte: Falls die*r weiße Jammer*in keinen Punkt erzielen und keine bessere Position erobern konnte, dann würde dies allein nicht für ein Penalty reichen, auch wenn sie*r sich zeitweilig vor der*m roten Blocker*in befand, da es zu keinem echten Vorteil kam (wie z. B. Punkte oder Position).

Szenario 4.1.1.D

Ein*e rote*r Blocker*in initiiert einen Block, Brust gegen Brust, gegen eine*n weiße*n Blocker*in. Die Kraft des Aufpralls verursacht Kontakt des Oberarms der*s roten Blockerin*s mit dem Hals der*s weißen Blockerin*s. Der Kopf der*s weißen Blockerin*s wird nach hinten gestoßen, aber die*r weiße Blocker*in stürzt weder, noch verliert sie*r das Gleichgewicht.

Resultat: Die*r rote Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Auch, wenn die*r rote Blocker*in eine legale Target-Zone mit einer legalen Blocking-Zone blockte und die*r weiße Blocker*in weder Position noch Vorteil verlor, sollte heftiger Kontakt mit dem Kopf oder Hals immer zu einem Penalty führen.

Beachte: Beiläufiger Kontakt mit dem Kopf oder Hals, der nicht heftig ist und keinen weiteren Einfluss hat, sollte nicht zu einem Penalty führen.

Szenario 4.1.1.E

Die*r rote Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn, wenn die*r weiße Blocker*in hinter ihr*n kommt und den Rücken der*s roten Blockerin*s mit einer regelkonformen Target-Zone blockt. Die*r rote Blocker*in hört auf, im Uhrzeigersinn zu skaten.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Ein*e Skater*in kann nicht nur für rein positionelles Blocken einer illegalen Target-Zone bestraft werden. Skater*innen dürfen während des Spiels in verschiedene Richtungen skaten und gerichtet sein.

Szenario 4.1.1.F

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Jammer*in nähert sich dem Pack von hinten und hat eine*n rote*n Blocker*in als Ziel ausgemacht. Deutlich bevor es zum Kontakt kommt, steppt die*r rote Blocker*in zur Seite und bietet ihren*seinen Rücken (eine illegale Target-Zone) an. Die*r weiße Jammer*in blockt trotzdem und die*r rote Blocker*in geht zu Boden.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Die*r rote Blocker*in hat eine neue Position etabliert, bevor die*r weiße Jammer*in sie*ihn blockte. Die*r weiße Jammer*in ist verantwortlich für ihren*seinen initiierten Block, ganz gleich was das ursprüngliche Ziel war.

Beachte: Wenn die*r weiße Jammer*in keine Möglichkeit hatte, die illegale Target-Zone der*s roten Blockerin*s zu vermeiden, da die*r rote Blocker*in die illegale Target-Zone erst im letzten Moment präsentiert hat, dann würde gelten, dass die*r rote Blocker*in mit ihrem*seinem Rücken initiiert hat, also einer legale Blocking-Zone. Da die*r weiße Jammer*in nicht die*r Initiator*in gewesen wäre, gäbe es auch kein Penalty.

Szenario 4.1.1.G

Die*r weiße Jammer*in skatet schnell und direkt in den Rücken einer*s roten Blockerin*s, die*r auf den Kontakt nicht vorbereitet war. Die*r rote Blocker*in stürzt heftig und rutscht in die Skates einer Wall aus weißen Blocker*innen vor ihr*m, die ebenfalls daraufhin stürzen.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty. Die*r rote Blocker*in wird nicht bestraft.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in hatte initiierte illegalen Kontakt mit der*m roten Blocker*in. Durch diesen illegalen Kontakt hatte die*r rote Blocker*in nicht die Möglichkeit, ihre*seine illegale Aktion zu verhindern. Daher sollte die*r rote Blocker*in und sollte nicht bestraft werden.

Beachte: Wenn die*r weiße Jammer*in die*n roten Blocker*in in den Rücken der*s weißen Blockerin*s gestoßen hätte, die*r weiße Blocker*in dadurch gefallen wäre, die*r rote Blocker*in jedoch nicht, dann würde keine*r ein Penalty erhalten. In diesem Fall hat die illegale Aktion dazu geführt, dass das eigene Teammitglied fiel. Daher sollte die*r rote Blocker*in dafür nicht bestraft werden.

Szenario 4.1.1.H

Die*r rote Jammer*in skatet mit hoher Geschwindigkeit um den Track. Sie*r kracht sehr heftig in den Rücken einer*s weißen Blockerin*s, ohne zu versuchen, den illegalen Kontakt zu vermeiden. Die*r weiße Blocker*in fällt jedoch nicht und weder die*r rote Jammer*in noch ein*e anderer Mitspieler*in erhalten einen Vorteil durch diese Aktion.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty und man Man sollte erwägen, der*m roten Jammer*in einen Spielverweis zu erteilen.

Begründung: Der Kontakt in den Rücken einer*s Gegnerin*s ist in jedem Fall illegal, da er gefährlich ist. Ein krasser Verstoß gegen diese Regel bedeutet ein Sicherheitsrisiko für die*n weiße*n Blocker*in, was als ausreichende Auswirkung auf das Spiel gilt, um die*n rote*n Jammer*in des Spiels zu verweisen, wenn deren*dessen Aktion als fahrlässig, absichtlich oder rücksichtslos gewertet wird, ganz gleich ob die*r weiße Blocker*in ihre*seine Position verlor oder nicht.

Szenario 4.1.1.I

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r rote Jammer*in hängt hinter einer Wall von weißen Blocker*innen fest. Die*r rote Jammer*in blockt die*n weiße Blocker*in 1 heftig in den Rücken. Durch einen legalen Assist bleibt Blocker*in 1 jedoch in Position.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Kontakt in die Rückseite von Gegner*innen ist illegal, auch weil er gefährlich ist. Die*r rote Jammer*in war in voller Kontrolle ihrer*seiner Aktionen und initiierte heftigen Kontakt in den Rücken der*s weißen Blockerin*s. Diese Aktion wird unabhängig von ihrer Auswirkung bestraft.

Beachte: Hätte die*r rote Jammer*in den Rücken der*s weißen Blocker*in mit einer legalen Blocking-Zone in nicht heftiger Weise geblockt, dann wäre die Metrik für ein Penalty die gleiche, wie beim Blocken einer illegalen Target-Zone.

Szenario 4.1.1.J

Die*r rote Jammer*in nähert sich der*m weißen Blocker*in 1. Die*r weiße Blocker*in 2 initiiert in letzter Sekunde einen legalen Block gegen die*n Jammer*in, welcher deren*dessen Richtung ändert direkt in den Rücken der*s weißen Blockerin*s 1 (ohne dass die*r Jammer*in dies verhindern konnte). Die*r weiße Blocker*in 1 wird heftig getroffen, bleibt aber vor der*m roten Jammer*in und verliert auch sonst ihre*seine Position nicht,

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Der Back-Block war das Ergebnis einer legalen gegnerischen Aktion. Daher gilt der Back-Block als nicht vermeidbar. Der illegale Kontakt hatte keine weitere Auswirkung (wie den Verlust der Position), die ein Penalty gerechtfertigt hätte.

Beachte: Skater*innen sind für die Kontrolle des eigenen Körpers und initiierten Kontakt als Folge legalen Spiels verantwortlich. Hätte die*r weiße Blocker*in Ihre*seine Position verloren, hätte die*r rote Jammer*in ein Penalty erhalten.

.**Beachte**: Hätte die*r rote Jammer*in den Rücken der*s weißen Blocker*in 1 aufgrund eines Assist eines roten Teammitglieds heftig getroffen, dann gälte der Kontakt als vermeidbar und die*r rote Jammer*in hätte ein Penalty erhalten.

4.1.2. Kontakt mit einer illegalen Blocking-Zone

> *Wenn man Kontakt mit einer illegalen Blocking-Zone hat, sollte dies gemäß der Auswirkung auf das Ziel bestraft werden (siehe Abschnitt 2.4.2).*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.1.2*

Szenario 4.1.2.A

Die*r rote Jammer*in initiiert einen Block mit an den Torso angelegten Unterarmen, gegen eine legale Target-Zone einer*s weißen Blockerin*s. Die*r weiße Blocker*in wird out-of-bounds geblockt.

Resultat: Kein Penalty.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Die Unterarme der*s roten Jammerin*s waren an ihren*seinen Torso angelegt. Auch wenn Unterarme eine unerlaubte Blocking-Zone darstellen, werden sie, wenn man sie fest an den Oberkörper legt, praktisch ein Teil des Torsos und somit eine erlaubte Blocking-Zone.

Szenario 4.1.2.B

Ein*e weiße*r Blocker*in initiiert einen Block gegen eine*n rote*n Jammer*in, wobei sie*r ihre*seinen Oberarm gegen eine legale Target-Zone nutzt. Das Momentum des Aufpralls führt zu weiterem Kontakt und erreicht den Ellbogen der*s weißen Blockerin*s. Die*r rote Jammer*in endet durch diese Aktion out-of-bounds.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in nutzte ihren*seinen Oberarm, um einen Block durchzuführen. Der Positionsverlust der*s roten Jammerin*s war das Resultat eines Blocks mit einer erlaubten Blocking-Zone und kein weiterer Kontakt, der durch die Geschwindigkeit des Aufpralls verursacht wurde. Beide Beispiele stellen erlaubtes Spielverhalten dar.

Beachte: Viele erlaubte Blocks beinhalten zufälligen und unbedeutenden Kontakt mit einer illegalen Blocking-Zone oder gegen eine illegale Target-Zone. Falls der illegale Kontakt keine weitere Auswirkung hat, dann sollte kein Penalty vergeben werden.

Szenario 4.1.2.C

Die*r weiße Jammer*in bleibt hinter einer roten Wall stecken. Sie*r pusht vorwärts, doch findet keine Möglichkeit, um durchzukommen. Sie*r drückt ihr*sein Knie in das Gesäß einer*s roten Blocker*in. Die*r rote Blocker*in stolpert, doch geht nicht down oder out-of-bounds. Die*r weiße Jammer*in kommt nicht durch die Wall.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Ein*e Skater*in, die*r eine*n Gegner*in absichtlich und heftig mit ihrem*seinem Ellbogen oder Knie stößt bzw. tritt, sollte ein Penalty erhalten, unabhängig davon, ob es zu einem Positions- oder Vorteilsverlust kommt. So eine Aktion ist gefährlich und unsportlich.

Beachte: Die Tatsache, dass diese Aktion absichtlich war, ist nur Teil des Grundes, warum ein Penalty gerechtfertigt ist. Absichtliche illegale Aktionen werden nicht immer bestraft, auch wenn es selbstverständlich unsportlich ist. Absichtliche Aktionen jedoch, die nur dazu dienen, einer*m Gegner*in zu schaden, sollten immer bestraft werden.

Szenario 4.1.2.D

Als die*r weiße Jammer*in sich vorwärts bewegt, wird ein*e rote*r Blocker*in aus dem Gleichgewicht gestoßen und kommt in die Bahn der*s weißen Jammerin*s, wobei sie*r sich vorbeugt und ihren*seinen Kopf vor der*m weißen Jammer*in positioniert. Die*r weiße Jammer*in hält komplett an, um den Kontakt mit dem Kopf der*s roten Blockerin*s zu verhindern.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Auch, wenn die*r weiße Jammer*in durch den positionellen Block mit einer illegalen Blocking-Zone (Kopf) der*s roten Blockerin*s viel Geschwindigkeit verloren hat, wird unabsichtliches positionelles Blocken mit dem Kopf nicht bestraft.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beachte: Falls die*r rote Blocker*in ihren*seinen Kopf absichtlich in den Weg gestellt hätte, um die Geschwindigkeit der*s weißen Jammerin*s zu verringern oder weiterhin ein Verletzungsrisiko des eigenen Kopfes in Kauf genommen hätte, um eine Barriere zu bilden, sollte die*r rote Blocker*in wegen des gefährlichen und unsportlichen Verhaltens bestraft werden.

Szenario 4.1.2.E

Die*r weiße Blocker*in wird aus dem Gleichgewicht gebracht und hält sich am Trikot der*s roten Blockerin*s fest, um sich aufrecht zu halten. Die*r rote Blocker*in bleibt stehen, wird aber durch das Ziehen am Trikot deutlich verlangsamt. Die*r weiße Blocker*in erlangt mit Hilfe dieser Aktion wieder ihr Gleichgewicht.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Assists von einer*m Gegner*in, wie Whips oder Festhalten, können bestraft werden, wenn sie zu einem Vorteil der*s Initiatorin*s oder einem Nachteil der*s Gegnerin*s führen. Die*r weiße Blocker*in verlangsamte die*n rote*n Blocker*in stark, indem sie*r eine illegale Blocking-Zone einsetzte.

Szenario 4.1.2.F

Die*r weiße Pivot versucht, zu den anderen weißen Blocker*innen zu gelangen, wird jedoch von einer Wall roter Blocker*innen zurückgehalten. Die*r weiße Pivot schlängelt sich durch die roten Blocker*innen an der Außenlinie entlang, indem sie*r ihre*seine Unterarme gegen diese roten Blocker*innen benutzt, um sich selbst in-bounds zu halten.

Resultat: Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Pivot erhielt eine bessere Position gegenüber der*m roten Blocker*in, indem sie*r ihre*seine Unterarme einsetzte, um während einer Aktion in-bounds zu bleiben, die sie*ihn andernfalls out-of-bounds gebracht hätte.

Beachte: Die Tatsache, dass die Unterarme der*s weißen Pivot*s eingesetzt wurden, um sie*ihn in-bounds zu halten, ist nicht das, was ein Penalty nach sich zieht. Es geht darum, dass sie*r dadurch, dass sie*r in-bounds geblieben ist, ihre*seine Position verbessert hat.

Szenario 4.1.2.G

Die*r rote Jammer*in hat alle außer der*m vordersten weißen Blocker*in passiert. Die*r weiße Blocker*in skatet rückwärts mit ausgestreckten Armen und initiiert einen Block gegen die*n rote*n Jammer*in mit ihrem*seinem gesamten Arm: Unterarm, Ellbogen und Oberarm. Die*r rote Jammer*in geht nicht down, doch sie*r kommt zum Stillstand.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Auch, wenn die*r rote Jammer*in ihre*seine Position nicht verloren hat, wurde ihre*seine Vorwärtsbewegung durch die illegalen Blocking-Zonen deutlich verlangsamt.

Beachte: Wenn die*r weiße Blocker*in ihren*seinen Unterarm und Ellbogen kurz nach dem Kontakt nach unten gebracht hätte, würde es zu keinem Penalty kommen. Es war die anhaltende Auswirkung des Unterarms und Ellbogens, die diese Aktion strafbar machte.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.1.3. Weitere Formen von Illegalem Kontakt

> *Das Initiieren eines Blocks ist legal, wenn die*r Skater*in sich gegen den Uhrzeigersinn bewegt, in-play und auf den Skates ist, sich in-bounds befindet und legale Blocking-Zonen einsetzt.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.1.3*

Szenario 4.1.3.A

Die*r weiße Pivot steht still und initiiert einen Block gegen eine*n rote*n Jammer*in. Die*r rote Jammer*in fällt nicht, wird jedoch gestoppt. Die*r rote Jammer*in blockt gegen, doch die*r weiße Pivot, auf ihren*seinen Stoppern stehend, blockt weiter und die*r rote Jammer*in kann nicht vorbeikommen.

Resultat: Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty.

Begründung: Falls die relative Position, Geschwindigkeit oder Richtung der*s roten Jammerin*s durch einen unerwarteten Block geändert wurden, dann sollte die*r Initiator*in ein Penalty erhalten. Wenn die*r weiße Pivot in diesem Beispiel nicht stehen geblieben wäre, sondern stattdessen wieder begonnen hätte, gegen den Uhrzeigersinn zu skaten, und der*m roten Jammer*in erlaubt hätte, einen Teil ihrer*seiner Geschwindigkeit beizubehalten, dann würde dies nicht zu einem Penalty führen.

Szenario 4.1.3.B

Ein*e rote*r Blocker*in nutzt eine legale Blocking-Zone, um einen Block gegen eine legale Target-Zone einer*s weißen Blockerin*s zu initiieren. Die*r weiße Blocker*in wird geschoben, bis sich ein Skate in-bounds und einer out-of-bounds befindet. Die*r rote Blocker*in blockt weiter, bis sich die*r weiße Blocker*in vollkommen out-of-bounds befindet. Die*r rote Blocker*in initialisiert einen neuen Block, der die*n weiße*n Blocker*in zu Boden bringt.

Resultat: Die*r rote Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Ein*e Skater*in muss nicht erwarten, geblockt zu werden, während sie*r sich out-of-bounds befindet. Man darf nur Skater*innen blocken, die sich in-bounds befinden oder straddeln. Der zusätzliche neue Block rechtfertigt das Penalty.

Szenario 4.1.3.C

Ein*e rote*r Blocker*in wird out-of-bounds geblockt und gerät hinter das Pack. Sie*r wird schneller und kommt zurück auf den Track, direkt in den Weg der*s weißen Blockerin*s, die*r stürzt.

Resultat: Die*r rote Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Auch, wenn die Target- und Blocking-Zone legal wären und sich beide Skater*innen in-bounds befunden hätten, hätte sich die*r rote Blocker*in einen unerwarteten Vorteil verschafft, indem sie*r für den Block out-of-bounds Geschwindigkeit aufgenommen hätte. Die*r weiße Blocker*in sollte nicht erwarten, von einer*m Gegner*in, die*r sich out-of-bounds befindet, geblockt zu werden.

Szenario 4.1.3.D

Ein*e rote*r Blocker*in wird von einer*m weißen Blocker*in out-of-bounds geblockt, die*r ebenfalls out-of-bounds gerät und eine Öffnung an der Innenlinie frei lässt. Die*r rote Blocker*in, die*r sich

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

out-of-bounds befindet, greift die*n roten In-bounds-Jammer*in an der Hüfte und schiebt sie*ihn an der*m weißen In-bounds-Blocker*in vorbei.

Resultat: Die*r rote Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Die Metrik für Penaltys bei Assists ist ähnlich wie bei Blocks. Sie dürfen nicht von einem Ort kommen, von der*m ein*e Gegner*in keinen Assist erwarten kann, aus einer unblockbaren Position kommen, wie beispielsweise während man down, out-of-bounds oder gestoppt ist. Da die*r rote Blocker*in nicht legal geblockt werden konnte, wäre es auch illegal gewesen, ihr*m einen Assist zu geben. den Assist zu verhindern. Dies gab der*m roten Blocker*in einen unfairen Vorteil.

Szenario 4.1.3.E

Ein*e weiße*r Blocker*in, die*r sich direkt vor der Jammer-Line aufgestellt hat, wird von einer*m der*m roten Blocker*in Pivot angegangen, die*r versucht dieselbe Position einzunehmen. Die*r weiße Blocker*in stürzt out-of-bounds vor dem Startpfiff.

Resultat: Die*r rote Blocker*in Pivot erhält ein Penalty für Blocken vor dem Jam-Start. Die*r weiße Blocker*in darf am Jam teilnehmen.

Begründung: Es ist illegal zu blocken bevor der Jam gestartet ist. Weil die*r weiße Blocker*in aufgrund einer illegalen Aktion einer*s Gegnerin*s nicht in der korrekten einer legalen Startposition war, darf sie*r auf den Track zurückkehren am Jam teilnehmen.

Beachte: Sollte die*r weiße Blocker*in anstatt out-of-bounds in eine illegale Startposition geblockt werden, darf die*r weiße Blocker*in normal am Jam teilnehmen und die*r rote Blocker*in Pivot würde weiterhin ein Penalty für Blocken vor dem Jam-Start erhalten.

Beachte: Skater*innen, die vor dem Jam-Start ein Penalty erhalten, leisten dies in der Position ab, die sie offensichtlich innegehabt hätten.

Szenario 4.1.3.F

Ein*e weiße*r Blocker*in initiiert einen Block gegen die*n rote*n Jammer*in während der vier Pfiffe zum Ende des Jams. Die*r rote Jammer*in verliert deutlich ihr*sein Gleichgewicht nach dem Signal den Pfiffen zum Jam-Ende.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in initiierte legal vor dem Jam-Ende. Kein Penalty.

Begründung: Es ist illegal, nach dem Ende des Jams zu blocken. Es ist jedoch legal, während der vier Pfiffe zu blocken, selbst wenn sich der Ausgang erst nach dem Jam-Ende zeigt.

Beachte: Sollte der gleiche Hit erst nach dem Jam-Ende beginnen, wäre es (für ein Penalty) nicht notwendig, dass die*r Jammer*in down oder out-of-bounds geht. Nach dem Jam-Ende deutlich aus dem Gleichgewicht gebracht zu werden ist ausreichend für ein Penalty für die*n Initiator*in des Blocks.

Beachte: Skater*innen, die nach dem Jam-Ende ein Penalty erhalten, leisten dies in der Position ab, die sie offensichtlich innehatten.

Szenario 4.1.3.G

Die*r rote Jammer*in ist 18 ft (5,48 m) vor dem Pack zusammen mit der*m weißen Pivot. Sie skaten weiter und ein Official gibt der*m weißen Pivot eine Out-of-Play-Warnung. Die*r weiße Pivot skatet

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

weiterhin neben der*m roten Jammer*in und blockt die*n roten Jammer*in anschließend Hüfte gegen Hüfte. Die*r rote Jammer*in blockt dagegen. Die*r weiße Pivot geht zu Boden.

Resultat: Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty. Die*r rote Jammer*in nicht.

Begründung: Die*r weiße Pivot erhielt eine Out-of-Play-Warnung und versuchte nicht, schnellstmöglich in die Engagement Zone zurückzukehren. Stattdessen blockte sie*r weiterhin die*n rote*n Jammer*in. Skater*innen, die illegal geblockt werden, während sich die*r Gegner*in out-of-play befindet, dürfen legal gegenblocken, deshalb zieht die Aktion der*s roten Jammerin*s kein Penalty nach sich.

Beachte: Wenn die Aktion der*s roten Jammerin*s kein Gegenblock, sondern ein eigenständiges Initiieren eines Blocks gewesen wäre, dann würde die*r rote Jammer*in ein Penalty erhalten, da das Fallen der*s weißen Pivots genug Auswirkung bedeutet, um ein Penalty wegen unerwartetem Kontakt zu vergeben.

4.1.4. Multiplayer Blocks

> *Skater*innen dürfen keine Wall durch Verbinden mit oder Festhalten von Teammitgliedern bilden, oder durch sonstiges Herstellen einer undurchdringbaren Verbindung.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.1.4*

Szenario 4.1.4.A

Die roten Blocker*innen formen eine Wall aus drei Skater*innen und trennen damit die*n weiße*n Pivot von den anderen weißen Blocker*innen. Die*r mittlere rote Blocker*in hakt ihren*seinen Arm in den Arm der*s äußeren roten Blockerin*s ein. Die*r weiße Pivot initiiert einen Block gegen die*n mittlere*n und äußere*n Blocker*in und versucht zwischen den beiden Skater*innen durchzukommen, doch sie*r schafft es nicht, vorwärts zu kommen. Alle Blocker*innen bleiben auf den Skates.

Resultat: Die*r mittlere rote Blocker*in war am meisten verantwortlich für das Einhaken und sollte ein Penalty erhalten.

Begründung: Die*r mittlere und die*r äußere rote Blocker*in gewannen einen Vorteil durch die Verlinkung, die die*r weiße Pivot nicht durchbrechen kann. Sobald die*r weiße Pivot diese Verbindung angegriffen hat, wurde die Aktion zu einer strafbaren Aktion.

Beachte: Falls nicht festgestellt werden kann, wer den Link initiiert hat, dann sollte die*r Skater*in, die*r sich am nächsten zur*m Referee befindet, die*r das Penalty vergibt, bestraft werden.

Beachte: Falls die*r mittlere rote Blocker*in auch mit der*m inneren roten Blocker*in eine Verbindung hatte, würde es zu keinem weiteren Penalty kommen, da die*r weiße Pivot nicht versucht, zwischen diesen zwei verbundenen Gegner*innen durchzukommen.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.2. Spielablauf-Penaltys

4.2.1. Illegal Positioning (Irreguläre Positionierung)

> *Wenn es kein Pack gibt, dann darf kein*e Blocker*in blocken.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.2.1*

Szenario 4.2.1.A

Die*r rote Pivot ist die*r einzige rote Blocker*in auf dem Track. Die*r weiße Pivot blockt die*n rote*n Pivot out-of-bounds.

Resultat: Die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Kein Penalty.

Begründung: Die Zerstörung des Packs resultiert aus dem normalen Spielablauf.

Szenario 4.2.1.B

Die*r rote Pivot ist die*r einzige rote Blocker*in auf dem Track. Die*r rote Pivot versucht die*n weiße*n Jammer*in zu blocken als diese*r sie*ihn überholt. Die*r rote Pivot verpasst die*n Jammer*in und landet out-of-bounds.

Resultat: Die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Kein Penalty.

Begründung: Die Zerstörung des Packs resultiert aus dem normalen Spielablauf.

Szenario 4.2.1.C

Die*r rote Pivot ist die*r einzige rote Blocker*in auf dem Track und skatet absichtlich out-of-bounds.

Resultat: Die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Die*r rote Pivot wird angewiesen, auf dem Track zu bleiben, und erhält ein Penalty.

Begründung: Die illegale Aktion der*s roten Pivot*s (das absichtliche Verlassen des Tracks) hat das Pack zerstört. Die*r rote Pivot ist die*r letzte verbleibende Blocker*in und muss auf dem Track bleiben, damit ein Pack gebildet werden kann.

Szenario 4.2.1.D

Die*r rote Pivot ist die*r einzige rote Blocker*in auf dem Track und wird von der*m weißen Pivot und einer*m weißen Blocker*in geblockt. Die*r weiße Pivot zwingt die*n rote*n Pivot out-of-bounds und die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Die*r weiße Pivot und die*r weiße Blocker*in skaten schnellstmöglich vor der*n roten Pivot, die*r sich jetzt hinter allen anderen Blocker*innen befindet. Die*r rote Pivot kehrt jedoch nicht auf den Track zurück. Dadurch kann das Pack nicht neu gebildet werden.

Resultat: Die*r rote Pivot erhält ein Penalty und wird angewiesen, dass sie*r auf den Track zurückkehren und dort bleiben soll, bis ein*e anderer rote*r Blocker*in ins Pack zurückkehrt.

Begründung: Die*r rote Pivot konnte legal auf den Track zurückkehren, sobald alle anderen Blocker*innen vor ihr*m waren. Die*r rote Pivot muss nicht auf den Track zurückkehren, bis sie*r dies legal tun kann, und sie*r muss nicht im Uhrzeigersinn skaten, um eine legale Möglichkeit zu finden,

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

den Track wieder zu betreten. In diesem Beispiel hatte die*r rote Pivot jedoch eine legale Möglichkeit, da sich alle Blocker*innen vor ihr*m befanden. Zusätzlich beachtete sie*r die Warnung der Officials nicht und sollte deshalb ein Penalty für die Verhinderung der Packbildung erhalten.

Beachte: Wenn die*r weiße Pivot oder die*r weiße Blocker*in nicht vorwärts gefahren wären, dann hätte eine*r oder beide von ihnen statt der*s roten Pivot*s ein Penalty erhalten, da sie verhindert hätten, dass sich das Pack neu bildet, indem sie die*n gegnerischen Blocker*innen davor hinderten, auf den Track zurückzukehren.

Szenario 4.2.1.E

Die*r rote Pivot skatet 9 ft (2,74 m) hinter der*n weißen Blocker*in und 9 ft (2,74 m) vor der*n anderen roten Blocker*in. Ein Knieschoner der*s roten Pivot*s rutscht herunter und schützt das Knie nicht länger. Die*r rote Pivot verlässt eigenständig den Track, um die Schutzausrüstung zu richten und verursacht damit eine No-Pack-Situation.

Resultat: Die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Kein Penalty.

Begründung: Auch, wenn das Verhalten der*s roten Pivot*s direkt eine No-Pack-Situation hervorgerufen hat, so war der Grund hierfür ein Sicherheitsrisiko. Skater*innen sollten nicht dafür bestraft werden, ein Sicherheitsrisiko zu vermeiden.

Szenario 4.2.1.F

Die*r weiße Jammer*in nimmt ihre*seine Helmhaube ab und versucht, sie der*m weißen Pivot zu übergeben. Dabei fällt die Haube zu Boden und liegt zumindest teilweise out-of-bounds. Die*r weiße Jammer*in verlässt den Track, um die Helmhaube zurückzuerlangen.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r Jammer*in und die*r Pivot dürfen den Track verlassen, um eine Helmhaube zurückzuerlangen, die zumindest teilweise out-of-bounds liegt. Dies nicht zu erlauben, würde es ihnen unmöglich machen, die Helmhaube zurückzuerlangen.

Szenario 4.2.1.G

Die*r weiße Jammer*in versucht einen Apex-Sprung und schafft es nicht, in-bounds zu landen. Sie*r landet komplett out-of-bounds, betritt den Track wieder hinter allen Blocker*innen und skatet weiter.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in hatte nicht die Absicht, sich aus dem Spiel zu nehmen.

Beachte: Auch, wenn die*r Jammer*in den Apex-Sprung erfolgreich in-bounds gelandet, aber dennoch den Track verlassen hätte, im Glauben den Sprung verpasst zu haben, würde sie*r kein Penalty erhalten.

Szenario 4.2.1.H

Die*r weiße Jammer*in bricht den Jam ab. Sie*r skatet out-of-bounds während der vier Pfiffe, die den Jam beenden.

Resultat: Kein Penalty.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Während der vier Pfiffe out-of-bounds zu skaten, ermöglicht einer*m Skater*in weder weitere Punkte zu erzielen, noch einen bedeutenden Vorteil gegenüber anderen Skatern*innen zu gewinnen.

Szenario 4.2.1.I

Direkt nach dem Startpfiff des Jams bleiben alle roten Blocker*innen stehen. Alle weißen Blocker*innen skaten gegen den Uhrzeigersinn, was zu einer Entfernung von mehr als 10 ft (3,05 m) zwischen den weißen und roten Blocker*innen führt.

Resultat: Die Officials rufen eine No-Pack-Situation aus. Kein Penalty. Die Officials vergeben, falls nötig, Penaltys für das Versäumnis, wieder ein Pack zu bilden.

Begründung: Penaltys für das Zerstören des Packs werden vergeben, wenn Skater*innen illegaler Weise eine No-Pack-Situation herbeiführen. Damit ein Penalty vergeben werden kann, muss ein Team oder Skater*in klar an der Zerstörung des Packs schuld sein. Üblicherweise ist dies das Team oder die*r Skater*in, das bzw. die*r ihre*seine Geschwindigkeit im Vergleich zum Pack ändert. In diesem Beispiel hat sich die Geschwindigkeit keines Teams geändert. Das rote Team blieb stehen, während das weiße Team beim Jam-Start gegen den Uhrzeigersinn (nach vorne) geskatet ist. Da es keine Geschwindigkeitsveränderung gab, ist kein Team klar an der Zerstörung des Packs Schuld. Kein Penalty wird gegeben.

Beachte: Das gleiche Prinzip würde selbst dann gelten, wenn das weiße Team zu Beginn des Jams im Uhrzeigersinn (nach hinten) skaten würde.

Szenario 4.2.1.J

Die weißen Blocker*innen formen eine Wall aus vier Personen und blocken die*n rote*n Jammer*in am Ende des Packs, als „No-Pack“ ausgerufen wird. Ein*e weiße*r Blocker*in skatet vorwärts, um das Pack neu zu bilden, doch zögert einige Sekunden, bis dies geschieht. Die übrigen drei weißen Blocker*innen blocken die*n rote*n Jammer*in weiterhin aktiv, bevor das Pack neu gebildet wird.

Resultat: Eine*r der weißen Blocker*innen, die*r aktiv die*n rote*n Jammer*in geblockt hat, sollte ein Penalty erhalten.

Begründung: Alle Blocker*innen müssen versuchen, das Pack neu zu bilden, nicht nur einzelne. Fortgeführtes Blocken während einer No-Pack-Situation bedeutet ein Unterlassen des Versuchs, das Pack neu zu bilden.

Beachte: Wenn das Pack schnellstmöglich neu gebildet worden wäre, wäre es zu keinem Penalty gekommen.

Beachte: Wenn alle weißen Blocker*innen beschleunigt hätten, um das Pack neu zu formen, wäre es zu keinem Penalty gekommen, auch wenn sie dabei die Wall beibehalten hätten, um die*n rote*n Jammer*in zurückzuhalten

---

Szenario 4.2.1.K

Die*r rote Jammer*in passiert alle Pack-Skater*innen außer der*m weißen Pivot, die*r die*n roten Jammer*in out-of-bounds blockt. Die*r rote Jammer*in befindet sich out-of-bounds, das Pack skatet gegen den Uhrzeigersinn vor die*n roten Jammer*in. Die*r rote Jammer*in skatet mehrere Strides

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

out-of-bounds gegen den Uhrzeigersinn, um ihre*seine Position vor dem Pack und hinter der*m weißen Pivot beizubehalten, bevor sie*r in-bounds zurückkehrt.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Skater*innen dürfen out-of-bounds weder beschleunigen noch die Geschwindigkeit aufrechterhalten, außer sie machen dies, um schneller auf den Track zurückzukehren oder in die Penalty-Box zu gelangen.

Beachte: Beschleunigen oder die Geschwindigkeit im Uhrzeigersinn halten, während man sich out-of-bounds befindet, sollte nicht bestraft werden, da ein*e Skater*in, die*r sich out-of-bounds befindet, dadurch nicht ihre*seine Position gegenüber Skater*innen in-bounds verbessert.

Szenario 4.2.1.L

Ein*e rote*r Blocker*in leistet ein Penalty in der Penalty-Box ab. Am Ende der Strafzeit wird die*r Blocker*in mit richtiger Ansage und Handsigal darüber informiert. Die*r rote*r Blocker*in bleibt dennoch innerhalb des Penalty-Box-Bereichs. Die*r Penalty-Box-Official bemerkt dies und warnt die*r Blocker*in sich zurück ins Spiel zu begeben. Die*r rote*r Blocker*in hat die Warnung verstanden, bleibt aber innerhalb des Penalty-Box-Bereichs.

Resultat: Die*r rote*r Blocker*in erhält ein Penalty.

Begründung: Skater*innen, die nach Ablauf der Strafzeit in der Penalty-Box bleiben, befinden sich in einer Position, in der sie nicht geblockt werden können. Das Aufrechterhalten einer solchen Position, stört außerdem den normalen Betrieb der Penalty-Box (siehe Szenario C4.2.4.F)

Beachte: Wenn Skater*innen, im Laufe des Spiels, mehrfach gewarnt wurden, sollten sie ein Penalty erhalten, auch wenn sie sich nach jeder Warnung ins Spiel zurück begeben haben. Durch die Tatsache, dass sie mehrfach gewarnt werden mussten, haben diese Skater*innen den normalen Betrieb der Penalty-Box gestört.

Beachte: Wenn Skater*innen sich aus Sicherheitsgründen in oder nahe der Penalty-Box aufhalten (z. B. um eine*n Referee vorbei zu lassen), bevor sie sich zurück ins Spiel begeben, sollten diese Skater*innen weder gewarnt noch bestraft werden.

4.2.2. Die eigene Position verbessern

> *Es ist illegal für Skater*innen, den Bereich out-of-bounds zu nutzen, um die eigene Position in Bezug zu jemandem, die*r sich in-bounds befindet und auf den Skates ist, zu verbessern.*
>
> *Wenn Skater*innen durch eine*m gegnerische*n Block*in out-of-bounds gezwungen werden, müssen sie hinter dieser*m Gegner*in auf den Track zurückkehren, auch wenn sie sich vor der*m oder beim Block vor der*m Gegner*in befanden.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.2.2*

Szenario 4.2.2.A

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r weiße Pivot und ein*e weiße*r Blocker*in sind vor der*m roten Pivot. Die*r weiße Pivot blockt die*n rote*n Pivot out-of-bounds. Die*r weiße Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn hinter die beiden Pivots. Die*r rote Pivot betritt den Track hinter der*m weißen Pivot und vor der*m weißen Blocker*in.

Resultat: Die*r rote Pivot erhält ein Penalty.

Begründung: Als die*r rote Pivot den Track verließ, hatte die*r weiße Blocker*in eine bessere Position. Die*r rote Pivot muss nur hinter der*m weißen Pivot und der*m weißen Blocker*in zurückkommen.

Szenario 4.2.2.B

Die*r weiße Pivot und ein*e weiße*r Blocker*in befinden sich vor der*m roten Pivot, als „No-Pack“ ausgerufen wird. Die*r weiße Pivot blockt die*n rote*n Pivot out-of-bounds. Die*r weiße Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn hinter die beiden Pivots. Die*r rote Pivot betritt den Track hinter der*m weißen Pivot und vor der*m weißen Blocker*in.

Resultat: Die*r weiße und die*r rote Pivot werden beide bestraft.

Begründung: Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty, da sie*r einen Out-of-play-Block ausgeführt hat (aufgrund der No-Pack-Situation). Deshalb musste die*r rote Pivot nicht hinter der*m weißen Pivot zurückkehren. Auch wenn es kein Pack gibt, hatte die*r weiße Blocker*in trotzdem eine bessere Position, als die*r rote Blocker*in den Track verließ. Die*r rote Pivot muss immer noch hinter der*m weißen Blocker*in zurückkehren.

Beachte: Wäre die*r weiße Blocker*in mehr als 20 ft (6,10 m) vom letzten bestehenden Pack entfernt gewesen, würde die*r rote Pivot nicht bestraft.

Szenario 4.2.2.C

Die*r weiße Pivot und ein*e weiße*r Blocker*in sind vor der*m roten Pivot. Die*r weiße Pivot blockt die*n roten Pivot out-of-bounds. Die*r weiße Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn hinter die beiden Pivots. Die*r weiße Blocker*in verliert das Gleichgewicht, geht kurz auf ein Knie und steht wieder auf. Die*r rote Pivot betritt den Track hinter der*m weißen Pivot und vor der*m weißen Blocker*in.

Resultat: Die*r rote Pivot erhält ein Penalty.

Begründung: Auch, wenn die*r weiße Blocker*in ihre*seine bessere Position kurz verloren hatte, während sie*r down war, so stand sie*r auf den Skates, bevor die*r rote Pivot zurückkehrte. Die*r weiße Blocker*in war nicht die*r Initiator*in des Blocks, der die*n rote*n Pivot out-of-bounds gezwungen hatte und deshalb kann sie*r ihre*seine bessere Position zurückerhalten.

Szenario 4.2.2.D

Die*r rote Blocker*in blockt die*n weiße*n Jammer*in out-of-bounds nach außen, als die*r weiße Blocker*in die*n roten Jammer*in nach innen out-of-bounds blockt. Beide Blocker*innen waren vor beiden Jammer*innen, bevor sie blockten, und skaten im Uhrzeigersinn, um die gegnerische*n Jammer*in hinter das Pack zu zwingen. Die*r weiße Jammer*in kommt hinter allen Gegner*innen zurück, doch die*r rote Jammer*in kommt hinter der*m weißen Blocker*in, jedoch vor der*m roten Blocker*in zurück.

Resultat: Kein Penalty.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Die eigene Position gegenüber einer*m einzelnen Mitspieler*in zu verbessern, hat nicht genug Auswirkung, um ein Penalty zu rechtfertigen.

Beachte: Die eigene Position gegenüber mehr als einer*m Mitspieler zu verbessern, sollte zu einem Penalty führen.

Beachte: Die gleiche Metrik gilt für Skater*innen, die von der Penalty-Box zurückkehren.

Szenario 4.2.2.E

Die*r weiße Pivot blockt die*n roten Pivot out-of-bounds. Die*r rote Pivot wird von der*m weißen Pivot out-of-bounds geblockt. Ein*e weiße*r Blocker*in, die*r sich hinter beiden Pivots befindet, skatet gegen den Uhrzeigersinn an beiden vorbei und dann im Uhrzeigersinn auf ihre*seine alte Position. Die*r rote Pivot betritt den Track hinter der*m weißen Pivot und vor der*m weißen Blocker*in.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Als die*r rote Pivot den Track verließ, hatte die*r weiße Blocker*in keine bessere Position. Die*r rote Pivot muss nur hinter der*m weißen Pivot zurückkommen.

Szenario 4.2.2.F

Die*r weiße Pivot befindet sich in-bounds, jedoch down. Die*r rote Pivot weicht der*m weißen Pivot aus und landet out-of-bounds. Die*r weiße Pivot steht wieder auf. Die*r rote Pivot kommt vor der*m weißen Pivot auf den Track zurück.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Downed Skater*innen haben keine bessere Position gegenüber Skater*innen, die sich out-of-bounds befinden.

Szenario 4.2.2.G

Die*r weiße Pivot und ein*e weiße*r Blocker*in sind vor der*m roten Pivot. Die*r weiße Blocker*in blockt die*n rote*n Pivot illegal out-of-bounds und erhält ein Penalty. Als die*r weiße Blocker*in den Track verlässt, verhakt sie*r sich unabsichtlich mit den Skates, der*m weißen Pivot, die*r fällt. Die*r rote Pivot kommt vor beiden Skater*innen zurück auf den Track.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Pivot war down, als die*r rote Pivot zurück auf den Track kam und hatte deshalb keine bessere Position.

Szenario 4.2.2.H

Die*r weiße Pivot, ein*e weiße*r Blocker*in und die*r rote Jammer*in befinden sich 18 ft (5,48 m) vor einem stehenden Pack. Die*r rote Jammer*in wird von der*m weißen Pivot out-of-bounds geblockt. Die*r weiße Pivot und die*r weiße Blocker*in rollen vorwärts und beiden wird eine Out-of-Play-Warnung gegeben. Die*r weiße Pivot und die*r weiße Blocker*in skaten im Uhrzeigersinn zurück zum Pack. Die*r rote Jammer*in kommt vor beiden Skater*innen zurück auf den Track.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Die*r weiße Pivot, als Initiator*in des Blocks, verlor ihre*seine bessere Position gegenüber der*m roten Jammer*in durch das Verlassen der Engagement-Zone. Doch auch wenn die*r weiße Blocker*in ihre*seine bessere Position kurz verloren hat, indem sie*r out-of-play war, so hat sie*r die Position durch das Zurückkehren in die Engagement-Zone zurückerhalten, bevor die*r rote Jammer*in auf den Track zurückgekommen ist. Die*r weiße Blocker*in war nicht die*r Initiator*in des Blocks, der die*n rote*n Jammer*in out-of-bounds beförderte, und kann deshalb ihre*seine bessere Position wiedergewinnen.

Szenario 4.2.2.I

Die*r weiße Pivot, ein*e weiße*r Blocker*in und die*r rote Jammer*in befinden sich 18 ft (5,48 m) vor einem stehenden Pack. Die*r weiße Blocker*in skatet vorwärts und erhält eine Out-of-Play-Warnung, als die*r weiße Pivot die*n rote*n Jammer*in out-of-bounds blockt. Die*r weiße Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn zurück zum Pack. Die*r rote Jammer*in kommt hinter der*m weißen Pivot und vor der*m weißen Blocker*in zurück auf den Track.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in befand sich out-of-play, als die*r rote Jammer*in out-of-bounds geblockt wurde und hatte deshalb keine bessere Position.

Szenario 4.2.2.J

Die*r rote Pivot blockt die*n weiße*n Jammer*in nach innen und nach vorne über den Apex. Die*r weiße Jammer*in kommt vollkommen mit beiden Skates in-bounds und verlässt anschließend den Track schnellstmöglich.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Jammer*in hat niemandem gegenüber einen bedeutenden Positionsvorteil gewonnen, da sie*r den Track schnellstmöglich verließ.

Beachte: Wenn die*r weiße Jammer*in den Track nicht schnellstmöglich verlassen hätte, dann würde sie*r ein Penalty erhalten.

Szenario 4.2.2.K

Die*r rote Jammer*in befindet sich auf ihrem*seinem zweiten Trip durch das Pack, hat aber noch keine*n weiße*n Blocker*in passiert. Bevor die*r rote Jammer*in irgendeine*n Gegner*in passieren kann, wird sie*r von der*m weißen Pivot nach innen out-of-bounds geblockt und rutscht nach vorne über den Apex. Die*r rote Jammer*in rutscht hinter der*m weißen Pivot auf den Track. Die*r weiße Blocker*in skatet im Uhrzeigersinn hinter die*n rote*n Jammer*in. Die*r rote Jammer*in ist komplett in-bounds, steht auf und beginnt vorwärts zu skaten.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Skater*innen können ihre Position auf dem Track nicht wiedergewinnen, während sie down sind. Obwohl sie*r komplett in-bounds war, konnte die*r rote Jammer*in ihre*seine in-bounds-Position nicht wiedergewinnen bis sie*r auf den Skates war und nicht schnellstmöglich den Track verließ. Die*r weiße Blocker*in war in besserer Position zur*m roten Jammer*in als diese*r den Track verließ. Dadurch darf die*r rote Jammer*in aufgrund ihres*seines Out-of-bounds-Status ihre*seine Position nicht verbessern.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Szenario 4.2.2.L

Zu Beginn des Jams Direkt nach dem Jam-Start blockt die*r rote Jammer*in die*n weiße*n Jammer*in out-of-bounds und skatet dann im Uhrzeigersinn. Das Pack bleibt stehen, während die*r weiße Jammer*in im Uhrzeigersinn um den Track skatet. Die*r rote Jammer*in bleibt out-of-bounds. Die*r weiße Jammer*in nähert sich der Front des Packs und gibt den Star legal an die*n weiße*n Pivot weiter. Die*r rote Jammer*in kommt hinter dem Pack zurück auf den Track und damit vor der*m neuen sowie vorherigen weißen Jammer*in.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Wenn sich Skater*innen out-of-bounds befinden, müssen sie auf den Track zurückkehren, ohne ihre Position gegenüber anderen Skater*innen zu verbessern. Da die*r neue weiße Jammer*in keine bessere Position gegenüber der*m roten Jammer*in erlangt hat, musste die*r rote Jammer*in nicht hinter die*m neuen weißen Jammer*in zurückkehren. Die*r ehemalige weiße Jammer*in, die*r zur*m Blocker*in wurde, gilt nun als vor der*m roten Jammer*in (genau wie alle anderen Blocker*innen).

Szenario 4.2.2.M

Die*r rote Jammer*in passiert alle Pack-Skater*innen außer der*n weißen Pivot, die*r die*n rote*n Jammer*in nach innen out-of-bounds blockt. Die*r weiße Pivot skatet im Uhrzeigersinn hinter das gestoppte Pack und vorbei an der*m roten Jammer*in. Die*r rote Jammer*in skatet mehrere Strides gegen den Uhrzeigersinn, während sie*r sich out-of-bounds befindet, doch kommt vor der Engagement-Zone zurück auf den Track.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Wenn sich Skater*innen out-of-bounds im Innenbereich des Tracks befinden, dürfen sie in jegliche Richtung fahren, um auf den Track zurückzukehren. Da sie*r vor der Engagement-Zone auf den Track zurückkehrte, wird die*r rote Jammer*in nicht bestraft, sondern dies wird gewertet, als wäre sie*r hinter der Engagement-Zone zurückgekehrt, und somit hinter dem Pack und der*m weißen Pivot.

4.2.3. In den Spielfluss eingreifen

> *Die Teams und Officials sollten alle Anstrengungen unternehmen, um sicherzustellen, dass die Spieluhr gemäß den Spielregeln läuft und Jams gemäß den Regeln starten und enden.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.2.3*

Szenario 4.2.3.A

Gegen die*n weiße*n Pivot wird ein Penalty ausgesprochen, sie*r verlässt den Track und begibt sich zur Penalty-Box. Die Penalty-Box ist zu dieser Zeit voll und die*r weiße Pivot wird zurück auf den Track geschickt. Als die*r weiße Pivot zum Pack zurückkehrt, wird der Jam beendet. Die*r weiße Pivot kehrt zu ihrer*seiner Teambank zurück.

Resultat: Die Officials sollten versuchen, die*n weiße*n Pivot zu warnen, dass die*r weiße Pivot in der Warteschleife für die Penalty-Box ist. Falls dies nicht in den 30 Sekunden zwischen den Jams gelingt,

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

dann müssen die Officials ein Official-Timeout ausrufen, anstatt den nächsten Jam zu starten. Die*r weiße Pivot sollte bestraft werden.

Begründung: Die*r weiße Pivot befindet sich in der Warteschleife für die Penalty-Box und muss sich auf dem Track befinden, damit sie*r das Penalty im nächsten Jam ableisten kann.

Szenario 4.2.3.B

Die Officials geben den Skater*innen die Fünf-Sekunden-Warnung vor dem Start des nächsten Jams. Das weiße Team beendet seine Diskussion und fünf weiße Skater*innen nähern sich dem Track. Alle befinden sich außerhalb des Tracks oder straddeln, als die Line-up-Phase endet.

Resultat: Anstatt den nächsten Jam zu starten, müssen die Officials in diesem Moment ein Official-Timeout ausrufen. Die*r weiße Captain erhält ein Penalty.

Begründung: Da das weiße Team es nicht schaffte, die eigenen Skater*innen korrekt zu positionieren, konnte der Jam nicht rechtzeitig gestartet werden, was die Spieluhr illegal stoppte.

Szenario 4.2.3.C

Die Officials geben den Skater*innen die Fünf-Sekunden-Warnung vor dem Start des nächsten Jams. Das weiße Team beendet seine Diskussion und fünf weiße Skater*innen nähern sich dem Track. Alle befinden sich in-bounds, aber vor der Pivot-Line als die Line-up-Zeit abläuft.

Resultat: Anstatt den nächsten Jam zu starten, müssen die Officials in diesem Moment ein Official-Timeout ausrufen. Die*r weiße Captain erhält ein Penalty.

Begründung: Da das weiße Team keine*n Skater*in korrekt positionieren konnte, konnte der Jam nicht rechtzeitig gestartet werden.

Szenario 4.2.3.D

Als die Line-up-Phase endet, hat das weiße Team vier Blocker*innen richtig aufgestellt, doch die*r weiße Jammer*in ist immer noch außerhalb des Tracks.

Resultat: Anstatt den nächsten Jam zu starten, müssen die Officials in diesem Moment ein Official-Timeout ausrufen. Die*r weiße Captain erhält ein Penalty.

Begründung: Da das weiße Team es nicht schaffte, eine*n Jammer*in korrekt aufzustellen, konnte der Jam nicht rechtzeitig gestartet werden.

Beachte: Wenn die*r rote Jammer*in ebenfalls out-of-bounds gewesen wäre, dann würden beide Captains ein Penalty erhalten, da die Spieluhr deshalb gestoppt werden musste.

Beachte: Wenn ein*e weiße*r Skater*in sich korrekt als Jammer*in, aber ohne sichtbare Helmhaube aufgestellt hätte, wäre sie*r nicht die*r Jammer*in. Vorausgesetzt das weiße Team hat keine*n Jammer*in in der Penalty-Box, würde die*r weiße Captain ebenso ein Penalty erhalten, da die Spieluhr deshalb gestoppt werden musste.

Szenario 4.2.3.E

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Das weiße Team hat drei Team-Timeouts während des Spiels bereits genommen. Die*r weiße Captain ruft nach einem Team-Timeout. Die Officials glauben irrtümlicherweise, dass das weiße Team noch Timeouts übrig hat und nehmen die Anfrage an.

Resultat: Wenn das weiße Team ein Official-Review übrig hat, dann sollte angenommen werden, dass dies als Timeout genutzt wurde. Falls nicht, dann sollte die*r weiße Captain bestraft werden, und der nächste Jam wird so schnell wie möglich gestartet, doch mindestens 30 Sekunden nach dem Ende des letzten Jams.

Begründung: Der erfolgreiche, jedoch nicht regelkonforme Versuch der*s weißen Pivot*s, die Spieluhr anzuhalten, hat den Start des nächsten Jams verzögert. Wenn die*r weiße Captain legale Mittel hatte, die Spieluhr anzuhalten, sollte davon ausgegangen werden, dass legale Mittel genutzt wurden.

Beachte: Officials sollten Anfragen für Team-Timeouts ablehnen, wenn dieses Team keine mehr übrig hat. Es kommt zu keinem Penalty, wenn eine ungültige Anfrage für ein Team-Timeout abgelehnt wird.

Szenario 4.2.3.F

Jam 23 wird wegen einer Verletzung der*s weißen Pivot*s abgebrochen. Die*r selbe Skater*in stellt sich zum Start von Jam 26 auf.

Resultat: Officials sollten versuchen, der*m weißen Skater*in mitzuteilen, dass es ihr*m nicht erlaubt ist, am Jam teilzunehmen. Falls dies, in den 30 Sekunden zwischen den Jams, nicht gelingt, dann müssen die Officials ein Official-Timeout ausrufen, anstatt den nächsten Jam zu starten. Die*r weiße Pivot wird zu ihrer*seiner Teambank zurückgeschickt, um dort, die von den Regeln vorgegebene Anzahl an Jams auszusetzen. Die*r weiße Captain erhält ein Penalty.

Begründung: Dadurch, dass die*r weiße Skater*in nicht die angeforderte Anzahl an Jams auf der Teambank blieb, konnte der Jam nicht rechtzeitig gestartet werden. Die*r weiße Skater*in kann das Penalty zu diesem Zeitpunkt aus demselben Grund nicht ableisten. Deshalb geht das Penalty an die*n Captain.

Beachte: Wenn Officials glauben, dass die Verletzung der*s weißen Skaterin*s eine ernste und unmittelbare Gefährdung für diese*n Skater*in oder andere darstellt, dann sollten Officials der*m weißen Skater*in nicht erlauben zu skaten, ganz gleich wie viele Jams vergangen sind.

Szenario 4.2.3.G

Die*r weiße Pivot, die*r weder Captain noch Alternate ist, geht zu einem Official und verlangt ein Team-Timeout. Die*r Official, die*r irrtümlich annimmt, dass die*r weiße Pivot die*r Captain ist, gewährt den Timeout.

Resultat: Sobald der Fehler erkannt wird, müssen die Officials ein Official-Timeout ausrufen. Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty. Der nächste Jam wird so schnell wie möglich gestartet, doch mindestens 30 Sekunden nach dem Ende des letzten Jams.

Begründung: Der erfolgreiche, jedoch nicht regelkonforme Versuch der*s weißen Pivot*s, die Spieluhr anzuhalten, hat den Start des nächsten Jams verzögert.

Beachte: Wenn die Person, die anfragt, kein*e Skater*in ist, dann geht das Penalty an die*n Captain. Officials sollten Anfragen für ein Team-Timeout ablehnen, wenn die*r Anfragende weder Captain noch

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Alternate ist. Es kommt zu keinem Penalty, wenn eine ungültige Anfrage für ein Team-Timeout abgelehnt wird.

Szenario 4.2.3.H

Die*r weiße Pivot, die*r weder Captain, noch Alternate ist signalisiert per Handzeichen ihrem*seinem Captain, dass dieser ein Team Timeout nehmen soll. Officials, die das Handzeichen als legale Anfrage missverstehen, geben das Team Timeout.

Resultat: Sobald der Fehler erkannt wird, müssen die Officials ein Official-Timeout ausrufen. Die*r weiße Pivot erhält ein Penalty. Dem weißen Team wird kein Team-Timeout abgezogen. Der nächste Jam wird so schnell wie möglich gestartet, doch mindestens 30 Sekunden nach dem Ende des letzten Jams. Kein Penalty.

Begründung: Die*r weiße Pivot versuchte, mit der*m weißen Captain zu kommunizieren. Sie*r wollte nicht versuchen, ein Team Timeout von den Officials zu erhalten.

4.2.4. Weitere technische Fouls

> *Skater*innen, die die Regeln des Spiels brechen, sollten ein Penalty erhalten, wenn der Verstoß einen signifikante Auswirkung auf das Spiel hat.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.2.4*

Szenario 4.2.4.A

Die*r weiße Captain trägt kein sichtbares „C“. Die*r weiße Captain signalisiert ein Team-Timeout

Resultat: Die Officials gewähren das Team-Timeout. Die*r weiße Captain erhält ein Penalty.

Begründung: Auch, wenn die*r Captain kein sichtbares „C“ trägt, so behält sie*r trotzdem das Privileg, ein Timeout ausrufen zu können. Officials sollten dieser Bitte nachgehen, falls das Team ein Team-Timeout übrig hat, doch die Nutzung eines Privilegs der*s Captain*s ohne ein sichtbares „C“ rechtfertigt ein Penalty.

Beachte: Dasselbe Prinzip gilt auch für Alternates die kein „A“ tragen. Wenn die*r Alternate kein*e Skater*in ist, erhält die*r Captain das Penalty.

Szenario 4.2.4.B

Die*r weiße Captain beantragt ein Official-Review. Officials geben diesem statt. Die*r rote Alternate bespricht sich während des Official-Review mit der*m Head Referee, während sie*r das „A“ nicht sichtbar trägt.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die Tatsache, dass die*r designierte rote Stellvertreter*in kein sichtbares „A“ trug, während sie*r innerhalb eines Official-Reviews mit der*m Head-Referee sprach, hat keine bedeutende Auswirkung auf das Spiel und rechtfertigt deshalb auch kein Penalty.

Szenario 4.2.4.C

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Während ein*e weiße*r Blocker*in in der Penalty-Box sitzt, nimmt sie*r ihren*seinen Mundschutz heraus. Sie*r wird von einer*m Penalty-Box-Official angewiesen, aufzustehen, und tut dies, ohne den Mundschutz wieder in den Mund zu nehmen. Die*r weiße Blocker*in skatet zur Ecke der Box und wird informiert, dass das Penalty vorbei ist. Sie*r setzt ihren*seinen Mundschutz ein und kehrt ins Spiel zurück.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Spieler*innen dürfen ihren Mundschutz herausnehmen, während sie in der Penalty-Box sind, ganz gleich ob sie stehen oder sitzen.

Beachte: Wenn die*r weiße Blocker*in die Penalty-Box verlässt, ohne den Mundschutz wieder einzusetzen, auch wenn sie*r es vor Betreten des Tracks tut, dann sollte dies zu einem Penalty führen.

Szenario 4.2.4.D

Die*r rote Jammer*in erreicht die Penalty-Box aufgrund eines Penaltys, sitzt und wird 20 Sekunden später angewiesen, aufzustehen, und steht auf. Sie*r beobachtet die Uhr auf dem Scoreboard, zählt 10 Sekunden herunter und verlässt die Box, ohne dass ein*e Official sie*ihn entlassen hat.

Resultat: Die*r rote Jammer*in sollte ein Penalty erhalten, wenn sie*r die Penalty-Box auch nur den Bruchteil einer Sekunde zu früh verlassen hat.

Begründung: Wenn die Strafzeit der*s roten Jammerin*s vorbei gewesen wäre und man sie*ihn nicht entlassen hätte, dann wäre dies ein Fehler der Officials gewesen und die*r rote Jammer*in sollte kein Penalty erhalten. Wenn sie*r die Penalty-Box jedoch verfrüht und ohne guten Grund verlässt, dann sollte dies immer bestraft werden.

Beachte: Wenn ein*e Official der*m roten Jammer*in gesagt hätte, dass ihre*seine Zeit vorbei sei, dann hätte die*r rote Jammer*in einen guten Grund gehabt, die Penalty-Box früh zu verlassen.

Szenario 4.2.4.E

Ein*e weiße*r Blocker*in befindet sich in der Penalty-Box und fragt jemanden auf der Teambank, ob sie*r ihr*m eine Wasserflasche zuwerfen kann. Ein Teammitglied auf der Bank wirft ihr*m eine volle Wasserflasche zu. Sie*r fängt sie, kurz bevor sie eine*n Penalty-Box-Official im Gesicht trifft.

Resultat: Wer auch immer die Wasserflasche warf, sollte ein Penalty erhalten. Wenn Teampersonal die Flasche warf, dann sollte die*r Captain bestraft werden. Die Officials sollten das weiße Team warnen, dass es gefährlich ist, Sachen zu werfen. Bei einer weiteren Verletzung dieser Regel sollte die*r Werfer*in der Wasserflasche des Spiels verwiesen werden.

Begründung: Die Aktion ist gefährlich und unangebracht.

Beachte: Wenn die Wasserflasche den Official heftig und unerwartet getroffen hätte, dann sollte die*r Werfer*in bereits beim ersten Mal des Spiels verwiesen werden.

Szenario 4.2.4.F

Ein*e weiße*r Blocker*in sitzt in der Penalty-Box und spricht mit der*m weißen Captain, die*r sich knapp außerhalb der Penalty-Box-Begrenzung befindet. Während des Wortwechsels, verlagert die*r Captain ihr*sein Gewicht und ein Skate rollt über die Begrenzungslinie und wieder zurück.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Obwohl die*r Captain die Penalty-Box nicht betreten darf, war dieses Betreten nur kurz und die*r Captain war nicht komplett innerhalb. Teilweises Betreten der Penalty-Box wird nicht bestraft.

Beachte: Ein*e Captain (oder ein*e anderer Skater*in, die*r kein Penalty erhalten hat oder oder Teampersonal), die*r die Penalty-Box komplett betritt, sollte ein Penalty erhalten, wenn sie*r mit einer*m bestraften Skater*in kommuniziert, oder die üblichen Abläufe in der Penalty-Box behindert.

Beachte: Wenn die*r Captain (oder ein*e anderer Skater*in, die*r kein Penalty erhalten hat oder Teampersonal) durch den Penalty-Box-Bereich gelaufen/geskatet wäre, ohne mit einem bestraften Teammitglied zu interagieren oder den Betrieb der Penalty-Box zu stören, sollte kein Penalty vergeben werden, selbst wenn die*r Captain (Skater*in/Teampersonal) die Penalty-Box komplett betreten hätte.

4.3. Penaltys für unsportliches Verhalten (Misconduct)

> *Unsportlichkeiten können in vielen Formen auftreten. Beispiele hierfür sind u. a.: Officials ignorieren oder täuschen, gefährliche und regelwidrige Aktionen durchführen, die eine Gefahr für sich selbst oder andere darstellen. Anderes unsportliches Verhalten kann ebenfalls geahndet werden.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.3*

Szenario 4.3.A

Die*r rote Jammer*in und ein*e weiße*r Blocker*in befinden sich in der Penalty-Box. Die*r rote Jammer*in steht. Nach sieben Sekunden sagt die*r weiße Blocker*in plötzlich „Rot, [Nummer], Done“. Die*r rote Jammer*in nimmt an, legal von einer*m Official entlassen worden zu sein, und verlässt die Box, um auf den Track zurückzukehren.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in erhält ein Penalty. Die*r rote Jammer*in nicht. Die Officials sollten die*n roten Jammer*in zurück in die Box schicken, um ihre*seine übrige Strafzeit abzuleisten.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in hat eine offizielle verbale Anweisung der*s Officials imitiert, um zu versuchen, die*n gegnerische*n Jammer*in mit einem Penalty zu belasten, was in hohem Maße unsportlich ist und insofern bestraft werden muss. Die*r rote Jammer*in war in gutem Glauben, dass sie*r von den Officials zurück ins Spiel gelassen wurde. Sie*r sollte jedoch trotzdem den Rest ihrer*seiner ursprünglichen Strafzeit ableisten.

Szenario 4.3.B

Ein*e roter Blocker*in blockt eine*n weiße*n Blocker*in zu Boden. Die*r rote Blocker*in beugt sich vornüber, was ihre*seine Brust über die*n weiße*n Blocker*in positioniert, sodass die*r weiße Blocker*in nicht mehr aufstehen kann.

Resultat: Die*r rote Blocker*in wird bestraft.

Begründung: Auch, wenn die meisten positionellen Blocks nicht zu einer Bestrafung führen, blockte die*r rote Blocker*in in diesem Fall absichtlich eine*n am Boden liegenden Gegner*in (positionell). Die*r weiße Blocker*in kann vom Boden aus keinen Block initiieren und kann somit ihre*seine Position nicht wiederherstellen, ohne selbst ein Penalty zu begehen. Es handelt sich hier um unsportliches Verhalten vonseiten der*s roten Blockerin*s.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Szenario 4.3.C

Ein*e weiße*r Blocker*in zieht die Helmhaube der*s roten Jammerin*s absichtlich herunter.

Resultat: Die*r rote Jammer*in hat zeitweise die Fähigkeit verloren, zu punkten oder den Lead-Jammer*in-Status zu erhalten, da die*r weiße Blocker*in die Haube absichtlich entfernte. Die*r weiße Blocker*in wird des Spiels verwiesen.

Begründung: Die Helmhaube einer*s Gegnerin*s absichtlich zu entfernen, ist höchst unsportliches Verhalten. Dies muss mit einem Spielverweis bestraft werden, ganz gleich welche Auswirkung diese Aktion auf den Kopf der*s Jammerin*s hat. Absichtlicher Kontakt mit dem Kopf einer*s Gegnerin*s führt ebenfalls zu einem Spielverweis.

Szenario 4.3.D

Der Jam beginnt und die*r weiße Jammer*in wird schnell Lead. Die*r rote Jammer*in zieht sofort ihre*seine Haube herunter und versucht, sie über die Köpfe der Gegner*innen der*m roten Pivot zu geben, schafft dies aber nicht. Die*r rote Jammer*in steckt den Star in ihr*sein Oberteil, sodass sie*r ihn nicht halten muss, während sie*r sich durch das Pack kämpft.

Resultat: Die*r rote Jammer*in hat ihre*seine Haube vor den Gegnern*innen versteckt und hat somit ebenfalls verheimlicht, dass sie*r die*r Jammer*in des Teams ist. Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

Begründung: Es handelt sich um unsportliches Verhalten, wenn man die eigene Rolle während eines Jams verheimlicht.

Beachte: Wenn die*r rote Jammer*in den Star in ihrer*seiner Hand gehalten hätte, anstatt ihn im Oberteil zu verstecken, dann wäre es zu keinem Penalty gekommen, da der Star immer noch sichtbar gewesen wäre.

Szenario 4.3.E

Die*r weiße Blocker*in wird aus der Penalty-Box entlassen und bewegt sich zurück zum Track, wobei sie*r ihren*seinen Unterarm benutzt, um eine*n Official aus dem Weg zu schubsen und so die eigene Linie beibehalten zu können.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird des Spiels verwiesen.

Begründung: Absichtlicher oder fahrlässiger Kontakt mit Officials ist unsportlich, da dies es der*m Official unmöglich macht, sich auf das Spiel zu konzentrieren. Kontakt mit einer*m Official, die*r den Kontakt nicht erwartet, oder mit einer*m Official, die*r keine Schutzausrüstung trägt, ist ebenfalls gefährlich.

Beachte: Skater*innen und Officials kollidieren während des normalen Spielvorgangs hin und wieder. Dies ist normalerweise unabsichtlich und unvermeidbar, in diesen Fällen sollte der Kontakt nicht bestraft werden.

Szenario 4.3.F

Ein*e weiße*r Blocker*in erhält ein Penalty und flucht.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Resultat: Abschätzige, obszöne oder beleidigende Sprache ist unsportlich und erniedrigend für den Sport, doch sollte nicht immer bestraft werden. Wenn die Aussage für das Publikum oder in einer Übertragung hörbar ist, dann sollte die*r weiße Blocker*in bestraft werden. Wenn die Beschimpfung der*s weißen Blockerin*s an Official gerichtet war, dann erhält die*r weiße Blocker*in ein Penalty. Andernfalls sollten ein paar Schimpfwörter in Richtung eines Teammitglieds oder einer*s Gegnerin*s nur eine Warnung nach sich ziehen und nur bestraft werden, wenn sich die*r Skater*in weiterhin so verhält.

Begründung: Als ein physischer Wettkampfsport kann Roller Derby das Adrenalin von Skater*innen steigern und die Gemüter erhitzen. Daher ist ein gewisses Taktgefühl angebracht. Hörbare anstößige Sprache degradiert den Sport und Beleidigungen gegenüber Officials sind respektlos und aufsässig. Beleidigungen gegenüber Officials sollten so betrachtet werden, als ob sie an alle Officials gerichtet sind, und sollten bestraft werden, falls es für einen Official hörbar ist.

Beachte: Jegliche Beschimpfungen oder obszöne Aussagen sollten in gleichem Maße geahndet werden.

Beachte: Ein*e Skater*in, die*r lange vor sich her flucht oder komplett die Fassung verloren zu haben scheint, sollte des Spiels verwiesen werden, ganz gleich an wen diese Beschimpfungen gerichtet sind.

Beachte: Besonnenheit ist angebracht, um zu bestimmen, ob die Aussage für den Sport oder andere degradierend ist oder nicht. Ein*e Skater*in, die*r wegen etwas flucht, das mit dem Spiel nichts zu tun hat, wie beispielsweise bei einer Verletzung unter Schmerzen fluchen, sollte nicht unbedingt bestraft werden.

Szenario 4.3.G

Ein*e roter Blocker*in ist in der Hocke mit einer Hand auf dem Track. Die*r weiße Blocker*in fällt absichtlich auf die*n rote*n Blocker*in und trifft dabei eine legale Target-Zone.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in wird wegen Unsportlichkeit des Spiels verwiesen.

Begründung: Sich auf eine*n Gegner*in fallen zu lassen ist äußerst gefährlich und bedeutet eine außerordentliche körperliche Gefährdung für die*n rote*n Blocker*in. Obwohl die*r weiße Blocker*in versuchte eine legale Target-Zone zu treffen, sich absichtlich auf eine*n Gegner*in fallen zu lassen ist eine Unsportlichkeit.

Beachte: Ein*e Skater*in, der in der Hocke ist und mit einer Hand den Boden berührt gilt nicht als down.

Beachte: Bei Skater*innen, die aufgrund normalen Spielverlaufs unabsichtlich aufeinander fallen, handelt es sich nicht um unsportliches Verhalten.

Szenario 4.3.H

Ein*e weiße*r Blocker*in befindet sich mit anderen Blocker*innen ihres*seines Teams in einer Wall. Die*r rote Jammer*in versucht die*n weiße*n Blocker*in zu passieren, springt, und kontaktiert unabsichtlich die Schulter der*s weißen Blockerin*s mit der Brust. Die*r rote Jammer*in befindet sich bei der Berührung komplett in der Luft. Die*r weiße Blocker*in stürzt nicht, wird aber nach vorne aus der Wall geschoben.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Begründung: Einen Block zu initiieren, während man sich in der Luft befindet ist gefährliches Spiel. Die*r weiße Blocker*in hat zudem, aufgrund des illegalen Kontakts, ihre*seine etablierte Position in der Wall verloren.

Beachte: Nicht-heftiger und unabsichtlicher Kontakt einer*s sich in der Luft befindlichen Skaterin*s (z.B. Streifen mit der Schulter während eines Apex-Jumps), sollte nur bestraft werden, wenn er deutliche Auswirkung auf die*n geblockten Skater*in hat.

Beachte: Skater*innen dürfen eine*n Gegner*in blocken, die*r sich in der Luft befindet, wenn diese*r vor dem Sprung ein legales Ziel war.

Szenario 4.3.I

Ein*e weiße*r Blocker*in befindet sich mit anderen Blocker*innen ihres*seines Teams in einer Wall. Die*r rote Jammer*in springt die*n weiße*n Blocker*in an und berührt diesen heftig, während die*r Jammer*in in der Luft ist. Die*r rote Jammer*in hatte keine realistische Chance den Sprung legal zu landen. Die*r weiße Blocker*in bleibt jedoch aufrecht.

Resultat: Man sollte erwägen, der*m roten Jammer*in einen Spielverweis zu erteilen.

Begründung: Einen Block zu initiieren, während man sich in der Luft befindet ist gefährliches Spiel. Eine krasse Verletzung dieser Regel bedeutet ein Sicherheitsrisiko für die*n weiße*n Blocker*in. Ein Spielverweis ist angebracht, wenn die Aktion als fahrlässig, absichtlich oder rücksichtslos zu bewerten ist, unabhängig davon, ob die*r weiße Blocker*in ihre*seine Position verloren hat.

Szenario 4.3.J

Eine Richtlinie eines Dachverbandes beschränkt die Anzahl an Teampersonal auf vier Personen. Das rote Team hat vier Teambetreuer*innen an der Teambank, jedoch rennt zwischen zwei Jams ein*e fünfte*r Betreuer*in in den Teambereich und kommuniziert mit der*m Alternate.

Resultat: Die*r Captain erhält ein Penalty für unsportliches Verhalten und die*r zusätzliche Teambetreuer*in muss den Teambereich verlassen.

Begründung: Beide Teams haben vereinbart, das Spiel unter den Richtlinien des Dachverbands zu spielen. Die Nichteinhaltung solcher Vereinbarungen ist unsportlich und sollte bestraft werden.

Beachte: Richtlinien dürfen die veröffentlichten Spielregeln weder ändern noch außer Kraft setzen. Desweiteren dürfen Richtlinien keine direkten Auswirkungen auf das Spiel haben. Probleme, die vor Spielbeginn erkannt und gelöst werden, sollten nicht zur Vergabe von Penaltys führen.

Szenario 4.3.K

Ein*e weiße Blocker*in befindet sich down auf dem Track, direkt vor den Skates der*s weißen Pivots. Ein*e rote*r Blocker*in blockt die*n weiße*n Pivot, wodurch die*r Pivot auf und über die*n weiße*n Blocker*in fällt.

Resultat: Die*r rote Blocker*in erhält ein Penalty..

Begründung: Es ist gefährlich Skater*innen auf oder über Skater*innen am Boden zu blocken.

Beachte: Hätte die*r rote Blocker*in den Block angesetzt, bevor die*r weiße Blocker*in down war, wäre kein Penalty angebracht.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beachte: Wäre der Kontakt zwischen den weißen Blocker*innen nicht direkt durch die Aktion der*s roten Blocker*in verursacht, zum Beispiel wenn es einen deutlichen Abstand zwischen den weißen Blocker*innen gegeben hätte, wäre kein Penalty angebracht.

4.4. Penaltys durchsetzen

> *Nachdem ein*e Official eine korrekte verbale Ansage und Handzeichen gibt, müssen bestrafte Skater*innen schnellstmöglich den Track verlassen.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.4*

Szenario 4.4.A

Die*r weiße Pivot kommt zwischen Jams in die Penalty-Box. Sie*r ruft nach der*m weißen Trainer*in und signalisiert, dass sie*er verletzt ist. Die*r Trainer*in schickt eine*n neue*n Skater*in in die Box. Die*r weiße Pivot gibt der*m neuen Skater*in ihre*seine Helmhaube und kehrt zur Teambank zurück.

Resultat: Die Strafzeit der*s weißen Pivots wird von einer*m Stellvertreter*in abgesessen. Die*r weiße Pivot darf an den nächsten drei Jams nicht teilnehmen.

Begründung: Skater*innen dürfen sich selbst aus dem Spiel nehmen, wenn sie verletzt sind. Ein*e Vertreter*in kann die Strafzeit für eine*n verletzte*n Skater*in ableisten und die*r stellvertretende Skater*in muss die gleiche Position einnehmen, die die*r verletzte Skater*in inne hatte.

Daraus folgt: Wenn die*r weiße Pivot nicht verletzt wäre, doch ihre*seine Skates oder Ausrüstung beschädigt wären und sie*r somit am nächsten Jam nicht teilnehmen kann, dann wäre eine Auswechslung ebenfalls erlaubt. Die*r weiße Pivot würde ähnlich wie im vorherigen Fall auch hier in den folgenden drei Jams nicht mitspielen dürfen.

Szenario 4.4.B

Die*r rote Jammer*in skatet vorne im Pack, nahe der Innenlinie, als sie*r ein Penalty erhält. Die*r rote Jammer*in verlässt den Track nach innen, und lässt das Pack an sich vorbei skaten. Als der Weg frei ist, überquert die*r rote Jammer*in den Track nach außen und skatet dann außen in Richtung der Penalty-Box.

Resultat: Kein weiteres Penalty.

Begründung: Nach Erhalt eines Penalty, müssen Skater*innen sich aus dem Spiel nehmen und den Track nach außen verlassen, sobald sie eine sichere und legale Möglichkeit dazu haben., Die*r rote Jammer*in begab sich zeitweise in den Innenbereich mit dem Ziel, sich aus dem Spiel zu nehmen. Bei der ersten sicheren Gelegenheit, hat sie*r den Track nach außen verlassen, ohne dabei die Strecke zur Penalty-Box deutlich abzukürzen. Dies verdient kein weiteres Penalty.

Beachte: Skater*innen können potentiell weitere Penaltys für unsicheres Verhalten erhalten und dürfen die Officials nicht bei deren Ausübung ihrer Pflichten behindern.

Szenario 4.4.C

Die*r rote Pivot skatet auf der Gegengerade nahe an der Innenlinie. Die*r Pivot erhält ein Penalty und verlässt den Track nach innen. Die*r rote Pivot skatet dann quer durch den Innenbereich und über die Gerade mit Jammer- und Pivot-Line, um die Penalty-Box zu betreten.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Resultat: Die*r rote Pivot erhält ein weiteres Penalty.

Begründung: In diesem Szenario befindet sich die Penalty-Box an der Außenseite des Tracks. Deshalb hätte die*r Pivot sich von dem Punkt aus, wo sie*r das Penalty erhalten hat, den Track nach außen verlassen müssen. Quer durch den Innenbereich zu skaten, hat die zu skatende Strecke zur Penalty-Box deutlich verkürzt.

Begründung: Nach Erhalt eines Penalty, müssen Skater*innen den Track nach außen verlassen, relativ zu dem Ort, an dem das Penalty vergeben wurde. Die*r rote Pivot hat den Track auf der gegenüberliegenden Seite verlassen.

Szenario 4.4.D

Die*r rote Pivot skatet am Ende der Gegengerade kurz vor der Kurve. Die*r Pivot erhält ein Penalty und skatet direkt zur Penalty-Box. Den Weg, den die*r Pivot nimmt, führt durch die Kurve und die*r Pivot verlässt den Track nahe an der Jammer-Linie.

Resultat: Die*r rote Pivot erhält ein weiteres Penalty.

Begründung: Nach Erhalt eines Penalty, müssen Skater*innen den Track nach außen verlassen, relativ zu dem Ort, an dem das Penalty vergeben wurde. Die*r rote Pivot hat den Track, in deutlicher Entfernung von wo das Penalty vergeben wurde, verlassen.

4.4.1. Vollzug von Penaltys für Blocker*innen

> *Skater*innen leisten 30 Sekunden Jamzeit für jedes Penalty, das an sie vergeben wird.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.4*

Szenario 4.4.1.A

Ein*e weiße*r Blocker*in erreicht die Penalty-Box und die*r Penalty-Box-Official weist sie*ihn an, sich ganz rechts hinzusetzen. Die*r weiße Blocker*in setzt sich auf den Platz ganz links.

Resultat: Die*r Penalty-Box-Official sollte anfangen, die Strafzeit zu stoppen, und dann die*n weiße*n Blocker*in bitten, sich auf den gewünschten Platz zu setzen.

Begründung: Die Strafzeit beginnt, sobald sich die*r bestrafte Skater*in in der Penalty-Box setzt. Die Strafzeit wird nicht angehalten, während die*r Skater*in sich umsetzt.

Szenario 4.4.1.B

Die*r rote Pivot steht in der Penalty-Box. Der Bereich ist nicht sehr groß und ihre*seine Skates berühren bereits die Linie. Zwei rote Blocker*innen kommen zusammen in den Penalty-Box-Bereich. Die*r rote Pivot versucht, ihnen Platz zum Sitzen zu machen. Bei dem Versuch bewegen sich ihre*seine Skates vollkommen außerhalb des Penalty-Box-Bereichs. Sie*r kommt sofort wieder innerhalb der Begrenzungen zurück.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Auch, wenn es den Skater*innen nicht erlaubt ist, die Penalty-Box zu verlassen, so machen die mildernden Umstände in diesem Beispiel die Auswirkung auf das Spiel vernachlässigbar.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Die*r rote Pivot versuchte nicht, einen illegalen Vorteil zu erlangen oder den Bereich unerlaubt zu verlassen, sondern wurde aufgrund der Abmessungen der Penalty-Box dazu gezwungen.

4.4.2. Vollzug von Penaltys für Jammer*innen

> *Die Strafzeit von Jammer*innen kann verkürzt werden, wenn die*r jeweils andere Jammer*in ebenfalls ein Penalty erhält.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.4.2*

Szenario 4.4.2.A

Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty, kommt zur Penalty-Box und setzt sich hin. Sie*r verbringt dort 25 Sekunden ihres*seines Penaltys, als die*r rote Jammer*in kommt, um ihr*sein eigenes Penalty abzuleisten. Die*r weiße Jammer*in wird entlassen, worauf die*r rote Jammer*in 25 Sekunden ableisten muss. Die*r weiße Jammer*in kam illegal auf den Track und kommt 10 Sekunden nach ihrer*seiner Entlassung zurück für ein zweites Penalty. Die*r rote Jammer*in verlässt die Penalty-Box.

Resultat: Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty, da sie*r die Penalty-Box 15 Sekunden zu früh verlassen hat. Die*r weiße Jammer*in muss 30 Sekunden ab dem Moment des Hinsetzens ableisten.

Begründung: Um die gleiche Zeit „pro Penalty" abzuleisten, muss die*r rote Jammer*in die gesamten 25 Sekunden ableisten, die die*r weiße Jammer*in zuerst absaß. In anderen Worten, wenn die*r weiße Jammer*in für ein unabhängiges Penalty eine gewisse Zeit absitzt, dann beeinflusst dies nicht die Zeit, die die*r rote Jammer*in ableisten muss.

Beachte: Die*r rote Jammer*in hat noch 45 Sekunden Strafzeit übrig: 15 vom ersten Penalty und 30 vom zweiten Penalty.

Beachte: Das zweite Penalty der*s roten Jammerin*s könnte die Strafzeit der*s weißen Jammerin*s für dessen zweites Penalty reduzieren, doch die 15 Sekunden des ersten Penaltys der*s roten Jammerin*s können nicht reduziert werden.

Szenario 4.4.2.B

Die*r weiße Jammer*in kommt direkt hinter der*m roten Jammer*in in die Penalty-Box. Beide versuchen, sich zuerst hinzusetzen, und dadurch setzen sich beide im exakt gleichen Moment hin.

Resultat: Die*r Penalty-Box-Official sollte beide Jammer*innen informieren, dass ihre Zeit abgelaufen ist und sie aus der Penalty-Box entlassen.

Begründung: Wenn sie sich gleichzeitig in der Penalty-Box setzen oder wenn sie zwischen Jams ankommen, dann heben sich die Penaltys der beiden Jammer*innen gegenseitig auf. Beide sollten sofort entlassen werden.

Beachte: Falls es irgendeinen Zeitunterschied zwischen dem Hinsetzen der beiden gibt, dann gilt es nicht als gleichzeitig.

Beachte: Wenn beide Jammer*innen sich zwischen Jams hinsetzen, dann wird angenommen, dass sie sich simultan hingesetzt haben, und beide müssen sofort zu Beginn des nächsten Jams entlassen werden.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Szenario 4.4.2.C

Die*r rote Jammer*in sitzt in der Penalty-Box und hat 15 Sekunden abgeleistet, als der Jam endet. Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty beim Schlusspfiff des Jams und kommt zwischen den Jams zur Penalty-Box.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in kam zwischen den Jams zur Box, was das Penalty der*s roten Jammerin*s beim Start des nächsten Jams beendet. Ein*e Penalty-Box-Official muss der*m roten Jammer*in mitteilen, dass sie*r stehen muss, und ihr*m sagen, dass ihre*seine Strafzeit beim Startpfiff des nächsten Jams abgelaufen ist. Die*r weiße Jammer*in muss 15 Sekunden ableisten.

Begründung: Obwohl das Penalty der*s weißen Jammerin*s die Strafzeit der*s roten Jammerin*s verkürzte, muss die*r rote Jammer*in den nächsten Jam in der Penalty-Box beginnen. Strafzeiten laufen nur, während Jams laufen, deshalb kann ein „Jammer*innen-Tausch" nur geschehen, während ein Jam im Gange ist.

Szenario 4.4.2.D

Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty und sitzt in der Penalty-Box für 15 Sekunden. Die*r rote Jammer*in erhält ein Penalty und kommt in der Penalty-Box an, doch bevor sie*r sitzt, verlässt die*r weiße Jammer*in die Box. Die*r rote Jammer*in setzt sich hin. Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty für verfrühtes Verlassen und kommt zurück in die Penalty-Box. Die*r weiße Jammer*in setzt sich hin und die*r rote Jammer*in wird entlassen.

Resultat: Die*r weiße Jammer*in erhält ein Penalty, da sie*r die Penalty-Box zu früh verlassen hat. Die*r rote Jammer*in setzte sich in der Penalty-Box, als kein*e andere*r Jammer*in dort war. Die*r rote Jammer*in wird entlassen, nachdem die*r weiße Jammer*in zurückkommt. Die*r weiße Jammer*in sitzt die Zeit von ihrem*seinem ersten Penalty ab plus der Zeit, die die*r rote Jammer*in in der Penalty-Box saß.

Begründung: Ein*e Jammer*in, die*r Zeit in der Penalty-Box absitzt, wird nur von einer*m Jammer*in, die*r sich in der Penalty-Box setzt, befreit. Auch wenn die*r weiße Jammer*in zuerst bestraft wurde, war sie*r nicht in der Box, als sich die*r rote Jammer*in setzte. Deshalb war die*r rote Jammer*in die*r „Jammer*in, die*r Zeit in der Penalty-Box ableistete", die*r von der*m weißen Jammer*in befreit wurde, „die*r in die Penalty-Box kam, um ein Penalty abzuleisten".

Beachte: Jedes Penalty ist ein 30-sekündiges Segment, das verkürzt werden kann, solange die*r Jammer*in die gleiche Strafzeit ableisten.

4.5. Foul-out und Spielverweis

> *Spielverweise sind ein Weg, um Skater*innen oder Teampersonal zu bestrafen, die etwas taten, was gefährlich oder unsportlich genug war, um die Person allein für diese Aktion aus dem Spiel zu entfernen.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 4.5*

Szenario 4.5.A

Während sich ein*e weiße*r Blocker*in in-bounds und in-play befindet, initiiert sie*r einen sehr harten Block mit einer erlaubten Blocking-Zone gegen eine erlaubte Target-Zone einer*s roten Blockerin*s. Die*r rote Blocker*in wird in die Luft geschleudert und kracht auf den Track und bleibt liegen, bis der

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Jam wegen einer Verletzung abgebrochen wird. Die*r rote Captain nimmt ein Official-Review und verlangt, dass die*r weiße Blocker*in wegen eines übertrieben harten Hits des Spiels verwiesen wird.

Resultat: Kein Penalty.

Begründung: Die Regeln bestimmen die Art und Weise, in der Skater*in blocken dürfen, und die*r weiße Blocker*in hat all diese Anforderungen erfüllt. Ein*e Spieler*in kann nicht für eine legale Aktion des Spiels verwiesen werden.

Szenario 4.5.B

Die*r rote Jammer*in sprintet zur Penalty-Box, um ihr*sein Penalty abzuleisten. Sie*r schreit, „Ich kann nicht anhalten!“, und kracht in die Penalty-Box. Die Stühle werden umgestoßen und landen auf einem Penalty-Box-Official. Die*r rote Jammer*in entschuldigt sich, doch beschwert sich wegen des dreckigen Bodens vor der Penalty-Box.

Resultat: Die*r rote Jammer*in wird des Spiels verwiesen.

Begründung: Unsicheres Spiel in Bezug auf Officials, besonders in Bezug auf jene ohne Schutzausrüstung, untersteht einem anderen Standard als unsicheres Spiel gegen andere Skater*innen. Die Verantwortung liegt bei der*m Skater*in, die Penalty-Box sicher zu betreten, nicht bei der*m Official, den Zusammenstoß zu vermeiden.

Beachte: Falls es einer*m Official unmöglich ist, einen Zusammenstoß aufgrund der Bedingungen vor Ort zu vermeiden, dann stellt dies immer noch unsicheres Spiel dar. Die*r Skater*in muss sich den Bedingungen des Veranstaltungsorts bewusst sein, inklusive jeglicher räumlichen Enge im Bereich der Penalty-Box. Mildernde Umstände können für unerwartete Gegebenheiten, wie beispielsweise Wasser auf dem Track, in Betracht gezogen werden, wenn Officials vor der Entscheidung stehen, eine*n Skater*in vom Spiel auszuschließen oder nicht.

Beachte: Es wird erwartet, dass Skater*innen sich und ihre Körper jederzeit kontrollieren können, nicht nur wenn sie die Penalty-Box betreten. Jedoch tragen Gegner*innen, Teammitglieder, Trainer*innen und Officials in nächster Umgebung zum Track während des Spiels auch eine gewisse Verantwortung, um den Kontakt mit Skater*innen zu vermeiden. Kontakt mit Personen oder Ausrüstung in Bereichen, wo aktiv gespielt wird, sollte nur bestraft werden, wenn der Kontakt heftig und vermeidbar ist.

Szenario 4.5.C

Ein*e rote Blocker*in erhält das siebte Penalty und verlässt unmittelbar den Track. Im Wissen aus dem Spiel gefoult zu sein, begibt sie*r sich zum Team-Bereich, nimmt ihre*seine Sachen und begibt sich zur Umkleide, ohne sich in der Penalty-Box zu melden.

Resultat: Es wird kein weiteres Penalty vergeben. Die Strafzeit der*s roten Blockerin*s startet, sobald, den Penalty-Box Officials klar ist, dass die*r rote Blocker*in aus dem Spiel gefoult ist, oder wenn ein Ersatz im nächsten Jam in der Penalty-Box sitzt.

Begründung: Sobald ein*e Skater*in aus dem Spiel foult, beginnt die Strafzeit wenn sie*r in der Penalty-Box sitzt. Da die’r Blocker*in sich nie in die Penalty-Box begeben hat, hat dies nicht stattgefunden. Die Officials in der Penalty-Box können die Strafzeit starten, sobald das Foul-Out bestätigt ist. Wenn diese Kommunikation nicht vor Ende des Jams durchgeführt werden kann, dann beginnt die Strafzeit, sobald ein Ersatz im nächsten Jam in der Penalty-Box sitzt.

© 2018 Women’s Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beachte: Wenn die*r Skater*in den Jam nicht wegen eines Foul-Out verlassen hätte, sondern zum Beispiel wegen einer Verletzung oder eines Ausrüstungsproblems, dann würde die Strafzeit nicht starten bevor sie*r (oder ein Ersatz im nächsten Jam) in der Penalty-Box sitzt,

5. Aufgaben der Officials

5.1. Besetzung

Keine Szenarien für Abschnitt 5.1.

5.2 Pflichten

Keine Szenarien für Abschnitt 5.2.

5.3. Kommunikation zwischen Skater*innen und Officials

Keine Szenarien für Abschnitt 5.3

5.4. Penaltys vergeben

> *Alle Referees können Penaltys für illegale Aktionen vergeben, die Auswirkungen auf das Spiel haben.*
>
> *Wenn sich die*r Official nicht sicher ist, ob es gerechtfertigt ist, darf kein Penalty vergeben werden.*
>
> *—Quelle: Abschnitt 5.4.*

Szenario 5.4.A

Die*r weiße Captain ist Jammer*in und erhält ein Penalty. Als Reaktion beschimpfen Teampersonal des weißen Teams laut die*n Official, die*r das Penalty vergeben hat.

Resultat: Die*r weiße Captain erhält ein Penalty für Insubordination des Teampersonals. Die Strafzeit der*s Captains, die*r als Jammer*in in der Penalty-Box ist, wird jedoch nicht verlängert. Wenn die*r weiße Captain nach dem Jam nicht mehr als Jammer*in in der Penalty-Box ist, muss sie*r sich als Blocker*in wieder dorthin begeben und das Penalty für das Teampersonal ableisten.

Begründung: Wenn ein*e Captain ein Penalty ableistet, aufgrund ihres*seines Amts als Teamcaptain, dann leistet die*r Captain das Penalty als Blocker*in ab. In diesem Szenario konnte die*r Captain das Penalty nicht sofort als Blocker*in ableisten, weil sie*r kein*e Blocker*in war. Sobald sie*r in der Lage ist als Blocker*in zu skaten, sollte sie*r sich als Blocker*in in die Penalty-Box begeben, um das Penalty abzuleisten.

Szenario 5.4.B

Ein*e weiße*r Blocker*in erhält ein Penalty und wird zur Penalty-Box geschickt. Die*r weiße Blocker*in scheint sich des Calls unbewusst zu sein und bleibt auf dem Track. Erst nach mehreren, wiederholten Calls gelingt es den Officials die*n Blocker*in auf das Penalty aufmerksam zu machen.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Resultat: Die*r weiße Blocker*in erhält ein Penalty, weil sie*r aus Achtlosigkeit nicht schnellstmöglich den Track verlassen hat.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in hat sich einen Vorteil verschafft und den Spielfluss unterbrochen, durch fehlende Aufmerksamkeit gegenüber den klaren Anweisungen der Officials.

Beachte: Bevor Officials ein derartiges Penalty vergeben können, müssen sie sicherstellen, dass:

1. das Penalty mit korrektem Handzeichen und korrekter Ansage ausgesprochen wurde.
2. die*r Official, die*r das Penalty vergeben hat, korrekt positioniert war, sodass die*r Skater*in den Call sehen konnte.
3. die*r Official, die*r das Penalty vergeben hat, dies laut genug tat um gehört werden zu können unter Berücksichtigung der Position des Officials und der Lautstärke und Gegebenheiten des Veranstaltungsortes.

Szenario 5.4.C

Ein*e weiße*r Blocker*in erhält ein Penalty während sie*r die*n rote*n Jammer*in blockt. Nachdem die*r weiße Blocker*in den Call zur Kenntnis genommen hat, blockt sie*r weiter die*n rote*n Jammer*in, was einem Teammitglied der*s weißen Blockerin*s ermöglicht, sich entsprechend zu positionieren und die Vorwärtsbewegung der*s roten Jammerin*s zu behindern. Die*r weiße Blocker*in verlässt den Track.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in erhält ein Penalty, weil sie*r absichtlich nicht schnellstmöglich den Track verlassen hat.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in hat sich einen Vorteil verschafft durch absichtliches Missachten der Regeln.

Beachte: Ein*e bestrafte*r Skater*in muss sich nicht so verhalten, als habe sie*r ein Penalty erhalten, bevor ein*e Official das richtige Handsignal und die entsprechende Ansage vollendet hat.

Szenario 5.4.D

Ein*e weiße*r Blocker*in erhält ein Penalty und wird von einer*m Official zur Penalty-Box geschickt. Die*r weiße Blocker*in skatet in Richtung der Penalty-Box und bleibt dabei eine erhebliche Strecke in-bounds, bevor sie*r den Track verlässt.

Resultat: Die*r weiße Blocker*in erhält ein Penalty, weil sie*r absichtlich nicht schnellstmöglich den Track verlassen hat.

Begründung: Die*r weiße Blocker*in hat sich einen Vorteil verschafft durch absichtliches Missachten der Regeln.

Beachte: Faktoren, die ein Official beachten sollte, um festzustellen, ob ein*e Skater*in den Track nicht schnellstmöglich verlassen hat, beinhalten:

1. Die*r Skater*in hat die zu skatende Strecke zur Penalty-Box erheblich verkürzt.
2. Absichtliches Unterbrechen des Spielflusses, erheblich mehr, als man von einer*m Skater*in erwarten würde, die*r den Track sicher, legal und schnellstmöglich verlässt.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Beachte: Ein*e bestrafte*r Skater*in, die*r versucht den Track zu verlassen, aber aufgrund der Spielsituation keine Möglichkeit dazu hat, sollte dafür kein Penalty erhalten.

© 2018 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)