

2.2.3. Pivot-Blocker*in

...

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~~ kann die*r Pivot diese zusätzlichen Fähigkeiten nicht einsetzen.

Glossar

Behindern

Aktionen, welche die Geschwindigkeit oder Bewegung (in jegliche Richtung) von Gegner*innen einschränken.

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;~~ Skater*innen gelten als down, wenn Teile des Körpers oder Ausrüstung (mit Ausnahme von Skates) den Boden berühren. Skater*innen, die (mit Ausnahme von Skates) nur mit einer Hand den Boden berühren, gelten nicht als down. Wenn down, 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.~~

Casebook

4. Penalties

4.1. Kontakt-Penaltys

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 tritt~~ 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.

...

4.2. Spielablauf-Penaltys

Szenario 4.2.1.M

Die weißen Blocker bilden eine Wall aus vier Personen und blocken die*n rote*n Jammer*in vorne im Pack, als „No-Pack“ ausgerufen wird. Die weißen Blocker*innen blocken weiterhin die*r Jammer*in und machen keinen Versuch, wieder ein Pack zu bilden. Die roten Blocker*innen weiter hinten bleiben für mehrere Sekunden stehen, bevor eine*r der roten Blocker*innen vorwärts skatet, um wieder ein Pack zu bilden.

Resultat: Ein*e weiße*r und eine*e rote*r Blocker*in erhalten ein Penalty.

Begründung: Alle Blocker müssen versuchen, das Pack neu zu bilden, nicht nur einzelne.

Beachte: Selbst wenn mehrere Blocker*innen keinen Versuch unternehmen das Pack neu zu bilden, erhält nur ein*e Blocker*in pro Team ein Penalty, da das Team verantwortlich ist, ein Pack beizubehalten.

Beachte: Beide Teams werden erneut bestraft, wenn sie weiterhin kein Pack bilden.

Szenario 4.2.3.D

...

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