



# Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana

## **Actualización 2023**

*A medida que el género neutro, inclusivo o no binario se extiende, va cambiando. En algunas regiones, los plurales en -es (como patinadores) se interpretan como exclusivamente masculinos, y se utiliza -is (patinadoris) para los plurales y determinantes (esti, esi) cuando -e/-es ya está "ocupado".*

*Incorporamos ese cambio al mensaje de 2018 a continuación, que por lo demás sigue vigente.*

Ártemis López

Traductore de inglés <> español

Sunshine #1312 — Sereas Bravas, Roller Derby Vigo

## **Edición género neutro**

*Muchas de las personas que no se identifican con la identidad de género masculino se sienten invisibilizadas con el uso del masculino como forma de género no marcado en el idioma español (castellano). Como respuesta a esta problemática se están desarrollando nuevas estrategias y formas de lenguaje inclusivo que se adapten mejor a esta realidad.*

*Para esta traducción del reglamento se eligió el uso del lenguaje inclusivo que en este momento es el más aceptado en la escritura por resultar legible e intuitivo: el uso de la letra «E» como marcador de género neutro para referirse a personas de géneros binario y no binario, esto incluye al género neutro, género fluido y, en definitiva, a toda identidad de género sin distinción.*

*Entonces, por ejemplo, en lugar de «los patinadoris y las patinadoras», nos referimos a este conjunto como «les patinadoris». Los pronombres personales elegidos son «elle» y «elles», en singular y plural respectivamente. Este uso se extiende a todas las personas y conjuntos de personas a las que se refiere este reglamento.*

*El marcador de género neutro funciona a tres niveles:*

- *El plural genérico: Se utiliza en lugar del masculino para referirse a grupos en los que hay más de una identidad de género.*
- *El singular genérico: Se utiliza para referirse a todas aquellas personas que no se identifiquen con los géneros binarios.*
- *El indefinido: Se utiliza tanto en singular como en plural para referirse a personas cuyo género no es conocido o es irrelevante mencionarlo.*

*El objetivo de este cambio es incluir a todas las personas que participan del deporte, más allá de su identidad de género, y erradicar por completo todo tipo de discriminación, sexismo e invisibilización en el lenguaje.*

Alicia A. Muzio

Traductora de inglés <> español

Alice Mercury #216 – Sailor City Rollers

# Resumen

El juego de Roller Derby de Pista Plana se juega en una pista plana y ovalada. El juego se divide en dos periodos de 30 minutos y, dentro de esos periodos, en unidades de juego llamadas «jams», que duran hasta dos minutos. Hay 30 segundos entre cada jam.

Durante un jam, cada equipo alinea hasta cinco patinadoris. Cuatro de estos patinadoris son los «bloqueadoris» (juntas, los bloqueadoris conforman el «pack»), y uno es el «jammer». El jammer usa un cubrecasco con una estrella.

Los dos jammers comienzan cada jam detrás del pack y suman un punto por cada bloqueador oponente que pasan por una vuelta de ventaja, puntuando en cada vuelta. Dado que comienzan detrás del pack, deben atravesar todo el pack y luego dar toda la vuelta a la pista para ser elegibles para anotar puntos sobre los bloqueadoris contrarios.

El roller derby es un deporte de contacto; sin embargo, los patinadoris no pueden usar su cabeza, codos, antebrazos, manos, rodillas, la parte inferior de sus piernas ni sus pies para hacer contacto con sus oponentes. Los patinadoris no pueden hacer contacto con la cabeza, espalda, rodillas, parte inferior de las piernas o pies de sus oponentes.

El juego que sea peligroso o ilegal puede resultar en que se le pite una falta a un patinador, la cual cumplirá sentándose en el banco de penalización durante 30 segundos del tiempo de jam.

El equipo con mayor cantidad de puntos al final del partido ganará.

## Un jam normal podría suceder de la siguiente manera:

1. Los bloqueadoris se alinean detrás de la línea de pivot y por delante de la línea de jammer.
2. Los jammers se alinean detrás de la línea de jammer.
3. Al sonar el pitido de inicio del jam, los bloqueadoris patinan hacia adelante y compiten por una posición superior. Los jammers patinan hacia adelante e intentan atravesar el pack. Cada bloqueador intenta simultáneamente evitar que el jammer contrario pase y ayudar a su jammer a pasar.
4. Un jammer logra atravesar el pack y se le declara jammer líder, consiguiendo así el derecho a terminar el jam cuando lo decida. El jammer patina rápidamente alrededor de la pista para colocarse en posición de anotar puntos.
5. El mismo jammer comienza a abrirse paso a través del pack por segunda vez, y el jammer contrario atraviesa el pack por primera vez.
6. Cuando el segundo jammer logra escapar del pack, da toda la vuelta a la pista y se encuentra en posición de anotar puntos, el primero jammer corta el jam.
7. El primero jammer ha anotado puntos (hasta cuatro) y logró que el jammer contrario se mantuviera en cero puntos. Mientras tanto, el jammer contrario (al llegar a la posición de anotar puntos), logró que el primero jammer solo anotara esos puntos, ya que podría haber anotado más puntos en sus pasadas subsiguientes.



# 1. Parámetros del juego y seguridad

## 1.1. Tiempos

**Un partido dura 60 minutos de juego, divididos en dos periodos de 30 minutos con un intermedio entre ellos.** Los periodos se dividen en [jams](#), que son la unidad básica de juego en el roller derby.

**Un jam puede durar hasta dos minutos.** Los jams se pueden cortar antes de los dos minutos como parte de la dinámica del juego, tal y como se describe a continuación. Cada jam comienza con un solo pitido corto y termina al final de una serie de cuatro pitidos cortos. Deben transcurrir al menos 30 segundos entre los jams. No pueden transcurrir más de 30 segundos a menos que se indique un tiempo muerto.

**Un periodo comienza con el pitido de inicio del jam del primer jam para ese periodo.** El reloj del periodo no se detiene entre los jams a menos que se pida un tiempo muerto. Si el reloj del periodo llega a cero antes de que haya comenzado el siguiente jam, el periodo termina en ese momento; de lo contrario, el periodo termina al concluir el último jam del periodo.

Si un jam se corta por criterio de los oficiales (ver [5.2 Tareas](#)) o existe algún error por parte del conjunto de oficiales que pueda impactar potencialmente en el resultado del partido (como ser ganador/perdedore), y quedaran menos de 30 segundos en el reloj del periodo al final del partido (incluso si el reloj del periodo ha expirado), se podrá jugar un jam adicional a criterio de le réferi principal. Este jam adicional tendrá la misma forma (tiempo adicional o no; ver [1.5.1 Tiempo adicional](#)) que el jam que ha terminado y será parte del mismo periodo.

## 1.2. Equipos

**Cada equipo está formado por patinadoris, que deben identificarse de manera única con un número de plantilla.** Cada equipo debe llevar una camiseta del mismo color base, de modo que haya un gran contraste entre los colores de los uniformes de los dos equipos participantes. Los números de plantilla deben mostrarse claramente en la espalda y en el área superior del brazo de le patinadore. Cada equipo debe llevar cubrecascos para indicar claramente quiénes son su jammer y su pivot. Los cubrecascos de jammer y pivot de cada equipo deben ser fáciles de diferenciar.

**Los patinadoris deben usar patines de cuatro ruedas —también llamados «quads»— y protecciones durante el juego.** Los patines con ruedas en línea no están permitidos. Las protecciones no se pueden quitar durante el juego, y no pueden afectar ni interferir con la seguridad o el juego de otros patinadoris, personal de apoyo u oficiales.

Los patinadoris que se lesionen durante el juego podrán volver a jugar siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionados o sangrando. Un patinadore cuya lesión altere el flujo del partido (los ejemplos incluyen que se corte un jam, una parada del reloj del periodo o que entre un sustituto al banco de penalización) no podrá participar durante los tres jams siguientes (se extenderá al periodo siguiente de ser necesario). Un patinadore cuya lesión afecte el desarrollo del juego más de una vez en un periodo no podrá participar como patinadore por el resto de ese periodo. Le réferi principal puede declarar que un equipo ha perdido el partido si ese equipo tiene cinco o menos patinadoris elegibles para participar o se rehúsa a alinear patinadoris en la pista para continuar el juego.



## 1.3. Tiempos muertos

**Los equipos y oficiales pueden detener el reloj del periodo si piden un tiempo muerto.** Los tiempos muertos solo pueden pedirse entre jams, aunque los oficiales pueden terminar un jam para poder pedir un tiempo muerto oficial. El inicio de un tiempo muerto se indica con cuatro pitidos cortos y el final de un tiempo muerto se señala con un pitido largo y ondulante, después del cual comenzará el siguiente jam tan pronto como sea posible si queda tiempo en el reloj del periodo. Como máximo, pueden pasar 30 segundos antes de que comience el siguiente jam. El reloj del periodo comienza de nuevo al pitido de inicio del jam.

Hay tres tipos de tiempos muertos.

### 1.3.1. Tiempos muertos de equipo

**Cada equipo tiene tres tiempos muertos de equipo que puede utilizar durante un partido.** Los tiempos muertos de equipo solo los puede pedir el capitán del equipo o su alterne designado. Los capitanes o alternes designados que estén penalizados no pueden pedir un tiempo muerto de equipo. Los tiempos muertos de equipo duran 60 segundos.

### 1.3.2. Revisiones oficiales

**Cada equipo comienza cada periodo con una revisión oficial que puede solicitar durante ese periodo.** Una revisión oficial es una petición formal hecha por el capitán de un equipo o su alterne designado para que el cuerpo de oficiales revise una decisión arbitral específica. Las únicas decisiones de oficiales que pueden estar sujetas a una revisión oficial son aquellas tomadas durante el jam anterior o durante el tiempo de alineación previo al jam anterior. El árbitro principal investiga la revisión con otros oficiales y utiliza la información recopilada para tomar una decisión sobre el asunto que se está revisando, así como las decisiones relacionadas. El árbitro principal anuncia luego sus conclusiones y cualquier cambio que resulte de la revisión a los representantes de ambos equipos. Esta decisión es definitiva y no se puede revisar.

Si el árbitro principal determina que se cometió un error de arbitraje en relación con la situación que se está revisando, el equipo mantendrá el privilegio de pedir una revisión adicional más tarde en el mismo periodo. La revisión solo se puede retener de esta manera una vez por periodo.

Un equipo también puede elegir utilizar su revisión oficial como tiempo muerto de equipo. En ese caso, la revisión no se retendrá. Los capitanes o alternes designados que estén penalizados no pueden solicitar una revisión oficial.

Las revisiones oficiales (ya sean retenidas o no usadas) no se acumularán para el periodo siguiente.

### 1.3.3. Tiempos muertos oficiales

Los oficiales pueden pedir un tiempo muerto para asegurarse de que el juego está funcionando correctamente y sin problemas. Si el jam anterior terminó con menos de 30 segundos en el reloj del periodo, el hecho de que los oficiales soliciten un tiempo muerto no dará como resultado que se juegue otro jam de la misma manera que ocurriría con un tiempo muerto de equipo o una revisión oficial. En cambio, los oficiales deben determinar si hay razones para que se juegue otro jam en ese periodo. Si los oficiales determinan que no hay razones para jugar otro jam, se debe dar a ambos equipos la chance de solicitar un tiempo muerto de equipo o una revisión oficial (si les quedara alguna). Si la rechazan, el periodo terminará.



## 1.4. Información del partido

**Se debe mostrar la información crucial del partido de una manera que sea muy visible para los equipos, los oficiales y el público.** Esta información crucial del partido es considerada oficial y debe incluir como mínimo:

- El reloj del periodo.
- El reloj del jam.
- El marcador oficial.

Los errores en los tiempos o el marcador deben ser actualizados tan rápido como sea posible. Si un error persiste por un periodo extendido de tiempo, se debe corregir solo si la corrección en sí misma tiene un impacto mínimo en el juego.

## 1.5. Ganar

**El equipo con mayor cantidad de puntos al final del partido ganará.**

### 1.5.1. Tiempo adicional

**Si el partido termina con un empate en el marcador, el segundo periodo se extenderá al menos un jam adicional.** Este jam de tiempo adicional es como cualquier otro jam, con dos excepciones:

- No se declara jammer líder.
- Ambas jammers comienzan a anotar puntos en su primer recorrido a través del pack (cada jammer está en posición de pasar por una vuelta de ventaja a los bloqueadoris oponentes en su primer pase conseguido sobre esos bloqueadoris).

Se añadirán más jams de esta manera hasta que un jam termine y el marcador no esté empatado.

# 2. Desarrollo del juego

## 2.1. La pista

**La pista debe ajustarse a las dimensiones estandarizadas de las especificaciones de la WFTDA para la pista.** La pista debe ser plana, estar limpia y ser adecuada para el patinaje sobre ruedas. La pista debe estar marcada por una línea de demarcación que presente un gran contraste con el suelo. Dicha línea cuenta como parte de la pista (la línea está «dentro de los límites»), y no puede variar en anchura alrededor de la pista.

La línea de demarcación de la pista, la línea de pivot y la línea de jammer pueden ser de cualquier patrón o color, siempre y cuando marquen claramente el borde de la pista.

Cerca de la pista, se debe delimitar una zona para cada equipo (la zona del banco del equipo) y para el banco de penalización. La línea de demarcación en estos casos también debe presentar un gran contraste y cuenta como parte de la zona pertinente. Por ejemplo: la línea de demarcación para el banco de penalización cuenta como parte del banco de penalización. Solo los patinadoris que estén cumpliendo activamente una falta podrán entrar en el área del banco de penalización.



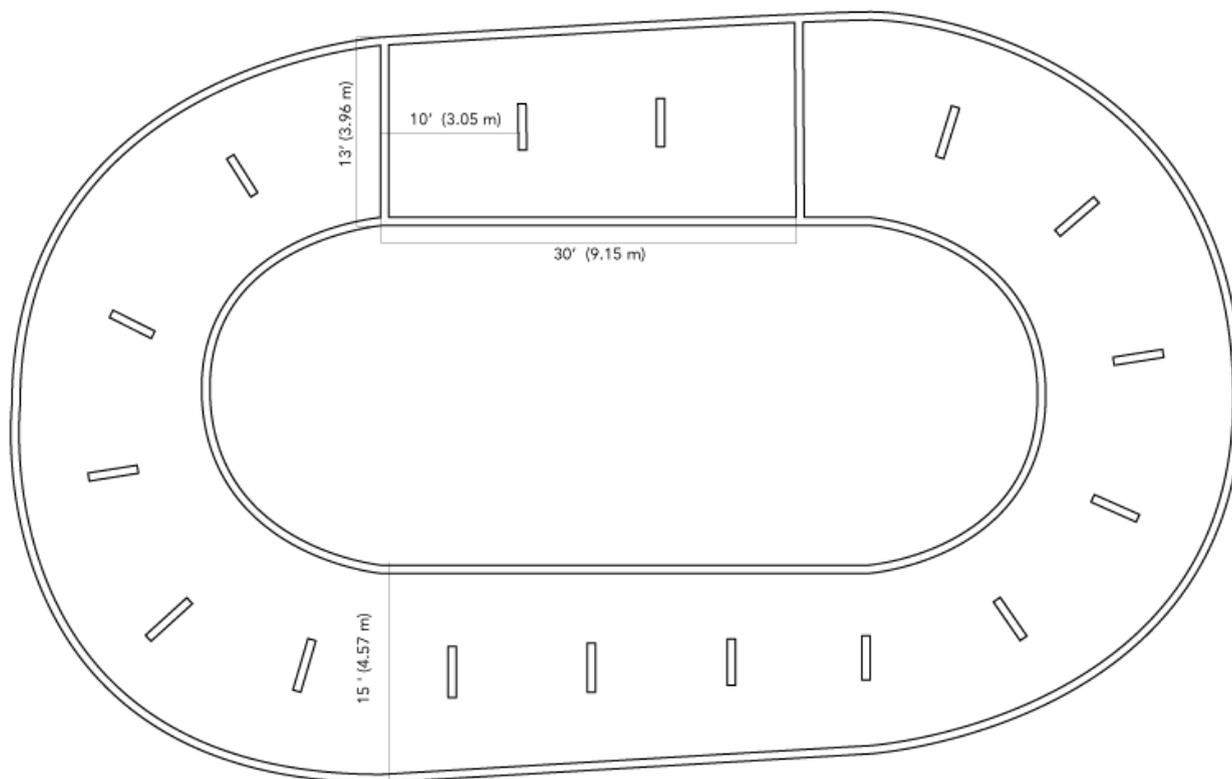


Fig. 2.1 La pista (Diseño y trazado de la pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aquí con autorización).

## 2.2. Posiciones

**Para cada jam, un equipo debe alinear un jammer y como máximo cuatro bloqueadoris.** Una de estos bloqueadoris puede ser designado como el bloqueador pivot. Los patinadoris que no estén completamente dentro de la pista al sonar el pitido de inicio del jam no pueden participar del jam y por ende no cuentan para estos límites. Los patinadoris que cumplen penalizaciones (dentro o de camino al banco de penalización) sí cuentan para estos límites. Los equipos deben alinear al menos un bloqueador que no esté cumpliendo una penalización. Los patinadoris no pueden cambiar de posición durante un jam, excepto en el caso de un pase de estrella (ver abajo).

Cuando empieza un jam, los jammers deben estar tocando la línea de jammer o por detrás de ella. Todos los bloqueadoris deben estar tras la línea de pivot, por delante de la línea de jammer, y todos los bloqueadoris que no sean pivot no deben estar tocando la línea de pivot. Si alguno de los pivots se sitúa tocando la línea de pivot al comienzo del jam, todos los bloqueadoris que no sean pivot deben estar por detrás de las caderas de ese pivot.

Los patinadoris que estén completamente dentro de la pista, pero parcialmente en posición ilegal (por ejemplo: un jammer que esté tocando más allá de la línea de jammer) están obligados a ceder su posición a todos los demás patinadoris en las inmediaciones. Cualquier patinador que esté posicionado de forma totalmente ilegal será penalizado de inmediato. Los bloqueadoris que deban ceder no serán considerados como parte del pack hasta que lo hayan hecho. Los jammers que deban ceder no pueden conseguir pases hasta que lo hayan hecho.

### 2.2.1. Jammers

**A le jammer se le reconoce por ser le patinadore que lleva el cubrecasco de jammer (o sea, «la estrella») al principio del jam.** Si un patinadore está cumpliendo una penalización como jammer de su equipo, ningune compañere de equipo puede empezar el jam en posesión de la estrella o por detrás de la línea de jammer. Si no hay un patinadore cumpliendo una falta como jammer ni un patinadore con la estrella visible, el equipo no alineó un jammer para el próximo jam y por lo tanto deberá ser penalizado. A menos que esté cumpliendo una penalización, el jammer debe empezar el jam sobre la línea de jammer o por detrás de esta. Los jammers pueden estar detenidos o dejarse rodar, pero no pueden estar acelerando activamente en sentido antihorario cuando suena el pitido de inicio del jam.

Solo el jammer puede llevar la estrella en su casco, y solo la pueden agarrar el jammer o el pivot de ese equipo. Ningune otro patinadore puede controlar la estrella, y el jammer y el pivot no pueden ocultar la estrella (como, por ejemplo, metérsela en un bolsillo u ocultarla en el uniforme).

**Le jammer es el único patinadore que puede anotar puntos para su equipo** (ver [Sección 3](#)).

Los jammers también pueden salir legalmente de la zona de interacción y permanecer fuera de ella.

### 2.2.2. Jammer líder

**Le jammer líder es el primero jammer que establece una posición superior a los bloqueadores en juego más adelantados tras haber pasado a todos los demás bloqueadores, excepto aquellos que se encuentren por delante de la zona de interacción** (ver [Sección 2.5](#)). Cuando se determina que un jammer es el jammer líder, esto se indica con dos pitidos cortos. Un jammer se vuelve inelegible para conseguir el estado de jammer líder durante un jam si resulta penalizado durante ese jam, sale de la [zona de interacción](#) sin haberse convertido en jammer líder en su primer recorrido a través del pack, se quita el cubrecasco o un compañere de equipo se lo retira. Si ambos jammers están cualificados para ser jammer líder en el mismo momento (por ejemplo, el bloqueador más adelantado queda fuera de juego), el jammer más adelantado en ese momento será declarado jammer líder. Solo los patinadores que comienzan el jam como jammers pueden convertirse en jammer líder (por lo que un pivot que reciba la estrella no puede convertirse en jammer líder).

El jammer líder perderá su estado de jammer líder si comete una falta, se quita intencionalmente la estrella una vez que esté colocada, o hace que un compañere de equipo le quite la estrella intencionalmente de la cabeza.

**Le jammer líder es el único patinadore que puede cortar un jam antes de que transcurran los dos minutos.** El jammer líder corta el jam colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas.

### 2.2.3. Bloqueador pivot

**El pivot es un bloqueador y se le reconoce por ser el patinadore que lleva el cubrecasco de pivot (o sea, «la raya») cuando suena el pitido de inicio del jam.** El pivot que lleva la raya visible tiene varias capacidades que no tienen los otros bloqueadores.

- El pivot puede convertirse en el jammer de su equipo (ver [Sección 2.2.4](#)).
- El pivot puede controlar la estrella (recogerla, moverla, etc.) aun cuando no sea el jammer; por ejemplo, recuperarla y devolvérsela al jammer.
- El pivot puede empezar un jam tocando la línea de pivot.



Cuando no lleva la raya de forma visible, le pivot no puede utilizar estas habilidades adicionales.

## 2.2.4. Pasar la estrella

**Le jammer de un equipo puede transferir su posición a le pivot de su equipo al completar de manera exitosa un pase de estrella legal. Un pase de estrella legal requiere que le jammer le entregue la estrella en la mano a le pivot de su equipo mientras ambos patinadores están erguidos, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguno de los dos patinadores vayan camino al banco de penalización o estén en espera para entrar en este.** Al dejar la estrella en manos de le pivot, se transfiere la posición de jammer. Le nuevo jammer toma el relevo de le jammer anterior en términos de puntos anotados, recorridos de anotación a través del pack y patinadores pasados. Le jammer anterior pasa a ser un bloqueador que no es pivot.

Si la estrella se pasa ilegalmente, ambos patinadores mantienen sus posiciones. Esto incluye:

- Dejar la estrella en poder de un patinador que no sea le pivot.
- Dejar la estrella en poder de le pivot mientras cualquiera de los dos patinadores está abatido, fuera de los límites, fuera de juego o de camino al banco de penalización.
- Dejar la estrella en poder de le pivot mientras este está en espera para entrar al banco de penalización (aunque le pivot aún no vaya en camino).
- Dejar la estrella en poder de un pivot que no tenga puesta la raya.

Si le pivot asume el control de la estrella por un pase no exitoso o por cualquier otro medio (por ejemplo: recogiendo del suelo una estrella que se ha caído) se le avisará que no es le jammer. Por consiguiente, le pivot no puede ponerse la estrella en su propio casco, pero puede llevar la estrella en la mano, dejarla caer o devolvérsela a le jammer. Solo le jammer o le pivot pueden recuperar o controlar la estrella.

Le iniciador de un pase de estrella ilegal (o de una recuperación de estrella ilegal) que impacte en el juego debe ser penalizado.

## 2.2.5. Bloqueadores

**A todos los demás patinadores se les considera bloqueadores.** Los bloqueadores que no sean pivot no pueden llevar cubrecascos ni tener marcas en sus cascos que se pudieran confundir con la raya o la estrella.

## 2.3. Zona de interacción y pack

**El pack es el grupo con mayor número de bloqueadores de ambos equipos que estén dentro de los límites, en pie y en proximidad.** Si ninguno de los grupos de bloqueadores cumple esta definición, no hay pack, aunque haya múltiples grupos con la misma cantidad de bloqueadores. Se define la proximidad como una distancia no mayor a 3,05 metros, medida desde las caderas, por delante o por detrás de le patinador más cercano del pack. Cuando un patinador es penalizado se considera que ya no está en la pista a los efectos de la definición del pack y de la determinación de su posición relativa.

Es responsabilidad de todos los bloqueadores mantener el pack, y destruir el pack intencionalmente es ilegal. Cuando el pack se mueve en dirección antihoraria, está detenido o no tiene una velocidad establecida, patinar de forma horaria y destruir el pack es ilegal. Todos los bloqueadores de ambos equipos deben actuar para reformar el pack. Para los patinadores en el grupo de atrás, esto incluye dar pasos o patinar en dirección antihoraria. Para los patinadores en el grupo de adelante, esto incluye dejarse rodar, frenar, o detenerse por completo. Si una acción inmediata no es suficiente para reformar el pack, se requiere hacer un esfuerzo adicional. Si un



bloqueadore está en el grupo trasero, debe acelerar (hasta máxima velocidad) hacia el grupo delantero hasta que se reforme el pack (dejarse rodar, dar pasos lentos o dar pasos de alguna manera en dirección antihoraria no es suficiente), pero puede bajar la velocidad para evitar el contacto peligroso cuando la reformación del pack es inminente. Si una bloqueadore está en el grupo delantero, debe frenar activamente hasta detenerse por completo (dejarse rodar no es suficiente), pero no se requiere que patine en dirección horaria.

Los bloqueos que tengan impacto sobre el juego y que sean efectuados por o sobre bloqueadoris mientras no haya pack deberán ser penalizados inmediatamente.

**La zona de interacción es la zona donde es legal que haya enfrentamiento o interacción entre los bloqueadoris.** La zona de interacción se extiende hacia adelante y hacia atrás 6,10 metros desde el patinadore más adelantado del pack a le más retrasado, respectivamente. Cualquier bloqueadore que esté fuera de la zona de interacción está fuera de juego y no puede interactuar con otros ni se puede interactuar con él. Los bloqueadoris que estén fuera de la zona de interacción recibirán una advertencia, y serán penalizados si no intentan regresar inmediatamente a la zona de interacción. Los bloqueadoris por delante de la zona de interacción solo están obligados a patinar en sentido horario para regresar a la zona de interacción si el pack está detenido o moviéndose en sentido horario. Los patinadoris que son bloqueados mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, pero no podrán iniciar bloqueos nuevos ni podrán contrabloquear más allá de lo que sea necesario para su seguridad.

Los patinadoris a quienes se bloquee mientras estén completamente fuera de los límites podrán absorber el bloqueo de forma activa, pero no podrán contrabloquear más allá y no podrán iniciar bloqueos nuevos.

Las distancias para determinar el pack y la zona de interacción se miden como la distancia más corta, paralela al límite interno de la pista, entre las caderas de los patinadoris.

## 2.4. Bloqueos y asistencias

**Un «bloqueo» es cualquier contacto físico hecho con un oponente, y cualquier movimiento o colocación del propio cuerpo para impedir la velocidad o el movimiento de dicho oponente, durante un jam, independientemente de que se haga contacto o no.** El contrabloqueo es cualquier movimiento contra un bloqueo que se acerca, realizado por el patinadore a le que va dirigido el bloqueo para contrarrestar el bloqueo de un oponente. Contrabloquear es bloquear. Las acciones que cumplan con la descripción anterior se consideran bloqueos, incluso si son accidentales. El contacto hecho con los compañeros de equipo no se considera bloqueo, incluso si es una desventaja para el iniciadore o compañero de equipo.

Todo contacto entre oponentes tiene un iniciadore, aunque es posible que dos o más patinadoris inicien bloqueos mutuamente unos contra otros.

Los patinadoris no pueden bloquear o dar asistencia mientras están fuera de los límites, fuera de juego, abatidos, detenidos o moviéndose en el sentido horario. Los patinadoris tampoco pueden iniciar un bloqueo contra un oponente que esté abatido, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Los patinadoris pueden, no obstante, iniciar un bloqueo (o asistencia) a alguien que esté con un patín a cada lado de la línea, detenido o moviéndose en cualquier dirección (incluso en el sentido horario). Los patinadoris no pueden asistir a un compañero de equipo que está fuera de juego o completamente fuera de los límites; sin embargo, pueden asistir a un compañero abatido a volver a erguirse.

### 2.4.1. Zonas de objetivo

Solo es legal iniciar un bloqueo contra el pecho, el frente y los costados del torso, los brazos, las manos, las caderas, y la parte frontal y lateral de las piernas por encima de la mitad del muslo de un oponente.

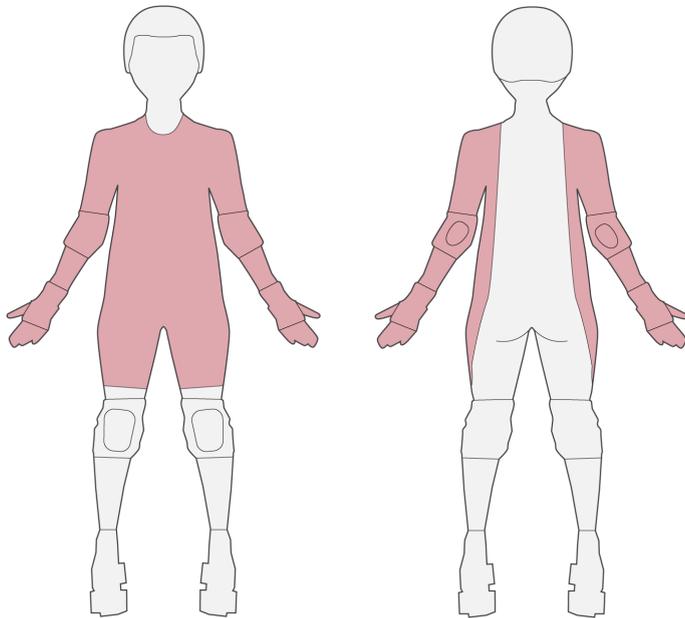


Fig. 2.4.1 Zonas de objetivo legales

### 2.4.2. Zonas de bloqueo

Solo es legal iniciar un bloqueo usando el propio torso, los brazos por encima de los codos y las piernas por encima de la mitad del muslo.

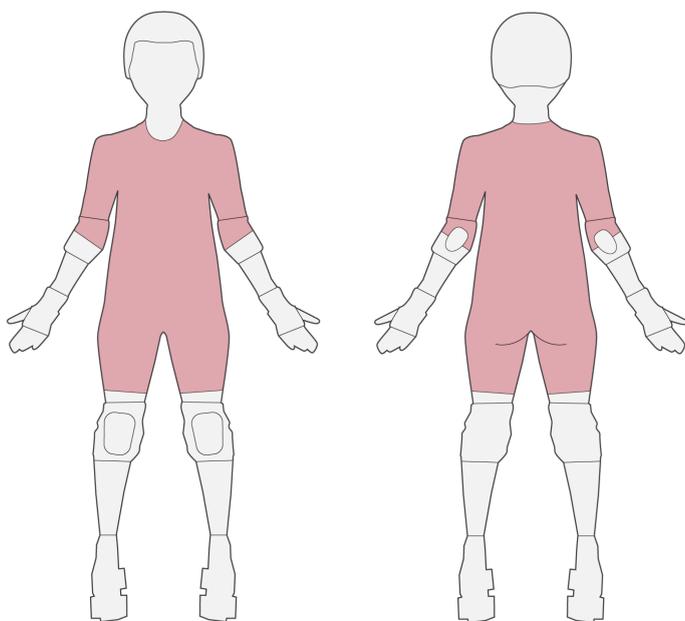


Fig. 2.4.2 Zonas de bloqueo legales



## 3.2. Recorridos de anotación

**Los puntos se agrupan por recorridos a través del pack.** Un recorrido a través del [pack](#) termina, dando paso al siguiente recorrido, cuando le jammer sale por la parte delantera de la [zona de interacción](#) (o, si no se puede definir un pack, cuando le jammer esté a más de 6,10 metros por delante de le integrante del pack anterior que esté más adelantado y dentro de los límites). Al terminar un recorrido a través del pack, la puntuación de le jammer para ese recorrido ya no se puede alterar retrasándose para volver a pasar a cualquier oponente sobre quien le jammer no anotó en ese recorrido.

Si una jammer entra en la zona de interacción desde la parte **delantera**, regresa a su recorrido anterior hasta que vuelve a salir de la zona de interacción por la parte delantera. Sin embargo, una jammer no puede rezagarse más de un recorrido. Siempre que una jammer sale de la zona de interacción por la parte delantera, regresa a su recorrido más reciente. Si una jammer queda rezagada por detrás en su recorrido inicial a través del pack, los pases sobre los bloqueadores no cuentan para puntuar o sacar vuelta de ventaja hasta que regresa a su recorrido inicial a través del pack.

Cuando termina un jam, cualquiera sea el recorrido en que estén los jammers, se considera que se ha «completado» al término del jam.

## 3.3. Evitar la anotación

**Los oponentes solo pueden evitar que se anote a costa suya quedándose por delante de le jammer, o asegurándose de que cuando se les pasa, el pase no se consiga.** Si una jammer completa un recorrido a través del pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre una oponente, se dice que le jammer ha conseguido un pase sobre esa oponente. Esto incluye, pero no se limita a:

- Los oponentes que estén por delante de la zona de interacción cuando le jammer completa su recorrido a través del pack al salir de la zona de interacción por la parte delantera.
- Los oponentes que estén por delante de la zona de interacción al finalizar el jam cuando le jammer está en un recorrido de puntos y por delante de le bloqueador del pack que esté más atrás.
- Cualquier punto «[no en la pista](#)» (ver [Sección 2.5](#)) que le jammer no pueda conseguir porque completó su recorrido a través del pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre cualquier bloqueador contrario (lo cual le daría un pase sobre los oponentes fuera de la pista).
- Los oponentes que estén fuera de juego por detrás del pack, si una jammer vuelve a entrar en la pista desde el banco de penalización delante de ese bloqueador.

**Si una jammer se deja a sí mismo incapaz de anotar puntos (por ejemplo, al cometer una falta o quitarse la estrella), cualquier punto «no en la pista» que hubiera conseguido mientras no podía anotar se gana una vez que vuelva a poder anotar.** Si la acción de una oponente deja a le jammer incapaz de anotar (por ejemplo; una jammer que es bloqueada y se sale de los límites) le jammer sigue anotando puntos «no en la pista» como de costumbre.



## 4.1. Penalizaciones de contacto

Se considera que ganar posición sobre un oponente o causar que un oponente pierda su posición frente a un compañere de equipo a causa de un contacto ilegal siempre tiene suficiente impacto en el juego.

Los pases de estrella solo se pueden bloquear de manera legal. Les patinadoris que eviten un pase de estrella haciendo contacto ilegal deben ser penalizades.

### 4.1.1. Impacto en una zona de objetivo ilegal

Hacer contacto con una zona de objetivo ilegal debe ser penalizado en base al impacto que tenga en su objetivo (ver [Sección 2.4.1](#)).

Las zonas de objetivo ilegales incluyen:

- La parte trasera del cuerpo, incluso la parte trasera de las nalgas y la parte trasera de los muslos.
- La cabeza hasta la clavícula.
- Por debajo de la mitad de los muslos.

Por razones de seguridad, cualquier contacto contundente y evitable a la espalda, o cualquier contacto contundente a la cabeza o el cuello debe ser penalizado, sin importar el impacto en el juego.

Una patinadore que presenta súbitamente una zona de objetivo ilegal a un oponente, sin darle a ese oponente una oportunidad razonable para evitar ese contacto ilegal, es considerade como iniciadore con esa zona de objetivo.

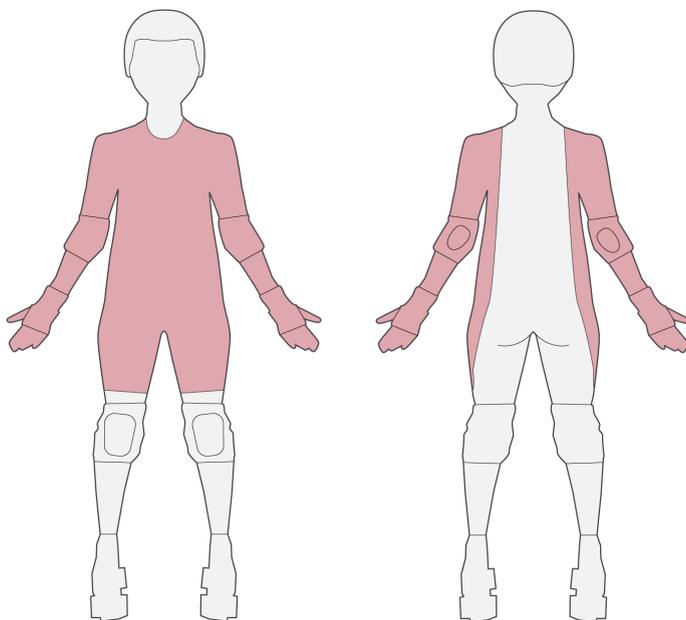


Fig. 4.1.1 Zonas de objetivo legales

## 4.1.2. Impacto con una zona de bloqueo ilegal

Hacer contacto con una zona de bloqueo ilegal debe ser penalizado basado en el impacto que tiene en el objetivo (ver [Sección 2.4.2](#)).

Usar una zona de bloqueo ilegal también tiene suficiente impacto para justificar una penalización si:

- El contacto desequilibra en forma significativa a un oponente.
- El contacto altera en forma significativa su trayectoria o velocidad (por ejemplo, reteniéndole significativamente).
- El contacto con un oponente permite al patinador mantenerse dentro de los límites (y no podría haberse mantenido así de otra forma).
- El contacto con un oponente permite al patinador mantenerse erguido (y no podría haberse mantenido así de otra forma).

Las zonas de bloqueo ilegales incluyen:

- La cabeza hasta la clavícula.
- Los antebrazos, desde el punto del codo hasta las puntas de los dedos.
- Las piernas, desde debajo de la mitad de los muslos hasta las ruedas de los patines.

Por razones de seguridad, cualquier contacto contundente iniciado con la cabeza o cuello, el uso intencional de la cabeza o cuello para bloqueos posicionales, golpear con las rodillas o clavar los codos de forma intencional y contundente debe ser penalizado sin importar el impacto.

Los antebrazos se consideran una zona de bloqueo legal cuando están replegados cerca del torso de la iniciadora.

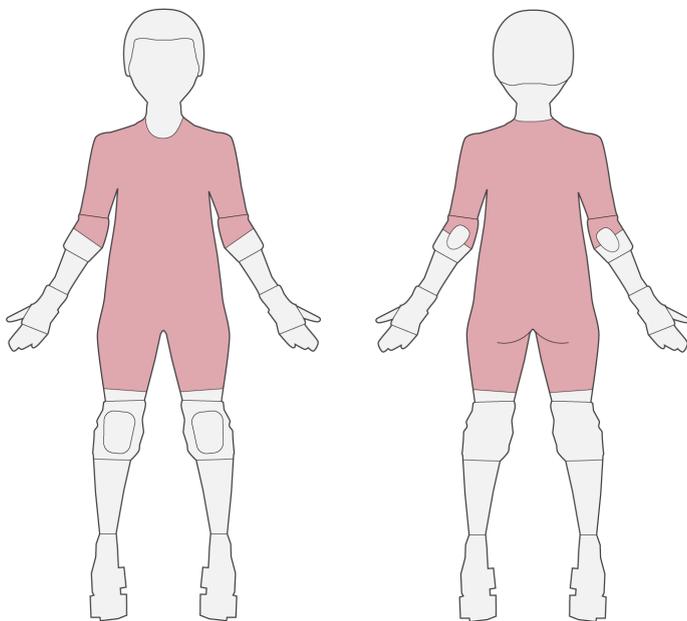


Fig. 4.1.2 Zonas de bloqueo legales

### 4.1.3. Otro contacto ilegal

**Iniciar un bloqueo es legal cuando un patinadore se está moviendo en sentido antihorario, está en juego, erguido y dentro de los límites durante un jam y usa sus zonas de contacto legales.** Otros tipos de contacto pueden ser peligrosos al ser inesperados.

De tal manera, los patinadores no pueden iniciar un bloqueo mientras están abatidos, fuera de los límites, fuera de juego, en el aire, detenidos o patinando en sentido horario. Los patinadores tampoco pueden iniciar un bloqueo sobre oponentes que estén abatidos, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Los patinadores pueden iniciar un bloqueo sobre un oponente que esté con un patín a cada lado de la línea del límite de la pista, detenido o patinando en sentido horario.

Las iniciaciones de asistencias deben ser tratadas con los mismos parámetros que los bloqueos, con la excepción de la asistencia a un compañere de equipo abatido para que pueda volver a erguirse.

### 4.1.4. Bloqueo de múltiples jugadores

**Los patinadores no podrán formar una pared entrelazándose con o agarrándose de sus compañeres de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable.** Esta acción justifica una penalización si un oponente intenta pasar entre ellos y no lo logra debido a la formación ilegal.

## 4.2. Penalizaciones por la estructura del juego

**Cuando se violan las reglas básicas del juego de tal manera que esto le otorgue una ventaja a algún equipo, el equipo o la persona que viole las reglas debe ser penalizado.**

Un equipo gana una ventaja si un acto ilegal tiene como consecuencia:

- Que un oponente pierda (o no pueda recuperar) la capacidad de bloquear.
- Una mejora de posición propia o de un compañere de equipo.
- Modificación del ritmo del juego.

### 4.2.1. Posicionamiento ilegal

**Dado que los bloqueadores no pueden bloquear si no se puede definir un pack,** si la acción ilegal de un patinadore destruye el pack, o si las acciones de un patinadore impiden o retrasan la reformación del pack, ese patinadore debe ser penalizado.

**Es ilegal que un patinadore adopte o mantenga una posición en la cual no pueda ser bloqueado.** Los patinadores no pueden salir de la pista de forma intencional, y los bloqueadores no pueden salir de la zona de interacción de manera intencional. Mientras que existen varias acciones legales que pueden causar que un patinadore sea puesto en una posición ilegal (por ejemplo, fuera de los límites o fuera de juego), adoptar tales posiciones intencionalmente debe ser penalizado. Es legal que los jammers y pivots salgan de la pista para recuperar un cubrecasco que está fuera de los límites. Un patinadore que está posicionado de manera ilegal debe actuar inmediatamente para volver a ganar una posición legal.

Si un patinadore tiene razones para creer que está posicionado legalmente (aunque no lo esté), o tiene razones para creer que no puede regresar legalmente a una posición legal, debe ser advertido antes de ser penalizado por no retornar a una posición legal.





- Si una patinadora no se pone en pie de una manera en la que los oficiales, patinadoras y el público vean claramente que está cumpliendo los 10 segundos finales, su tiempo se detiene hasta que se ponga en pie.

Si una patinadora se sienta en el banco de penalización entre jams, su tiempo no comienza hasta el inicio del siguiente jam.

Si se le pita una penalización a una patinadora, pero esta no puede cumplirla —por ejemplo, por una lesión o un problema con su equipamiento— una sustituta podrá cumplirla en su lugar una vez que termine el jam. En este caso, la patinadora que no pudo cumplir con su propia penalización no podrá patinar por los próximos tres jams.

Las patinadoras pueden quitarse el protector bucal, pero ninguna otra protección, mientras estén sentadas en el banco de penalización. Las patinadoras deben volver a ponerse el protector bucal antes de salir del banco de penalización.

**Nadie puede ingresar al banco de penalización excepto los oficiales y las patinadoras que estén cumpliendo una penalización.**

#### 4.4.1. Cumplimiento de penalización para bloqueadoras

**No podrán sentarse más de dos bloqueadoras del mismo equipo a la vez en el banco de penalización.** Si una tercera bloqueadora se presenta en el banco de penalización mientras dos bloqueadoras de su equipo están sentadas, la tercera bloqueadora será puesta en espera y se le indicará que regrese al juego. Si una bloqueadora está en pie en el banco de penalización, otra bloqueadora puede sentarse en el asiento vacío.

**Una bloqueadora en espera puede regresar al banco de penalización cuando haya espacio en el banco de penalización, a menos que hacer esto destruya el pack.** Una bloqueadora debe regresar inmediatamente si un oficial le indica que lo haga. Una vez que una bloqueadora en espera regresa a la pista, debe ser tratada como cualquier otra bloqueadora no penalizada.

#### 4.4.2. Cumplimiento de penalización para jammers

**Se puede acortar el tiempo de penalización de un jammer si el otro jammer también recibe una penalización.** En este caso, los dos jammers cumplen el menor tiempo posible, siempre y cuando:

1. Los dos jammers cumplan un tiempo de penalización equivalente, por penalización.
2. Cuando sea posible dado el punto 1, y haya al menos un jammer que no está cumpliendo una penalización.

Los jammers que deban ser liberados porque el otro jammer está sentado, deberán ser liberados inmediatamente una vez que el otro jammer se sienta. Si un jammer se sienta entre jams, el otro jammer debe ser liberado al inicio del siguiente jam. Si ambos jammers se sientan simultáneamente, ambos deben ser liberados de inmediato. Si ambos jammers se sientan entre jams, deberán ser liberados al inicio del siguiente jam.

Si un jammer es enviado al banco de penalización cuando no hay jammer contrario (por ejemplo, porque el jammer contrario tiene un problema con su equipamiento), el jam terminará una vez que el jammer se sienta. Esto asegura que haya un jammer que no esté cumpliendo una penalización.

## 4.5. Acumulación de penalizaciones y expulsiones

**Cuando se le anotan siete penalizaciones a un patinador, ese patinador debe ser cesado por acumulación de penalizaciones.** Esto incluye penalizaciones que se le anotaron a un patinador en nombre de otro (como las penalizaciones anotadas a un capitán o un bloqueador en nombre de su equipo).

**Las expulsiones son una manera de penalizar a un patinador o personal de equipo que ha cometido un acto suficientemente peligroso o antideportivo como para echar a esa persona del juego únicamente por esa acción.** Las acciones negligentes, intencionales o imprudentes deben ser consideradas para expulsión independientemente de su impacto. Un sustituto debe cumplir la penalización por el patinador expulsado. Si una persona no patinadora es expulsada, el capitán de ese equipo deberá cumplir la penalización cuando sea posible (como bloqueador), pero no se le anotará la penalización a el capitán.

En el caso de que un patinador tenga que ser removido del juego (ya sea cesado o expulsado), el tiempo de penalización de ese patinador deberá comenzar tan pronto como sea posible. El tiempo de un patinador cesado por acumulación de penalizaciones comienza o cuando el patinador (o un sustituto apropiado entre jams) está sentado en el banco de penalización, o después de que el cese se confirme entre oficiales durante el jam.

Si un patinador es removido del juego en el medio de un jam, su tiempo de penalización deberá ser contado como si hubiese un patinador sentado, aunque no haya ninguno patinador formalmente en el banco de penalización. Si el jam termina antes de que se complete el tiempo de penalización, el equipo de el patinador debe tener la oportunidad de sustituirle por un patinador diferente para que cumpla el tiempo de penalización restante en la misma posición que el patinador removido. Las sustituciones no pueden ocurrir durante el jam en el cual el patinador fue removido.

El referi principal es el único oficial con autoridad para expulsar a un patinador, mánager, entrenador o personal de equipo. Otros oficiales pueden recomendar expulsiones a el referi principal.

## 5. Oficiar

### 5.1. Dotación de oficiales

**Cada partido debe tener una dotación suficiente de oficiales en patines (referis) para que monitoreen de manera efectiva la siguiente información en tiempo real:**

- La ubicación del pack y la zona de interacción.
- Qué bloqueadores están fuera de juego.
- Quiénes son los jammers.
- Qué jammer es el jammer líder (si lo es alguno).
- Cuántos puntos anotó cada jammer.

Se designará un referi como referi principal.

### 5.1.1. Distinción

**Les réferis son responsables de cobrar y hacer cumplir las penalizaciones, deben estar en patines y deben vestir un uniforme de tal manera que se identifiquen claramente como réferis.** Les réferis se deben poder distinguir entre sí, por ejemplo, con un número o nombre escrito en su uniforme.

### 5.1.2. Requisitos

**Cada partido debe tener una dotación suficiente de oficiales para que monitoreen efectivamente el estado del juego, de manera que se puedan hacer cumplir las reglas en tiempo real.** El número y la posición de los oficiales puede variar en base a la tecnología disponible y las limitaciones del estadio, pero la siguiente información debe estar disponible si se la requiere:

- El marcador oficial.
- El tiempo de jam oficial.
- El tiempo del periodo oficial.
- Cuántas penalizaciones fueron cobradas a qué patinadoris, y cuáles fueron cumplidas.
- Qué patinadoris no pueden patinar (por ejemplo, debido a expulsión, cese o si se cortó un jam por una lesión).
- Cuánto tiempo estuvo sentada una patinadore por cada penalización.

Los oficiales individuales pueden tener asignadas múltiples tareas mientras que esto no haga peligrar la exactitud de la información antes detallada.

## 5.2. Tareas

**Todes los oficiales son responsables de mantener el desarrollo del juego de forma segura y sin contratiempos, y asegurar que se cumplan las reglas del juego.** Esto incluye, pero no se limita a:

- Asegurar que cada equipo tenga un número aceptable de patinadoris en la pista.
- Asegurar que cada equipo tenga un número aceptable de patinadoris en ciertas posiciones en la pista.
- Asegurar que el partido se juegue de forma legal.
- Cronometrar los jams, periodos, penalizaciones y los tiempos entre jams (incluso los tiempos muertos y revisiones).
- Señalar los inicios y fines de jams.
- Señalar quién es el jammer líder.
- Señalar cuántos puntos consiguió cada jammer en cada recorrido a través del pack.
- Informar a los patinadoris y al personal de equipo del estado del juego cuando lo pregunten (lo mejor posible, dadas las limitaciones de sus responsabilidades).
- Pedir tiempos muertos oficiales si se necesita tiempo adicional. Esto puede incluir la necesidad de asegurar que:
  - La información del juego se anote correctamente.
  - El desarrollo del juego sea seguro.
  - Los patinadoris lesionados sean atendidos.

- Se informe a los equipos sobre cualquier situación fuera de lugar.

**Los oficiales pueden cortar los jams a su criterio.** Las razones pueden incluir, pero no se limitan a lesiones, problemas técnicos, interferencia en un jam por el público u otros patinadores, juego peligroso, o juego ilegal que no puede ser rectificado por un cobro de penalizaciones.

## 5.3. Comunicación entre patinadores y oficiales

**Toda comunicación entre los patinadores, el personal de equipo y los oficiales debe ser respetuosa.**

**Los oficiales deben proveer cualquier información necesaria para que un patinador sepa si está en juego, incluso la ubicación del pack.** Los patinadores que tienen razones para creer que están en juego no deben ser penalizados por infracciones técnicas que incluyan estar fuera de juego, a menos que se les dé tal advertencia (los ejemplos incluyen no regresar al juego, no reformar el pack o no ceder después de cometer una salida en falso).

Si un oficial provee información errónea a un patinador, ese patinador no debe ser penalizado por acciones tomadas en base a esa información. Por ejemplo, si un oficial del banco de penalización libera a un patinador antes de tiempo, el patinador no será penalizado por irse una vez que fue liberado. De la misma forma, si un jammer corta el jam mientras que un árbitro de jammer le está indicando que es el jammer líder, dicho jammer no será penalizado por cortar el jam ilegalmente, incluso si no es jammer líder de hecho. La ausencia de información provista (por ejemplo, un oficial que no provee una advertencia) no se considera errónea.

El árbitro principal puede, a su discreción, limitar el grado en el que los patinadores pueden comunicarse con los oficiales.

## 5.4. Cobrar penalizaciones

**Todos los árbitros pueden cobrarles penalizaciones a los patinadores por acciones ilegales que tengan impacto en el juego.** Los oficiales sin patines (NSO, de Non-Skating Officials) pueden cobrar penalizaciones que sean relevantes a su posición en el juego, a menos que el árbitro principal lo prohíba. Los oficiales usarán su juicio según las directrices impulsadas por el *Libro de Casos de Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana*. Deben hacerlo tan pronto como sea posible y a un volumen suficiente para que el patinador penalizado y los oficiales relevantes puedan escuchar, dadas las limitaciones del estadio. Hasta que esto ocurra, no se espera que nadie se comporte como si el patinador hubiese sido penalizado.

**No se cobrará ninguna penalización a menos que el oficial esté seguro de que la penalización está justificada.** Si los oficiales no pueden ponerse de acuerdo sobre si una acción justifica una penalización, la decisión del árbitro principal es final.

Si hay un único bloqueador de un equipo en la pista y comete una falta, no se le debe indicar que salga de la pista hasta que otro bloqueador de ese equipo reingrese al pack.

Si hay una falta justificada pero no está claro a quién se le debe cobrar esa penalización, un oficial debe cobrarle la penalización al bloqueador más cercano del equipo en cuestión si se cometió la acción durante un jam, o al capitán del equipo si la acción se cometió entre jams. Si un oficial no está seguro de qué equipo es responsable, no se debe cobrar ninguna falta. Si alguien del personal de equipo sin patines comete una falta, la penalización se le debe cobrar al capitán de dicho equipo. Si se le cobra una falta al capitán por ser el capitán, deberá cumplir la penalización como bloqueador en el siguiente jam.

# Apéndices

[Apéndice A: Diseño de la pista y especificaciones](#) (descargar PDF en inglés).

## Glosario

Algunas palabras o conceptos usados en este reglamento tienen un significado específico o técnico; dichas palabras se definen en esta sección. Cualquier palabra usada en las reglas que no esté definida aquí deberá ser tratada como de uso coloquial. Si existe más de una interpretación razonable de un término coloquial que tiene una incidencia apreciable en el partido, este será determinado por consenso de los oficiales de ese partido.

### **Abatide (Down)**

Una patinadora está abatide si una parte de su cuerpo o equipamiento (aparte de los patines) está tocando el suelo. Una patinadora cuyo único contacto con el suelo (aparte de los patines) es una mano no se considera abatide. Una vez que está abatide, una patinadora se considera abatide hasta que le patinadora esté en pie, dando pasos o patinando.

### **Absorber de forma activa (Actively Absorbing)**

Cualquier movimiento hacia un contacto que se aproxima, con el único propósito de proteger a la receptora de ese contacto.

### **Advertencia (Warning)**

Una indicación verbal formal de un oficial de que el juego está siendo o está a punto de ser inapropiado, para que la patinadora pueda aplicar una medida correctiva.

### **Agarrar (Grasping)**

Sujetar activamente algo; por ejemplo: agarrar o asir el uniforme o el cubrecasco de una compañera de equipo, o tomarse de las manos. El brazo de la patinadora que agarra, desde la mano hasta el hombro (pero sin incluir este), se considera parte del agarre. La compañera de equipo no se considera parte del agarre, a menos que esta se esté agarrando independientemente.

### **Alterne designado (Designated Alternate)**

El capitán designa a otra persona para que actúe en nombre de su equipo, identificada con una «A» visible en su uniforme o su cuerpo; esta persona es la alterne designado. La alterne designado puede ser una compañera de equipo, entrenadora o manager. Un equipo solo puede tener una alterne designado. Si no se ha seleccionado una o esta ha abandonado el juego, el capitán puede designar a una alterne diferente e informarlo al árbitro principal.

### **Asistir, dar una asistencia (Assist)**

Afectar físicamente a una compañera. Los ejemplos comunes incluyen empujar y dar un tirón o «latigazo» (whip).

### **Bloqueador (Blocker)**

Las patinadoras posicionales que forman el pack. Pueden patinar hasta cuatro bloqueadoras de cada equipo por jam. Una bloqueadora por jam, por cada equipo, puede ser una bloqueadora pivot.

### **Bloqueo posicional (Positional Blocking)**

Bloqueo sin contacto, posicionándose una patinadora de tal manera que impide el movimiento de una oponente en la pista. El bloqueo posicional no tiene por qué ser intencional.

### **Caderas (Hips)**

Las prominencias que sobresalen lateralmente de la pelvis o región pélvica de la cintura hasta el muslo. El punto central de esta área determina un pase, independientemente de la dirección en la que le patinadore esté mirando.

### **Caer controladamente (Falling Small)**

Se dice que un patinadore se ha «caído controladamente» si cae con los brazos y piernas controlados y plegados al cuerpo, y sin sacudirse o despatarrarse.

### **Capitane (Captain)**

Le patinadore, identifique por medio de una «C» visible en su cuerpo o en su ropa, que puede hablar en nombre del equipo. Si no se ha seleccionado una, o si le existente ha abandonado el juego, el equipo puede elegir a una en cualquier momento e informar a le réferi principal, y debe elegir a una si es necesario (por ejemplo, si se tiene que asignar una falta a le capitane, el equipo debe elegir a una capitane).

### **Cese, acumulación de penalizaciones (Fouling Out)**

Remoción, por un oficial, de un patinadore durante el resto del partido por haberse registrado siete penalizaciones para ese patinadore.

### **Contacto contundente (Forceful Contact)**

Contacto repentino (como pegar o golpear) con una cantidad de fuerza y energía significativas o cualquier contacto que tenga el potencial de lastimar a le receptore o que altere significativamente su posición, equilibrio, velocidad, trayectoria, etc. (independientemente de que ese potencial se haga realidad).

### **Con un patín a cada lado de la línea (Straddling)**

Un patinadore está con un patín a cada lado de la línea cuando está tocando el suelo simultáneamente sobre o entre las líneas de los límites de la pista y más allá de dichos límites. Tocar el suelo más allá de los límites de la pista solo con una mano o un brazo no hace que un patinadore esté con un patín a cada lado de la línea. A los patinadoris que tienen un patín a cada lado de la línea se les considera [fuera de los límites](#), excepto cuando se indique lo contrario (ver [dentro de los límites](#)).

### **Consejo de administración (Governing Body)**

La organización responsable por el sancionado (aprobación) de un partido; o, en un partido no sancionado, la organización responsable de determinar los términos de un partido, tales como un torneo, una liga local u otras personas que cumplan ese rol.

### **Contrabloqueo (Counter-Block)**

Cualquier movimiento de le oponente receptore hacia un bloqueo que va a recibir, ideado para contrarrestar el bloqueo de un oponente. Un contrabloqueo es tratado como un bloqueo y está sujeto a los mismos estándares y las mismas reglas (excepto cuando se especifique lo contrario). Una interacción prolongada y que vaya más allá de contrarrestar el efecto inicial del bloqueo de un oponente debe ser considerada un bloqueo independiente y ser juzgada como tal.

### **Dentro de los límites (In Bounds)**

Un patinadore está dentro de límites si los únicos puntos en los que está tocando el suelo están entre o sobre las líneas de marcado de la pista. Una vez que le patinadore toque más allá de los límites de la pista, no se considera que vuelva a estar dentro de límites hasta que todas sus partes que estén tocando el suelo estén sobre o entre las líneas de marcado de la pista. Se considera que un patinadore que toca el suelo más allá de los límites de la pista con una sola mano o un solo brazo, todavía sigue dentro de los límites (ver [fuera de los límites](#) y [con un patín a cada lado de la línea](#)).

### **Detenide (Stopped)**

Se dice de un patinadore que no hace ningún movimiento direccional con sus patines.

### **En juego (In Play)**

Un bloqueadore está en juego cuando está dentro de los límites y erguido dentro de la zona de interacción. Los jammers que están dentro de límites y erguidos siempre están en juego.

### **En posición (In Position)**

Un patinadore está en posición cuando está en la pista, dentro de los límites y en el área designada para su posición en el momento en que suena el pitido de inicio del jam.

### **En espera (In Queue)**

Patinar activamente mientras se tiene una penalización pendiente, normalmente después de habersele indicado que vuelva a la pista porque el banco de penalización está lleno o al habersele pitado una penalización mientras era el único bloqueadore que había en la pista.

### **Entrelazar (Linking)**

Entrelazar los brazos enganchándose por el codo. Los brazos de ambos patinadores, hasta el hombro (pero sin incluirlo), se consideran parte del enlace.

### **En pie (Standing)**

Un patinadore que apoya todo su peso corporal en sus patines, de tal modo que no está [abatido](#) y es obvio para los oficiales, los patinadores y el público que no está [sentado](#).

### **Erguido (Upright)**

Se dice de cualquier patinadore a le que no se considera [abatido](#).

### **Expulsión (Expulsion)**

La remoción por parte de le réferi principal de un patinadore o miembro del personal de equipo por lo que resta del partido por una acción ilegal seria, como violencia física o cualquier acción considerada por los oficiales como una amenaza física extraordinaria a otras personas.

### **Fuera de juego (Out of Play)**

Un bloqueadore que está dentro de los límites, pero posicionado fuera de la zona de interacción. Si no hay pack definido, todos los bloqueadores están fuera de juego. Si un jammer está fuera de los límites, está fuera de juego.

### **Fuera de los límites (Out of Bounds)**

Un patinadore está fuera de los límites cuando parte de su cuerpo o equipamiento está tocando el suelo más allá de los límites de la pista. Un brazo o una mano que toca el suelo más allá de los límites de la pista no hace que un patinadore esté fuera de los límites (ver [dentro de los límites y con un patin a cada lado de la línea](#)).

### **Impedir (Impeding)**

Acciones que restringen la velocidad y/o trayectoria de un oponente, en cualquier dirección en la pista.

### **Impenetrable (Impenetrable)**

Una pared se considera impenetrable desde una determinada dirección cuando, para lograr un pase de un o más de los patinadores que componen la pared, un oponente necesitaría romper huesos o articulaciones físicamente. Las partes que habría que romper físicamente para pasar se consideran las partes «impenetrables». Por ejemplo, si dos patinadores están patinando hacia adelante con sus brazos alrededor de la espalda de le otro, los brazos constituyen una pared impenetrable, de manera tal que el oponente no puede pasar entre este par sin romper el brazo de alguno de los bloqueadores.

### **Iniciadore (Initiator)**

Le patinadore que es responsable de que ocurra el contacto con un oponente (al iniciar un bloqueo) o con un compañere de equipo (al iniciar una asistencia). Un patinadore también puede iniciar su propia asistencia provocando un tirón o latigazo (whip) mediante el cuerpo de un compañere de equipo, o iniciar un contrabloqueo en respuesta al bloqueo de un oponente. Le iniciadore de un bloqueo o una asistencia siempre es responsable de la legalidad del contacto.

Tras un contrabloqueo, una interacción prolongada por le patinadore que contrabloqueaba debe considerarse una acción nueva, y le patinadore responsable de ese contacto continuado debe considerarse le iniciadore. La legalidad de esa acción deberá juzgarse de manera independiente al bloqueo y contrabloqueo iniciales.

### **Inmediatamente (Immediately)**

La primera oportunidad legal en que un patinadore puede completar una acción.

### **Insubordinación (Insubordination)**

Desobediencia voluntaria o por negligencia de las órdenes de un oficial. Comportamiento inapropiado o imprudente provocado por la indiferencia hacia las reglas.

### **Interactuar (Engaging)**

Cualquier tipo de interacción con otro patinadore en la pista durante un jam (ver también [asistir y Sección 2.4](#)).

### **Jam**

La unidad básica de juego de un partido. Un jam puede durar hasta dos minutos.

### **Jammer**

Le anotadore de puntos del equipo.

### **Jammer líder (Lead Jammer)**

Le jammer líder es le primere jammer en establecer una posición superior a la de le bloqueadore más adelantade en juego, tras haber conseguido un pase legalmente y dentro de los límites sobre todos los otros bloqueadores, salvo aquellos por delante de la zona de interacción.

### **La estrella (The Star)**

El cubrecasco de le jammer, que tiene dos estrellas, una a cada lado de este.

### **La raya (The Stripe)**

El cubrecasco de le pivot, que tiene una larga cinta dibujada a lo largo de este, por el centro.

### **No hay pack (No Pack)**

Esto ocurre cuando no hay un grupo de bloqueadores (de ambos equipos) patinando a menos de 3,05 metros de distancia entre ellos o cuando hay dos o más grupos de bloqueadores iguales en número que no están patinando a una distancia máxima de 3,05 metros.

### **Pack**

El grupo más numeroso de bloqueadores dentro de los límites, patinando o en pie en proximidad (dentro de los 3,05 metros), que contenga integrantes de ambos equipos. Los jammers quedan fuera de esta definición.

### **Pasar la estrella (Passing the Star)**

#### **Pase de estrella (Star Pass)**

El acto de transferir el estado de jammer, que se logra al entregar le jammer su cubrecasco (la estrella) a le pivot.

## **Pase (Pass)**

### **Pase conseguido (Earned Pass)**

Ver [Sección 2.5](#)

## **Patinadore del pack (Pack Skater)**

Cualquier bloqueadore que sea parte de un pack definido legalmente.

## **Patinaje – Dirección de movimiento (Skating – Direction of Travel)**

La dirección de movimiento de un patinadore (por ejemplo, antihoraria, lateral u horaria) se mide por el movimiento de los patines respecto a una línea perpendicular a la parte interior de los límites de la pista. Si los patines se están moviendo en direcciones opuestas, la dirección de movimiento está determinada por las caderas.

## **Penalización, falta (Penalty)**

Una infracción de las reglas del juego que resulta en que el patinadore cumpla un tiempo en el banco de penalización, o el mismo hecho de cumplir este tiempo en el banco de penalización.

## **Pivot, bloqueadore pivot (Pivot, Pivot Blocker)**

Un bloqueadore con capacidades y responsabilidades adicionales, comúnmente conocido como el pivot (ver [Sección 2.2.3](#)).

## **Plantilla (Roster)**

Lista de patinadores de un equipo que son aptos para participar en el juego y los números que los identifican.

## **Por delante (Ahead)**

Una cosa (por ejemplo: un patinadore, una línea, el pack) está «por delante» de otra cosa, en relación con la pista, si está más cerca en sentido antihorario que en sentido horario.

## **Por detrás (Behind)**

Una cosa (por ejemplo: un patinadore, una línea, el pack) está «por detrás» de otra cosa, en relación con la pista, si está más cerca en sentido horario que en sentido antihorario.

## **Posición establecida (Established Position)**

Donde un patinadore está físicamente; un área de la pista donde el patinadore ha asegurado su lugar. Algunos ejemplos de esto son: erguide, dentro de los límites, abatide, fuera de los límites, en juego y fuera de juego.

## **Posición relativa (Relative Position)**

La ubicación de un patinadore cuando está dentro de los límites y erguide, con relación a otros patinadores implicados en la acción. Se dice que la posición relativa se «gana» o se «pierde» si dicha ubicación cambia de manera que dé o quite alguna ventaja (por ejemplo, un patinadore pasando a otro, o siendo abatide, arrojado fuera de los límites, o fuera de juego). La posición relativa solo se mide en sentido antihorario.

## **Procedimiento ilegal (Illegal Procedure)**

Cualquier infracción técnica (sin contacto) que viole las reglas.

## **Protecciones (Protective Gear)**

Los patinadores deben llevar puesto un casco, protector bucal, muñequeras, coderas y rodilleras, siempre y cuando proporcionen protección adicional y el patinadore sea físicamente capaz de llevarlos. A los patinadores no se les penalizará si el equipamiento no les proporciona protección adicional.

### **Punto «no en la pista» (Not-On-The-Track Point, NOTT Point)**

Un punto dado por una oponente que no está en la pista (como una patinadora que está en el banco de penalización) que le jammer gana inmediatamente al conseguir un pase sobre cualquier bloqueador rival, en cada recorrido a través del pack.

### **Puntos denegados por error (Points Denied in Error)**

Puntos que han sido ganados legalmente por una jammer y no se han añadido a la puntuación oficial por retraso, error de una oficial o un problema técnico.

### **Puntos otorgados por error (Points Awarded in Error)**

Puntos que no han sido ganados legalmente por una jammer y han sido otorgados al equipo incorrecta o erróneamente por una oficial o como resultado de un problema técnico.

### **Recorrido a través del pack (Trip Through the pack)**

Los jammers hacen recorridos a través del pack. Cada recorrido representa una oportunidad para anotar puntos sobre los oponentes (ver [Sección 3](#)).

### **Réferi principal (Head Referee)**

Se designará un réferi como réferi principal. El réferi principal es la máxima autoridad del partido.

### **Salir de la pista (Exiting the Track)**

(Aplicación de una penalización) Salir de la pista hacia el exterior de esta para presentarse en el banco de penalización.

### **Salto de ápex (Apex Jump)**

Un intento de acortar legalmente la distancia recorrida alrededor de la curva de la pista al saltar sobre el límite de la pista y aterrizar nuevamente dentro de los límites.

### **Sentada (Sitting)**

Una patinadora cuyas nalgas están en pleno contacto con el asiento de la silla o del banco.

### **Sin impacto (No Impact)**

Una infracción de las reglas del juego que tiene un impacto limitado en la seguridad o en el desarrollo del juego y no justifica una penalización.

### **Sustitución (Substitution)**

Reemplazo de una patinadora en la pista o en el banco de penalización por una compañera de equipo.

### **Volver a pasar (Re-Pass)**

El acto de volver a pasar a una oponente a la que ya se ha pasado durante la vuelta actual. Es pertinente para una jammer que termina por delante de una oponente sin «conseguir» el pase. Una jammer en este caso no anotaría un punto sobre esa oponente, pero podría volver a pasar a esa oponente y conseguir su segundo pase para anotar ese punto.

### **Sacar una vuelta de ventaja (Lapping)**

#### **Vuelta (Lap)**

Una patinadora le saca una vuelta de ventaja a una oponente si la patinadora ha pasado a la oponente dos veces seguidas sin que la oponente haya pasado a la patinadora que tiene la ventaja entre vuelta y vuelta. Si una jammer pasa a una oponente por segunda vez, pero el segundo pase no se «consiguió» (no anotó los puntos), aún se considera que le sacó una vuelta de ventaja y que puede volver a pasar a dicha oponente para anotar el punto que le falta.

### **Zona de interacción (Engagement Zone)**

La zona en que los bloqueadores están [en juego](#) y pueden interactuar y recibir contacto de manera legal. La zona de interacción se extiende desde 6,10 metros por detrás de la patinadora del pack

más retrasado hasta 6,10 metros por delante de le patinador más adelantado del pack, entre los límites internos y externos de la pista.

**Zonas de bloqueo (Blocking Zones)**

Áreas del cuerpo que pueden ser usadas para impactar a un oponente cuando se realiza un bloqueo.

**Zonas de objetivo (Target Zones)**

Áreas del cuerpo de un oponente con las que un patinador hace contacto al bloquear.



# Libro de Casos

## 1. Parámetros del juego y seguridad

No hay escenarios para la [Sección 1](#).

## 2. Desarrollo del juego

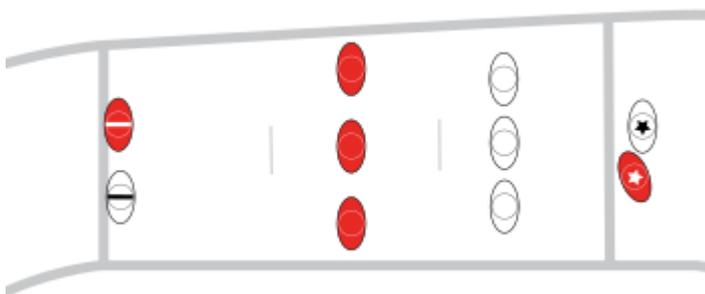
### 2.1. La pista

No hay escenarios para la [Sección 2.1](#).

### 2.2. Posiciones

*Cuando empieza un jam, los jammers deben estar tocando la línea de jammer o por detrás de ella. Totes los bloqueadoris deben estar tras la línea de pivot, por delante de la línea de jammer, y todes los bloqueadoris que no sean pivot no deben estar tocando la línea de pivot. Si algune de les pivots se sitúa tocando la línea de pivot al comienzo del jam, todes los bloqueadoris que no sean pivot deben estar por detrás de las caderas de esi pivot.*

— Origen: [Sección 2.2](#)



#### **Escenario C2.2.A**

Al sonar el pitido de inicio del jam, el patín de le jammer rojo se ha deslizado hacia adelante, pasando la línea de jammer.

**Resultado:** A le jammer rojo se le da una advertencia de salida en falso y debe ceder su posición a todos los patinadores que estén en proximidad inmediata. Si no la cede, recibirá una penalización.

**Explicación:** Le jammer rojo estableció su posición de salida parcialmente fuera de posición, con un patín por delante de la línea de jammer.

**Tener presente:** Hasta que se le haya hecho esta advertencia, no puede ser penalizado por no ceder.

---

### **Escenario C2.2.B**

Al sonar el pitido de inicio del jam, el pivot blanco se ha alineado por completo delante de la línea de pivot.

**Resultado:** Le pivot blanco recibe inmediatamente una penalización por posicionamiento ilegal.

**Explicación:** Le pivot blanco estaba totalmente fuera de posición, con ambos patines por delante de la línea de pivot. Será inmediatamente penalizado, en lugar de recibir una advertencia y que se le permita ceder, porque esta es una clara violación de las reglas con respecto a las posiciones.

---

### **Escenario C2.2.C**

Al sonar el pitido de inicio del jam, un bloqueador blanco está fuera de los límites en la parte interna de la pista.

**Resultado:** A le bloqueador blanco se le dice que regrese a su banco y no puede participar en el jam.

**Explicación:** Le bloqueador blanco no estaba en la pista al principio del jam y no podía participar en ese jam.

**Tener presente:** Incluso si le bloqueador blanco estuviese con un patín a cada lado de la línea, eso igual se consideraría como fuera de los límites, por ende no en la pista, y no se le permitiría participar en el jam.

---

### **Escenario C2.2.D**

Todos los bloqueadores blancos (incluso el pivot blanco) se alinean legalmente entre jams en la línea de pivot, pero sin tocarla. El pivot rojo se sitúa detrás de ellos. Justo antes de que empiece el jam, el pivot rojo estira la pierna y pone su patín sobre la línea de pivot.

**Resultado:** a todos los bloqueadores blancos que no son pivot se les deben hacer advertencias de salida en falso y deben ceder su posición a todos los patinadores que estén cerca; el que no la ceda deberá recibir una penalización.

**Explicación:** el pivot rojo estableció su posición en contacto con la línea de pivot antes del comienzo del jam, así que los bloqueadores que no son pivot deben empezar el jam por detrás de las caderas de cualquier pivot que esté en contacto con la línea de pivot. Como los bloqueadores blancos no-pivot comenzaron el jam por delante de el pivot rojo, están parcialmente posicionados de manera ilegal, entonces se requiere que todos cedan, menos el pivot blanco.

---

### **Escenario C2.2.E**

En un intento de alcanzar la pista antes del inicio del jam, el bloqueador rojo salta desde afuera de los límites de la pista. Mientras todavía está en el aire, suena el pitido de inicio del jam. El bloqueador rojo cae dentro de los límites y erguise después de que comience el jam.

**Resultado:** El bloqueador rojo intentó entrar en la pista desde una posición fuera de los límites y aún estaba en el aire al inicio del jam. Se le debe ordenar que regrese a su banco y no puede participar en el jam.

**Explicación:** Mientras está en el aire, el patinador conserva los atributos de su estado anterior. El estado anterior de el bloqueador rojo era fuera de los límites. Como tal, sigue estando fuera de los límites mientras está en el aire. El bloqueador rojo no estaba en la pista cuando comenzó el jam.

---

### **Escenario C2.2.F**

El pivot blanco está sentado en el banco de penalización. Entre jams, tres bloqueadores blancos, uno de los cuales lleva un cubrecasco de pivot, se sitúan en la pista.

**Resultado:** Si el jam comienza con dos patinadores blancos que llevan un cubrecasco de pivot, los oficiales deben indicar al bloqueador blanco que está en la pista que se quite el cubrecasco de pivot.

**Explicación:** Se considera que el patinador que está sentado en el banco de penalización es el pivot blanco para este jam. Puesto que el equipo blanco alineó el número correcto de bloqueadores, no hay necesidad de enviar al pivot blanco «adicional» a su banco.

**Tener presente:** Si el bloqueador blanco se niega a quitarse el cubrecasco de pivot, se deberá penalizar a ese bloqueador blanco. Negarse a obedecer una instrucción sobre juego inadecuado es una insubordinación.

**Tener presente:** Si el bloqueador blanco se permite cualquier privilegio reservado para el pivot antes de haberse quitado el cubrecasco de pivot, aunque aún no se haya emitido ninguna advertencia, ese bloqueador blanco debe ser penalizado, ya que su cubrecasco de pivot ilegal tuvo incidencia en el juego.

---

### **Escenario C2.2.G**

Cuando suena el pitido de inicio del jam, el patín izquierdo del pivot rojo ha rodado hacia atrás, por detrás de la línea de jammer. Se le da una advertencia de salida en falso al pivot rojo. El pivot rojo se desvincula del juego, en un intento por ceder su posición a los patinadores en proximidad inmediata. Ningún patinador toma ventaja del intento del pivot rojo de ceder su posición.

**Resultado:** No se requiere que el pivot rojo siga cediendo su posición y puede continuar jugando.

**Explicación:** El pivot rojo hizo un intento genuino de ceder su posición, dejando tiempo para que los patinadores en proximidad tomaran ventaja. Dar a los patinadores en proximidad inmediata una oportunidad razonable para tomar ventaja, incluso si esa oportunidad no se aprovecha, es suficiente para liberar al pivot rojo del requerimiento de ceder su posición.

---

## **Escenario C2.2.H**

Todes les bloqueadoris rojes se alinean detrás de la línea de pivot, sin dejar espacio para que otre patinadore se posicione legalmente delante de ellos. Une bloqueadore blanque se sitúa por delante de les bloqueadoris rojes con un patin a cada lado de la línea de pivot.

**Resultado:** Le bloqueadore blanque recibe inmediatamente una penalización al sonar el pitido de inicio del jam.

**Explicación:** Aunque le bloqueadore blanque está parcialmente posicionade de manera legal, ha adoptado intencionalmente una posición inicial ilegal para ganar una ventaja. Incluso si se le diera una advertencia de salida en falso, le bloqueadore blanque ya habría ganado una ventaja estratégica al posicionarse por delante de la pared roja e impedir que les bloqueadoris rojes avanzaran inmediatamente. Debido a esta ventaja y a la naturaleza intencional de la posición ilegal, una penalización inmediata está justificada.

**Tener presente:** Si les bloqueadoris rojes se mueven hacia la línea de jammer de manera que se elimina la ventaja inmediata de le bloqueadore blanque, entonces se debe dar advertencia de salida en falso.

### **2.2.1. Jammers**

*A le jammer se le reconoce por ser le patinadore que lleva el cubrecasco de jammer (o sea, «la estrella») al principio del jam.*

— Origen: [Sección 2.2.1](#)

#### **Escenario C2.2.1.A**

Les patinadoris rojes y blanques cambian de posición repetidamente entre jams, intentando ganar posición les unes sobre les otros. Al comenzar el jam, roje 34 está alineade completamente detrás de la línea de jammer, pero no tiene puesta la estrella, mientras que roje 27 está alineade completamente por delante de la línea de jammer y tiene puesta la estrella.

**Resultado:** Roje 27 es le jammer.

**Explicación:** Roje 27 es le patinadore que está en posesión de la estrella. La estrella indica quién es le jammer. Ambes patinadoris deberán recibir una penalización por empezar el jam completamente fuera de posición.

**Tener presente:** Una vez que empieza el jam, le réferi de jammer debe comunicar a roje 27 que es le jammer para este jam. Dado que las reglas no se amoldan a les jammers que olvidan su cubrecasco, la posición de salida nunca debe prevalecer sobre el hecho de llevar puesta la estrella. En este caso, tanto le jammer (roje 27) como le bloqueadore (roje 34) se han situado en posiciones de salida ilegales.

**Tener presente:** Se debe asumir la siguiente jerarquía:

- 1 Le jammer para el siguiente jam es le jammer del jam anterior que está en el banco de penalización.
- 2 Si nadie satisface el punto 1, le jammer es le patinadore que visiblemente controla la estrella y se ha alineado en la posición de inicio del jammer.
- 3 Si nadie satisface el punto 2, le jammer es le patinadore que controla

visiblemente la estrella pero se ha alineado fuera de posición.

4 Si nadie satisface el punto 3,

no hay jammer para ese equipo en este jam y el jam no debe comenzar.

### **Escenario C2.2.1.B**

Antes del pitido de inicio del jam, el jammer rojo patina hacia atrás. Se detiene súbitamente y patina a toda velocidad hacia adelante al sonar el pitido de inicio del jam.

**Resultado:** Si el jammer rojo se estuviera moviendo en sentido horario o se detuviera cuando sonara el pitido, no se debería hacer nada. Si el jammer rojo cambiara a sentido antihorario antes de tiempo y acelerara, esto debería tratarse como una salida en falso.

**Explicación:** Los jammers no pueden estar acelerando en sentido antihorario cuando suena el pitido de inicio del jam.

## **2.2.2. Jammer líder**

*Un jammer se vuelve inelegible para conseguir el estado de jammer líder durante un jam si resulta penalizado durante ese jam, sale de la [zona de interacción](#) sin haberse convertido en jammer líder en su primer recorrido a través del pack, se quita el cubrecasco o un compañere de equipo se lo retira.*

— Origen: [Sección 2.2.2](#)

### **Escenario C2.2.2.A**

El jammer rojo comienza el jam con el cubrecasco al revés. Las estrellas no son visibles con alto contraste. Se quita el cubrecasco, le da la vuelta y lo vuelve a poner en su casco. Luego pasa legalmente a todos los patinadores, incluso al bloqueador que está más adelantado.

**Resultado:** Se declara jammer líder al jammer rojo.

**Explicación:** Puesto que el jammer rojo no tenía la capacidad de conseguir el estado de jammer líder antes de quitarse la estrella de la cabeza, no perdió esa capacidad.

**Tener presente:** Si el jammer rojo se hubiese quitado la estrella cuando las estrellas eran visibles, habría perdido la capacidad de ser líder.

### **Escenario C2.2.2.B**

El jammer rojo sale de la zona de interacción, pero no gana el estado de jammer líder. El jammer blanco es derribado, pero no sale de los límites. Mientras el jammer blanco está en el suelo, los bloqueadores contrarios —incluso el bloqueador más adelantado— patinan todos en sentido horario hasta situarse por detrás de él. Entonces el jammer blanco se vuelve a poner en pie.

**Resultado:** Se debe declarar jammer líder al jammer blanco cuando esté en pie.

**Explicación:** Al patinar en sentido horario por detrás del jammer blanco, los bloqueadores rojos cedieron su posición. Por lo tanto, el jammer blanco obtuvo esos pases y cuentan para conseguir

el estado de líder.

---

### **Escenario C2.2.2.C**

Le jammer blanco se abre paso a través del pack en su recorrido inicial, mientras que el jammer rojo queda atrapado en la parte trasera. Mediante numerosos bloqueos y cambios de posición, el jammer blanco consigue pasar a todos los bloqueadores, pero ninguno de ellos es en ningún momento el bloqueador más adelantado del pack cuando el jammer blanco consigue el pase.

**Resultado:** El árbitro de jammer no deberá declarar jammer líder al jammer blanco (aún).

**Explicación:** El jammer blanco ha conseguido pasar a todos los bloqueadores, pero nunca ha establecido una posición superior a la del bloqueador más adelantado del pack. Se gana el estado de jammer líder cuando el jammer consigue un pase sobre todos los bloqueadores en juego y establece una posición superior a la del bloqueador en juego más adelantado.

---

### **Escenario C2.2.2.D**

El jammer rojo pasa a todos los bloqueadores en su recorrido inicial a través del pack, excepto a un bloqueador blanco. El jammer rojo empuja legalmente al bloqueador blanco a la parte delantera de la zona de interacción y luego fuera de juego.

**Resultado:** Se declara jammer líder al jammer rojo cuando el bloqueador blanco sale de la parte delantera de la zona de interacción.

**Explicación:** El jammer rojo solo necesita pasar a los bloqueadores en juego para conseguir el estado de jammer líder.

---

### **Escenario C2.2.2.E**

El jammer blanco y el jammer rojo están ambos por delante de todos los bloqueadores, excepto el pivot blanco. El jammer rojo está por delante del jammer blanco y empuja legalmente al pivot blanco fuera de la zona de interacción.

**Resultado:** Se declara jammer líder al jammer rojo.

**Explicación:** En el momento en que el pivot blanco quedó fuera de juego, ambos jammers habían pasado a todos los bloqueadores que estaban en juego. Como el jammer rojo estaba más adelantado, se le declaró jammer líder.

---

### **Escenario C2.2.2.F**

El jammer rojo pasa a todos los bloqueadores en su recorrido inicial a través del pack, excepto al pivot blanco. Por circunstancias de juego no relacionadas con esto, los oficiales declaran una situación de no hay pack. El jammer rojo permanece detrás del pivot blanco.

**Resultado:** El árbitro de jammer no debe declarar líder al jammer rojo (aún).

**Explicación:** Aunque el pivot blanco ahora está fuera de juego, las situaciones de no hay pack son diferentes a las situaciones de fuera de juego en cuanto a los pases conseguidos y la posición obtenida para conseguir el estado de jammer líder. Durante una situación de no hay pack, un jammer igual debe obtener los pases y no puede ganar posición de forma ilegal sobre otros patinadores mientras el jammer está fuera de los límites.

**Tener presente:** Como le pivot blanco es ahora le bloqueadore más adelantado, le jammer rojo puede conseguir el estado de jammer líder si pasa a le pivot blanco.

**Tener presente:** Si se reformó el pack y le pivot blanco estaba por delante de la zona de interacción, en ese punto le jammer rojo cumpliría los requisitos para conseguir el estado de jammer líder.

### 2.2.3. Bloqueadore pivot

No hay escenarios para la [Sección 2.2.3](#).

### 2.2.4. Pasar la estrella

*Le jammer de un equipo puede transferir su posición a le pivot de su equipo al completar de manera exitosa un pase de estrella legal. Un pase de estrella legal requiere que le jammer le entregue la estrella en la mano a le pivot de su equipo mientras ambos patinadoris están erguides, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguna de les dos patinadoris vayan camino al banco de penalización o estén en espera para entrar en este.*

— Origen: [Sección 2.2.4](#)

#### **Escenario C2.2.4.A**

Le jammer blanco retira su cubrecasco y se lo entrega directamente a un bloqueadore blanco que no es pivot. Le jammer blanco suelta el cubrecasco. Le bloqueadore blanco no pivot deja caer inmediatamente el cubrecasco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le jammer blanco solo puede pasar la estrella a su pivot, pero como le bloqueadore blanco dejó caer inmediatamente la estrella, no hay impacto en el juego.

**Tener presente:** Si le bloqueadore blanco no renuncia al control del cubrecasco inmediatamente, se le debe cobrar una penalización a le jammer blanco.

**Tener presente:** Si le jammer blanco estuviera sujetando la estrella y le bloqueadore blanco se la arrancara de las manos, habría sido le bloqueadore blanco quien iniciara el pase de estrella ilegal y por tanto le bloqueadore blanco debería ser penalizado.

---

#### **Escenario C2.2.4.B**

Le jammer blanco se quita el cubrecasco y se lo entrega a le pivot blanco. Antes de que le jammer blanco suelte la estrella, a le pivot blanco le sacan de los límites. Le jammer blanco le entrega la estrella a le pivot, que está fuera de los límites.

**Resultado:** El pase de estrella no fue exitoso. Ambos patinadoris retienen sus posiciones existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le advierte a le pivot de que no es le jammer.

**Explicación:** Aunque le jammer blanco intentara pasar la estrella mientras le pivot blanco fuera elegible, un pase de estrella es un único punto de intercambio: el momento en que se suelta la estrella. Como las posiciones de les patinadoris no están afectadas, y es legal que le pivot controle el cubrecasco, no hay impacto en el juego.

**Tener presente:** Si, luego de recibir la advertencia de que no es le jammer, le pivot se pone la estrella (o no se la quita), debe ser penalizado.

---

#### **Escenario C2.2.4.C**

La raya de le pivot blanque se cae por acciones normales del juego. Le jammer blanque se quita el cubrecasco, se lo entrega a le pivot blanque y suelta la estrella.

**Resultado:** El pase de estrella no fue exitoso. Ambos patinadoris retienen sus posiciones existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le indica a le pivot que deje caer la estrella.

**Explicación:** Un pivot que no lleva puesto el cubrecasco de pivot de manera visible no puede usar los privilegios de ser pivot, como recibir un pase de estrella o incluso recuperar la estrella después de un pase de estrella incompleto. Como el cubrecasco de le pivot se cayó por una situación de juego (en lugar de le pivot quitándose intencionalmente), se le advierte de que no es le pivot y que se le permite renunciar al control de la estrella.

**Tener presente:** Una vez que le pivot blanque advierte que no tiene puesta la raya de manera visible, debe renunciar inmediatamente al control de la estrella.

---

#### **Escenario C2.2.4.D**

Roje 21 es le jammer. Se quita el cubrecasco y se lo lanza a roje 45, que es le pivot. Roje 45 (todavía le pivot) agarra el cubrecasco y se lo devuelve a roje 21 (todavía le jammer). Ambos patinadoris agarran la estrella, luego roje 21 la suelta. Roje 45 mantiene el control de la estrella y se la pone en el casco.

**Resultado:** Ahora roje 45 es le jammer.

**Explicación:** Lanzar la estrella es un pase de estrella incompleto, no ilegal. Un pase de estrella no se puede completar exitosamente al lanzar la estrella. Atrapar la estrella (en el aire) es equivalente a recuperarla (del suelo); le pivot no está obligado a dejar que la estrella caiga a la pista primero. Una vez que le jammer roje agarra el cubrecasco, restablece su control de la estrella independientemente de si le pivot la suelta o no. Entonces completan el pase de estrella de manera legal.

---

#### **Escenario C2.2.4.E**

Mientras le jammer roje se está moviendo por el pack, la estrella se cae de su casco y queda pegada al velcro de la muñequera de le bloqueadore blanque. Le bloqueadore blanque se despega el cubrecasco y lo deja caer.

**Resultado:** A le bloqueadore blanque no se le aplica una penalización.

**Explicación:** Le bloqueadore blanque se hizo temporalmente con el cubrecasco y lo dejó caer. Puesto que le bloqueadore blanque no procuró intencionalmente quitar la estrella del casco de le jammer roje, no se le debe aplicar una penalización por asumir accidentalmente el control de la estrella, siempre y cuando renuncie inmediatamente al control de esta. La estrella puede moverse como parte del desarrollo normal del juego, pero no puede ser controlada por nadie que no sea le jammer o le pivot.

**Tener presente:** Si el bloqueador blanco no hubiera tocado la estrella, que se había adherido a su muñequera, y hubiera permitido que el jammer o el pivot rojo la recuperaran una vez que fueran conscientes de ello, de manera similar tampoco se le habría cobrado una penalización.

**Tener presente:** Si el bloqueador blanco hubiera arrancado la estrella de su sujeción de velcro, pero no hubiera renunciado inmediatamente al control de esta una vez que se la hubiera quitado de la muñequera, se justificaría cobrarle una penalización.

---

### **Escenario C2.2.4.F**

El jammer blanco pasa legalmente la estrella al pivot blanco. Posteriormente en el jam, el pivot blanco convertido en jammer recibe una penalización y va al banco de penalización. Termina el jam y el equipo rojo pide una revisión oficial. Como resultado de la revisión, el jammer blanco original recibe una penalización por una acción ilegal que llevó a cabo como jammer.

**Resultado:** La penalización adicional debería cumplirla el pivot blanco convertido en jammer y anotarse a el jammer blanco original. Al jammer blanco original no se le debe permitir participar en el juego hasta que se cumpla el tiempo de la penalización asignada.

**Explicación:** El jammer blanco pasó la estrella legalmente, convirtiendo al pivot blanco en el nuevo jammer, pero recibió una penalización tras una revisión por una acción cometida mientras era jammer. Esto pondría a dos patinadores blancos en el banco de penalización como jammers. Se asigna una penalización a un patinador. El tiempo de penalización se asigna a una posición y al patinador no se le permite participar hasta que lo haya cumplido. En este ejemplo, el jammer blanco original recibe la penalización y el jammer blanco actual (anterior pivot) cumple el tiempo. Revertir al jammer actual a pivot o hacer que el jammer original cumpla el tiempo como bloqueador privaría al equipo rojo de las ventajas ganadas.

---

## **2.2.5. Bloqueadoris**

No hay escenarios para la [Sección 2.2.5](#).

## **2.3. Zona de interacción y pack**

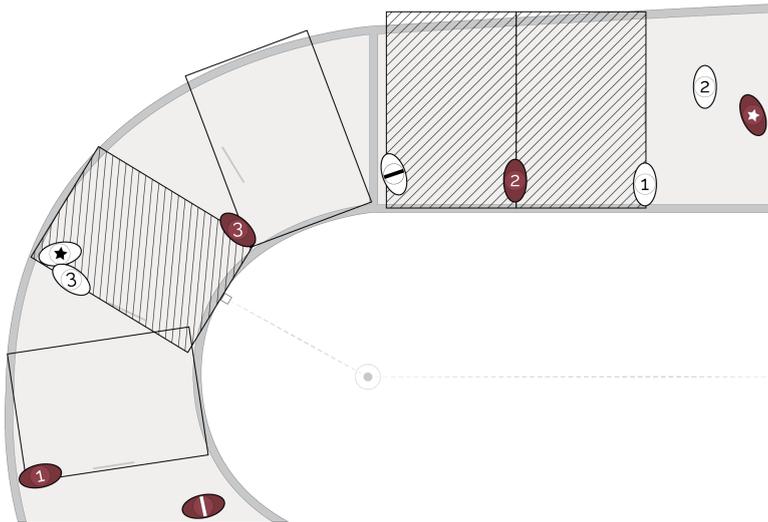
*El pack es el grupo con mayor número de bloqueadoris de ambos equipos que estén dentro de los límites, en pie y en proximidad.*

*La zona de interacción es la zona donde es legal que haya enfrentamiento o interacción entre los bloqueadoris.*

— Origen [Sección 2.3](#).



### Escenario C2.3.C



En la imagen anterior, rojo 3 y el pivot blanco están a más de 3,05 metros de distancia, al igual que rojo 1 y blanco 3. Por consiguiente, el pack está compuesto por el pivot blanco, rojo 2, blanco 1 y blanco 2. Rojo 1 y el pivot rojo están fuera de juego.

El pack estaría compuesto por los siguientes patinadores si los siguientes bloqueadores cayeran al suelo:

Blanco 2	Blanco 1, rojo 2, pivot blanco
Blanco 1	No hay pack. Rojo 3 y blanco 3 podrían ser un pack de dos, pero también podrían serlo el pivot blanco y rojo 2.
Rojo 2	Blanco 3 y rojo 3
Pivot blanco	Blanco 1, blanco 2, rojo 2
Rojo 3 o cualquiera por delante de él	El pack no cambia.

## 2.4. Bloqueos y asistencias

No hay escenarios para la [Sección 2.4](#).

## 2.5. Pases

*Los patinadores alcanzan una posición superior a otros patinadores al pasarles en sentido antihorario.*

*Los jammers solo «consiguen» un pase si la acción ocurre cuando el jammer lleva la estrella en el casco con las estrellas visibles.*

— Origen: [Sección 2.5](#)

### Escenario C2.5.A

El jammer blanco está en su segundo recorrido a través del pack y todavía no ha conseguido pases sobre los bloqueadores rojos. El pivot rojo recibe una penalización y comienza a salir de la

pista. Le jammer blanco pasa a le pivot rojo mientras le pivot rojo todavía se encuentra dentro de los límites.

**Puntos:** Un punto.

**Explicación:** Se puede sumar puntos sobre los bloqueadores que han sido enviados al banco de penalización pero todavía están tocando dentro de los límites (incluso con un patín a cada lado de la línea), como si no hubieran sido penalizados. Le jammer blanco consigue un pase sobre le pivot rojo penalizado al ganar una posición superior antes de que le pivot rojo salga de la pista.

**Tener presente:** Si hubiera otros bloqueadores rojos en el banco de penalización, al conseguir un pase sobre le pivot rojo, también conseguiría pases sobre esos bloqueadores rojos penalizados.

## 3. Puntuación

### 3.1 Conseguir puntos

*Les jammers anotan un punto cada vez que pasan por una vuelta de ventaja a un bloqueador oponente.*

— Origen: [Sección 3.1](#)

#### **Escenario C3.1.A**

Le jammer rojo se acerca al pack para su segundo recorrido. Le jammer rojo pasa a todos los oponentes excepto a un bloqueador blanco que no es pivot, quien bloquea a le jammer rojo y le fuerza a volver a entrar detrás del pack. Antes de que le jammer rojo vuelva a entrar en el pack, le jammer blanco pasa la estrella a le pivot blanco. Le jammer rojo vuelve a entrar en el pack, vuelve a pasar a todos los oponentes y sale de la zona de interacción.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como resultado del pase de estrella exitoso, le jammer blanco y le pivot blanco intercambian su estado en términos de anotar puntos y de que les anoten puntos. Como le jammer rojo ya había anotado el punto de le pivot blanco antes del pase de estrella, ya tiene el punto de le bloqueador blanco (le jammer blanco original) para este recorrido y no puede anotarlo otra vez.

**Tener presente:** Si le pivot blanco bloqueara a le jammer rojo hacia afuera y le pivot blanco recibiera el pase de estrella y saliera de la zona de interacción antes de ser pasado, le jammer rojo todavía podría anotar cuatro puntos al conseguir un pase sobre le jammer blanco anterior (ahora bloqueador).

#### **Escenario C3.1.B**

Le jammer rojo entra en el pack por delante de le jammer blanco, mientras que le jammer blanco se acerca al pack para su segundo recorrido. Le jammer rojo pasa la estrella y le nueve jammer rojo escapa del pack. Le jammer blanco entra en el pack y pasa a los cuatro bloqueadores rojos (incluso a le jammer rojo original).

**Puntos:** Le jammer blanco anota cuatro puntos.

**Explicación:** Se considera que todos los bloqueadores están unidos con respecto al recorrido de le jammer contrario a través del pack. Incluso si le jammer blanco no pasó por una vuelta de ventaja



de interacción por delante, entra en la zona de interacción por detrás, consigue pasar a todos los oponentes y completa su recorrido inicial a través del pack.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** A pesar de que el jammer rojo consiguió pases al «sacarle una vuelta de ventaja» a todos los bloqueadores contrarios en su recorrido inicial a través del pack, los pases antes del recorrido inicial no cuentan para anotar por vuelta de ventaja frente a los bloqueadores.

---

### **Escenario C3.2.D**

El bloqueador blanco comienza el jam en el banco de penalización. El jammer rojo termina su primer recorrido a través del pack y comienza el segundo. El bloqueador blanco regresa a la pista por detrás de el jammer rojo. El jammer rojo consigue pasar a todos los oponentes y sale por delante de la zona de interacción.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como el bloqueador blanco regresó a la pista detrás de el jammer rojo, el jammer rojo aún podía conseguir un pase sobre él al conseguir un pase sobre otro bloqueador blanco.

**Tener presente:** Si el bloqueador blanco hubiera pasado a el jammer rojo antes de que el jammer rojo consiguiera un pase sobre otro bloqueador oponente, el jammer rojo tendría que haber conseguido un pase sobre el bloqueador blanco que regresa para anotar su punto como de costumbre.

---

### **Escenario C3.2.E** Removido intencionalmente

## **3.3 Evitar la anotación**

*Los oponentes solo pueden evitar que se anote a costa suya quedándose por delante de el jammer, o asegurándose de que cuando se les pasa, el pase no se consiga.*

— Origen: [Sección 3.3](#)

### **Escenario C3.3.A**

El jammer blanco está en su segundo recorrido a través del pack y consigue pasar a todos los bloqueadores contrarios, excepto a el pivot rojo, que está delante de él. El jammer blanco sale por la parte delantera de la zona de interacción con el pivot rojo todavía delante de él.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Salir de la zona de interacción por delante de el jammer contrario no es un medio válido para que un bloqueador como el pivot rojo evite que se consiga una anotación a su costa. Por medio de esta acción, le negó al jammer blanco la oportunidad de pasarle durante su segundo recorrido a través del pack. Por lo tanto, se considera que el jammer blanco ha conseguido el pase sobre el pivot rojo al completar su segundo recorrido a través del pack. Los puntos de los bloqueadores contrarios ya los había sumado, como de costumbre.

**Tener presente:** Si el jam hubiese terminado antes de que el jammer blanco saliera de la zona de interacción, mientras que el pivot rojo estaba por delante de él y también por delante de la zona de interacción, el jammer blanco habría conseguido el pase sobre el pivot rojo por la misma razón, porque al final del jam termina el recorrido de anotación. Sin embargo, si el pivot rojo hubiera permanecido dentro de la zona de interacción, pero por delante de el jammer blanco, le

jammer blanco no habría conseguido el pase de le pivot rojo porque tuvo la oportunidad de hacerlo mientras estaba dentro de la zona de interacción.

---

### **Escenario C3.3.B**

Le jammer blanco comienza su segundo recorrido a través del pack. Consigue un pase sobre todos los bloqueadores contrarios excepto el pivot rojo, que está delante de él. El pivot rojo saca a le jammer blanco fuera de los límites y luego queda fuera de juego. El pivot rojo se da la vuelta, vuelve a estar en juego y termina por detrás de le jammer blanco que todavía está fuera de los límites. Le jammer blanco vuelve a entrar delante de le pivot rojo y justo por delante de la zona de interacción.

**Puntos:** Tres puntos.

**Explicación:** Cuando le jammer blanco volvió a entrar en la pista fuera de la zona de interacción, se completó su segundo recorrido a través del pack. En ese momento, el pivot rojo estaba en juego. Por tanto, le jammer blanco tuvo la oportunidad de conseguir el pase de le pivot rojo durante ese recorrido a través del pack al volver al juego dentro de la zona de interacción y luego pasar a le pivot rojo.

---

### **Escenario C3.3.C**

Le jammer blanco comienza su segundo recorrido a través del pack. A le bloqueador rojo 1 le mandan al banco de penalización. El bloqueador rojo 2 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. Le jammer blanco no ha pasado a los bloqueadores rojos 3 o 4. Entonces se corta el jam.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** Le jammer rojo no consiguió un pase sobre ninguno oponente antes de que terminara el jam.

**Tener presente:** Le jammer blanco tuvo la oportunidad de conseguir un pase sobre los bloqueadores rojos 3 o 4, lo que habría dado un pase sobre el bloqueador rojo 1 y el bloqueador rojo 2 por un total de tres puntos.

---

### **Escenario C3.3.D**

Le jammer blanco comienza su segundo recorrido a través del pack. Los bloqueadores rojos 1 y 2 ya están sentados en el banco de penalización. El bloqueador rojo 3 va al banco de penalización por una falta. El bloqueador rojo 4 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. Le jammer blanco patina y pasa a sus compañeros de equipo.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como no hubo oportunidad para que le jammer blanco obtenga un pase sobre alguno de sus oponentes, le jammer blanco obtiene ese pase sobre todos al completar su recorrido a través de la zona de interacción como se define en una situación de «no hay pack».

---

### **Escenario C3.3.E**

Le jammer blanco comienza su segundo recorrido a través del pack. Los bloqueadores rojos 1 y 2 ya están sentados en el banco de penalización. El bloqueador rojo 3 pierde un freno y se aparta

del juego. Le bloqueadore rojo 4 recibe una penalización y se le dice que permanezca en la pista, pero se va patinando de todos modos. Le jammer blanque pasa a sus compañeros de equipo y a le bloqueadore rojo 4 mientras los oficiales le dicen a le bloqueadore rojo 4 que vuelva a la pista.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como a le bloqueadore rojo 4 no le mandaron a salir de la pista e ir al banco de penalización, ese bloqueadore sigue siendo parte del juego activo (simplemente fuera de los límites). Cuando le jammer blanque pasó a le bloqueadore rojo 4 consiguió el pase como de costumbre, aunque le bloqueadore rojo 4 estuviera fuera de los límites en ese momento.

**Tener presente:** Si le bloqueadore rojo 4 hubiera patinado rápidamente para que a le jammer blanque se le negara la oportunidad de conseguir un pase sobre le bloqueadore rojo 4, cuando le jammer blanque completara su recorrido a través de la zona de interacción, habría conseguido el pase sobre le bloqueadore rojo 4 como si le bloqueadore rojo 4 estuviera por delante de la zona de interacción (pero todavía dentro de los límites). Debido a que no hay pack, el recorrido de le jammer blanque a través de la zona de interacción se completa cuando está 6,10 metros por delante de le integrante del pack anterior que esté más adelantado y dentro de los límites (en este caso, su compañere de equipo).

---

### **Escenario C3.3.F**

Le jammer rojo comete una falta al comienzo de su segundo recorrido a través del pack, sin haber conseguido ningún pase sobre los oponentes durante ese recorrido. Mientras le jammer rojo está en el banco de penalización, dos bloqueadores blancos son enviados al banco de penalización. Le jammer rojo es liberado y regresa a la zona de interacción. El pack se mueve rápido y le jammer rojo no pasa a nadie. Los otros dos bloqueadores blancos son liberados y regresan a la pista por detrás de le jammer rojo. El jam termina.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** Le jammer rojo tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre los dos bloqueadores blancos al obtener un pase sobre alguno de los bloqueadores no penalizados.

---

### **Escenario C3.3.G** Removido intencionalmente

---

### **Escenario C3.3.H** Removido intencionalmente

---

### **Escenario C3.3.I**

Le jammer rojo completa su primer recorrido a través del pack, pasa a un bloqueadore oponente y, a continuación, se quita la estrella. Mientras no tiene puesta la estrella, los otros tres bloqueadores contrarios cometen faltas y son enviados al banco de penalización. El jam termina mientras la estrella de le jammer rojo sigue en su mano.

**Resultado:** Un punto.

**Explicación:** Le jammer rojo no podía anotar puntos mientras no tenía puesta la estrella, pero puede anotar el punto obtenido mientras tenía puesta la estrella.

**Tener presente:** Si le jammer rojo se hubiera vuelto a poner la estrella antes del final del jam, habría ganado puntos por los otros bloqueadores contrarios tan pronto como la estrella volviera a

estar visible en su casco.

### **Escenario C3.3.J**

Le jammer rojo comienza su recorrido de anotación y está por delante de le jammer blanco. Le jammer rojo consigue pases sobre tres bloqueadores blancos pero permanece por detrás de le pivot blanco. Le jammer blanco pasa exitosamente la estrella a le pivot blanco, pero permanece detrás de le jammer rojo. Le jammer rojo completa su recorrido de anotación sin haber conseguido un pase sobre le jammer blanco original (ahora bloqueador).

**Resultado:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Le jammer rojo debe tener al menos una oportunidad para conseguir un pase sobre todos los bloqueadores oponentes en cada recorrido a través del pack, incluso sobre le jammer convertido en bloqueador como resultado del pase de estrella. Cuando le jammer se convierte en bloqueador, se le considera un bloqueador que regresa al juego activo (ver [Sección 2.5](#)).

## **3.4 Jammers penalizados**

*Cuando un jammer es penalizado, se considera que ya no está en la pista.*

— Origen: [Sección 3.4](#)

### **Escenario C3.4.A**

Le jammer rojo completa su primer recorrido a través del pack y no ha pasado a ninguno bloqueador contrario cuando comete dos faltas en rápida sucesión. Le mandan al banco de penalización por 60 segundos, durante los cuales los cuatro bloqueadores contrarios también cometen faltas y son enviados al banco de penalización. Le jammer rojo regresa a la parte trasera del pack, pero el jam termina antes de que pueda pasar a alguno oponente.

**Resultado:** Cero puntos.

**Explicación:** Le jammer rojo no consiguió un pase sobre ninguno bloqueador oponente, por lo que no era elegible para ganar ningún punto «no en la pista».

**Tener presente:** Si le jammer rojo hubiera conseguido un pase sobre cualquier bloqueador contrario antes de que se cumpliera su penalización, habría ganado puntos por los otros bloqueadores contrarios al regresar a la pista.

**Tener presente:** Si le jammer rojo hubiera conseguido un pase sobre un bloqueador contrario una vez que regresara de cumplir su falta, pero antes de que terminara el jam, también habría ganado un punto por cualquier bloqueador contrario que todavía estuviera sentado en el banco de penalización o cualquier bloqueador contrario que regresara del banco de penalización detrás de le jammer rojo.

## **3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación**

No hay escenarios para la [Sección 3.5](#).

# **4. Penalizaciones**

Para los siguientes escenarios, se debe asumir la siguiente información:



### **Escenario C4.1.1.C**

Le pivot rojo y dos bloqueadoris rojes forman una pared de tres personas. Un bloqueadore blanco inicia un bloqueo contra la espalda de le pivot rojo con una zona de bloqueo legal. Le pivot rojo no se cae, pero es empujate fuera del centro de la pared. Le jammer blanco logra pasar las caderas de les otros dos bloqueadoris rojes antes de que le pivot rojo recupere su posición.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore blanco.

**Explicación:** Le bloqueadore blanco no ganó una ventaja por su bloqueo contra una zona de objetivo ilegal, pero su compañere de equipo sí. Le jammer blanco consiguió los pases y, por lo tanto, sumó puntos.

**Tener presente:** Si le bloqueadore blanco se hubiese movido a través de la pared y hubiese continuado de esta forma, eso también habría justificado una penalización por ganar posición, aunque no estuviese sumando puntos.

---

### **Escenario C4.1.1.D**

Le bloqueadore rojo inicia un bloqueo pecho-contra-pecho contra le bloqueadore blanco. La fuerza del impacto causa un contacto secundario entre la parte superior del brazo de le bloqueadore rojo y el cuello de le bloqueadore blanco. La cabeza de le bloqueadore blanco se sacude hacia atrás, pero no pierde el equilibrio ni se cae.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** Aunque el golpe de le bloqueadore rojo fue a una zona de objetivo legal con una zona de bloqueo legal, y le bloqueadore blanco no perdió ni su posición ni su ventaja, el contacto contundente a la cabeza o cuello debe siempre resultar en una penalización.

**Tener presente:** El contacto incidental con el cuello o cabeza que no es contundente y no tiene ningún otro impacto no debe resultar en una penalización.

---

### **Escenario C4.1.1.E**

Le bloqueadore rojo patina en sentido horario cuando le bloqueadore blanco se pone detrás de elle, bloqueando posicionalmente la espalda de le bloqueadore rojo con una zona de objetivo legal. Le bloqueadore rojo deja de patinar en sentido horario.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Un patinadore no puede ser penalizade por bloquear posicionalmente una zona de objetivo legal. Les patinadoris pueden estar orientades y moviéndose en varias direcciones durante el juego.

---

### **Escenario C4.1.1.F**

Le jammer blanco se acerca a la parte trasera del pack, con le bloqueadore rojo como objetivo. Mucho antes de que se produzca el impacto, le bloqueadore rojo le esquiva y presenta su espalda (una zona de objetivo ilegal). Le jammer blanco hace contacto de todas maneras y tira al piso a le bloqueadore rojo.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer blanco.

**Explicación:** Le bloqueadore rojo estableció una nueva posición antes de que le jammer blanque hiciera contacto. Le jammer blanque es responsable por iniciar el bloqueo, sin importar cuál haya sido su objetivo original.

**Tener presente:** Si le jammer blanque no hubiese tenido oportunidad razonable para evitar la zona de objetivo ilegal de le bloqueadore rojo porque le bloqueadore rojo ha presentado su zona de objetivo ilegal a último momento, le bloqueadore rojo sería le iniciadore con su espalda, una zona de bloqueo legal. Como le jammer blanque no sería considerade le iniciadore, no se justifica una penalización.

---

#### **Escenario C4.1.1.G**

Le jammer blanque patina rápido y directo hacia la espalda de le bloqueadore rojo, quien no estaba preparade para el contacto. Le bloqueadore rojo cae violentamente y se desliza hacia los patines de una pared de bloqueadoris blanques por delante de elle, quienes caen.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer blanque. No se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** Le jammer blanque hizo contacto ilegal con le bloqueadore rojo. A causa de este contacto ilegal, le bloqueadore rojo fue incapaz de evitar cometer una acción ilegal y no debe ser penalizade.

---

#### **Escenario C4.1.1.H**

Le jammer rojo patina alrededor de la pista a una velocidad alta. Choca muy contundentemente contra la espalda de le bloqueadore blanque sin hacer ningún intento de evitar el contacto ilegal. Le bloqueadore blanque, sin embargo, no cae y le jammer rojo no gana una mejor posición sobre nadie como resultado de esta acción.

**Resultado:** Se penaliza y se debe considerar a le jammer rojo para una expulsión.

**Explicación:** El contacto con la espalda de una oponente es ilegal, en parte porque es peligroso. Una violación flagrante a esta regla pone en riesgo la seguridad de le bloqueadore blanque y tiene suficiente impacto en el juego como para expulsar a le jammer rojo si se considera que fue negligente, intencional o imprudente, sin importar si le bloqueadore blanque perdió su posición.

---

#### **Escenario C4.1.1.I**

Le jammer rojo está atascade detrás de una pared de bloqueadoris blanques. Le jammer rojo bloquea de manera contundente a le bloqueadore blanque 1 en la espalda pero, como resultado de una asistencia legal de le bloqueadore blanque 2, le bloqueadore blanque 1 permanece en su posición.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer rojo.

**Explicación:** El contacto con la espalda de una oponente es ilegal, en parte porque es peligroso. Le jammer rojo estaba en control de sus acciones e inició un contacto ilegal contundente contra la espalda de le bloqueadore blanque 1. Esta acción se penaliza sin importar el impacto en el juego ni el resultado.

**Tener presente:** Si le jammer rojo iniciara un contacto no contundente contra la espalda de le bloqueadore blanque 1 con una zona de bloqueo legal, el umbral para la penalización será el contacto con la zona de objetivo ilegal.

---

### **Escenario C4.1.1.J**

Le jammer rojo se aproxima a le bloqueadore blanco 1. Le bloqueadore blanco 2 inicia un bloqueo legal sobre le jammer rojo en el último segundo, forzándole fuera de su trayectoria y directo a la espalda de le bloqueadore blanco 1 (sin oportunidad de recuperarse antes de hacer contacto). Le bloqueadore blanco 1 recibe un contacto contundente pero mantiene su posición por delante de le jammer rojo y no pierde su posición.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** El contacto ilegal de le jammer rojo contra le bloqueadore blanco 1 fue producto de un bloqueo legal que recibió de un oponente; como tal, su contacto contundente sobre la espalda fue inevitable. El contacto ilegal no dio como resultado ningún otro impacto que justificara una penalización (como una pérdida de posición).

**Tener presente:** Cada patinadore es responsable de mantener el control de su propio cuerpo y del contacto que inicia como resultado del juego legal. Si le bloqueadore blanco 1 perdiera su posición, le jammer rojo debería ser penalizado.

**Tener presente:** Si le jammer rojo hizo contacto contundente con la espalda de le bloqueadore blanco 1 por la asistencia de un compañere del equipo rojo, entonces el contacto se considera evitable y le jammer rojo debe ser penalizado.

### **4.1.2. Impacto con una zona de bloqueo ilegal**

*Hacer contacto con una zona de bloqueo ilegal debe ser penalizado basado en el impacto que tiene en el objetivo (ver [Sección 2.4.2](#)).*

— Origen: [Sección 4.1.2](#)

### **Escenario C4.1.2.A**

Le jammer rojo inicia un bloqueo con sus antebrazos plegados en su torso contra una zona de objetivo legal de le bloqueadore blanco. Le bloqueadore blanco es bloqueado hacia fuera de los límites.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Los antebrazos de le jammer rojo estaban completamente plegados en su torso. Mientras que los antebrazos son una zona de bloqueo ilegal, plegarlos completamente en el torso los hace parte del torso a efectos prácticos y, por ende, una zona de bloqueo legal.

### **Escenario C4.1.2.B**

Le bloqueadore blanco inicia un bloqueo contra le jammer rojo, usando la parte superior de su brazo contra una zona de objetivo legal. El impulso natural del impacto provoca un contacto adicional hasta el codo de le bloqueadore blanco. Le jammer rojo termina fuera de los límites como resultado de esta acción.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le bloqueadore blanco usó la parte superior de su brazo para iniciar el bloqueo. Le jammer rojo perdió su posición como resultado de un bloqueo desde una zona de bloqueo legal y no por el contacto adicional que resultó del impulso por el impacto. Ambos son ejemplos de juego legal.

**Tener presente:** Muchos bloqueos legales incluyen contacto incidental o sin impacto usando una zona de bloqueo ilegal o hacia una zona de objetivo ilegal. Si el contacto ilegal no tiene un impacto posterior, no se debe cobrar una penalización.

---

#### **Escenario C4.1.2.C**

Le jammer blanque está atorade detrás de la pared roja. Empuja hacia adelante, pero no encuentra la forma de atravesar la pared. Le jammer blanque usa la rodilla para golpear las nalgas de le bloqueadore rojo. Le bloqueadore rojo se tambalea, pero no se cae ni sale de la pista. Le jammer blanque no logra atravesar la pared.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer blanque.

**Explicación:** Une patinadore que intencionalmente y de manera contundente le clava el codo a une oponente o le golpea con la rodilla debe recibir una penalización, sin importar si eso causa una pérdida de posición o una ventaja. Esta acción es peligrosa y antideportiva.

**Tener presente:** La intencionalidad de una acción solo es una de las razones que justifican una penalización. Las acciones ilegales intencionales no siempre se penalizan, aunque sean implícitamente antideportivas. Las acciones intencionales para dañar a une oponente siempre deben ser penalizadas.

---

#### **Escenario C4.1.2.D**

Mientras le jammer blanque avanza, le bloqueadore rojo es derribade hacia el camino de le jammer blanque, queda agachade y con su cabeza posicionada en frente de le jammer blanque. Le jammer blanque se detiene por completo y evita en contacto con la cabeza de le bloqueadore rojo.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque le jammer blanque perdió impulso significativamente como resultado del bloqueo posicional de le bloqueadore rojo con una zona de bloqueo ilegal, el bloqueo posicional no intencional con la cabeza no justifica una penalización.

**Tener presente:** Si le bloqueadore rojo hubiera presentado intencionalmente su cabeza para reducir la velocidad e impulso de le jammer blanque, o continuara usando esa amenaza de daño a su propia cabeza como barrera, le bloqueadore rojo debería haber sido penalizade por contacto peligroso y antideportivo.

---

#### **Escenario C4.1.2.E**

Le bloqueadore blanque pierde el equilibrio por un golpe y se agarra de la camiseta de le bloqueadore rojo para intentar recuperar el equilibrio. Le bloqueadore rojo permanece en pie, pero se reduce significativamente su velocidad por el tirón de su camiseta. Le bloqueadore blanque recupera el equilibrio.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore blanque.

**Explicación:** Las asistencias tomadas de une oponente, como tirones o agarres, son penalizables si resultan en algún tipo de ventaja para le iniciadore o desventaja para le oponente. Le bloqueadore blanque pierde velocidad significativamente por el uso de una zona de bloqueo ilegal por parte de le bloqueadore rojo.

---



### 4.1.3. Otro contacto ilegal

*Iniciar un bloqueo es legal cuando un patinadore se está moviendo en sentido antihorario, está en juego, erguido y dentro de los límites durante un jam y usa sus zonas de contacto legales.*

— Origen: [Sección 4.1.3](#)

#### **Escenario C4.1.3.A**

Le pivot blanco está detenide sobre sus frenos e inicia un bloqueo contra le jammer rojo. Le jammer rojo contrabloquea, pero le detiene le pivot blanco, que sigue detenide.

**Resultado:** Se penaliza a le pivot blanco.

**Explicación:** Si le jammer rojo pierde su posición o se alteran mucho su impulso o trayectoria por un bloqueo iniciado de una forma ilegal, le iniciadore debe recibir una penalización. En este ejemplo, si le pivot blanco, en lugar de mantenerse detenide, hubiese vuelto a moverse en sentido antihorario mientras bloqueaba, no se le penalizaría.

**Tener presente:** En este escenario no se penaliza por usar los frenos, sino porque le pivot blanco, mientras estaba detenide, tuvo impacto sobre le jammer rojo. Si le pivot blanco hubiese seguido moviéndose por la pista en sentido antihorario, no se le penalizaría.

---

#### **Escenario C4.1.3.B**

Le bloqueadore rojo usa una zona de bloqueo legal para iniciar un bloqueo contra una zona de objetivo legal de le bloqueadore blanco. Le bloqueadore blanco es empujate hasta que uno de sus patines queda dentro de los límites y el otro fuera de los límites. Le bloqueadore rojo continúa bloqueándole hasta que le bloqueadore blanco queda completamente fuera de los límites. Le bloqueadore rojo reinicia un nuevo bloqueo que hace caer a le bloqueadore blanco.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** Un patinadore no espera ser bloqueado mientras está fuera de los límites. Solo es legal bloquear a un patinadore que está dentro de los límites o con un patin a cada lado de la línea. El bloqueo secundario justifica la penalización.

---

#### **Escenario C4.1.3.C**

Le bloqueadore rojo es empujate fuera de los límites y reciclade hacia la parte trasera del pack. Acelera y se mueve hacia dentro de los límites y directamente contra le bloqueadore blanco, quien se cae.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** Aunque las zonas de bloqueo y de objetivo eran legales y ambas patinadoras estaban dentro de los límites, le bloqueadore rojo ganó una ventaja inesperada al acelerar para bloquear mientras estaba fuera de los límites. Le bloqueadore blanco no esperaba ser bloqueado por un oponente desde fuera de los límites.

---

#### **Escenario C4.1.3.D**

Le bloqueadore rojo es empujate hacia fuera de los límites por le bloqueadore blanco, quien también sale fuera de los límites y deja un espacio abierto junto a la línea interna. Le bloqueadore

rojo que está fuera de los límites agarra por las caderas a le jammer rojo que está dentro de los límites y le empuja, haciéndole pasar a les bloqueadoris blanques que están dentro de los límites.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** El umbral de penalización para las asistencias sigue las mismas normas que para los bloqueos. No puede venir de una posición imbloqueable, como estar fuera de los límites, abatido o detenido. Como le bloqueadore rojo no podía ser bloqueado legalmente, también sería ilegal dar una asistencia.

---

### **Escenario C4.1.3.E**

Le jammer blanque, habiéndose alineado justo detrás de la línea de jammer, recibe el impacto de le jammer rojo, que intenta tomar el mismo lugar. Le jammer blanque cae fuera de los límites antes del pitido de inicio del jam.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer rojo por bloquear antes de que comience el jam. Se le permite a le jammer blanque participar en ese jam. Le jammer rojo pierde la capacidad de ser jammer líder durante este jam.

**Explicación:** Es ilegal bloquear antes de que comience un jam. Como le jammer blanque no estaba en una posición legal de inicio debido a la acción ilegal de su oponente, se le permite participar del jam.

**Tener presente:** Si le jammer blanque fuera bloqueado hacia una posición de salida en falso en lugar de hacia fuera de los límites, se le permitiría a le jammer blanque participar como de costumbre en el jam (sin necesidad de ceder). Le jammer rojo igual recibiría la penalización por bloquear antes de que comenzara el jam.

**Tener presente:** Una patinadore penalizado antes del inicio del jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

---

### **Escenario C4.1.3.F**

Le bloqueadore blanque inicia un contacto sobre le jammer rojo durante el pitido de finalización de jam. Le jammer rojo se tambalea significativamente y pierde el equilibrio después del pitido de finalización de jam.

**Resultado:** Le bloqueadore blanque inició legalmente antes del fin del jam. No hay penalización.

**Explicación:** Es ilegal bloquear una vez que ha terminado el jam. Sin embargo, es legal iniciar un bloqueo durante el pitido de finalización de jam, incluso si el resultado ocurre una vez terminado el jam.

**Tener presente:** Si el mismo bloqueo se iniciara después del pitido de finalización de jam, no es necesario que le jammer rojo caiga o sea empujado hacia fuera de los límites. Ser golpeado y perder significativamente el equilibrio después del pitido de finalización de jam es suficiente para penalizar a le iniciadore de ese bloqueo.

**Tener presente:** Una patinadore penalizado después de la finalización del jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

---

### **Escenario C4.1.3.G**

Le jammer rojo está a 5,48 metros por delante del pack, al lado de le pivot blanche. Continúa patinando y une oficial les da una advertencia de fuera de juego a ambos jugadores. Le pivot blanche continúa patinando al lado de le jammer rojo y luego bloquea a le jammer rojo, haciendo contacto cadera con cadera. Le jammer rojo contrabloquea a le pivot blanche para mantenerse erguido y seguir adelante. Le pivot blanche cae como resultado.

**Resultado:** Se penaliza a le pivot blanche. A le jammer rojo no.

**Explicación:** Le pivot blanche recibe una advertencia de fuera de juego y no intenta regresar inmediatamente a la zona de interacción, sino que continúa bloqueando a le jammer rojo. Los patinadores que son bloqueados ilegalmente mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, entonces las acciones de le jammer rojo no justifican una penalización.

**Tener presente:** Si la acción de le jammer rojo no fuera un contrabloqueo, sino una iniciación de un bloqueo separado y distinto, le jammer rojo debería ser penalizado ya que la caída de le pivot blanche tiene suficiente impacto como para justificar una penalización por contacto ilegal.

---

### **Escenario C4.1.3.H**

Le jammer rojo está a 5,48 metros por delante del pack. Le pivot blanche está junto a le jammer rojo. Patinan hacia adelante, y une oficial les da una advertencia de fuera de juego a ambos jugadores. Después de la advertencia, le pivot blanche inicia un bloqueo contra le jammer rojo. Le jammer rojo contrabloquea y es capaz de mantenerse en pie y mantener la velocidad. Le jammer rojo, a continuación, bloquea de manera activa a le pivot blanche hasta que le pivot blanche está fuera de los límites.

**Resultado:** Se penaliza a ambos jugadores.

**Explicación:** Se advirtió a ambos jugadores de que estaban fuera de juego. Le pivot blanche no intentó inmediatamente volver a la zona de interacción. Los patinadores a quienes se bloquea de forma ilegal mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, así que el contrabloqueo inicial de le jammer rojo no merece una penalización.

El bloqueo sostenido de le jammer rojo tras absorber el impacto del bloqueo de le pivot blanche debe considerarse un bloqueo nuevo. Aunque los jammers nunca están fuera de juego, es ilegal que cualquier patinador bloquee a un patinador que esté fuera de juego. Al cambiar considerablemente la trayectoria de le pivot blanche, el bloqueo ilegal de le jammer rojo tuvo el suficiente impacto para justificar una penalización.

**Tener Presente:** Iniciar un bloqueo tras un aviso de fuera de juego es, por definición, no intentar volver a la zona de interacción. Por consiguiente, le pivot blanche debería ser penalizado por mantener una posición ilegal sin tener en cuenta el impacto de su bloqueo sobre le jammer rojo.

---

### **Escenario C4.1.3.I**

Le bloqueador blanche está de pie y legalmente fuera de los límites. Un bloqueador rojo recibe un bloqueo que le echa fuera de la pista y contra le bloqueador blanche. Le bloqueador blanche se mueve hacia le bloqueador rojo y levanta los brazos para absorber de forma activa la fuerza del contacto y proteger a ambos patinadores. Le bloqueador rojo cae al suelo como resultado de ese contacto.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque le bloqueadore blanco se movió hacia el bloqueo opuesto, la finalidad de esa acción era absorber el contacto de forma activa y no llevar a le bloqueadore rojo al suelo a propósito. Le bloqueadore blanco actuó por razones de seguridad y no debería ser penalizado. Mantener la seguridad de los jugadores supera cualquier cuestión del juego que no esté enumerada en las reglas.

---

### **Escenario C4.1.3.J**

Le pivot blanco es el único bloqueadore blanco en el pack en este momento. Le jammer blanco se acerca a le pivot blanco e inicia una asistencia apoyándose en le pivot blanco, lo que reduce la velocidad de le pivot blanco lo suficiente para que quede a más de 3 metros de distancia.

**Resultado:** Los oficiales declaran una situación de no hay pack. No hay penalización.

**Explicación:** Se destruyó el pack como resultado de acciones normales del juego. No debería considerarse una destrucción ilegal del pack.

**Tener Presente:** Dar o recibir asistencias son acciones normales del juego. Si le jammer blanco hubiese empujado a le pivot blanco fuera de los límites o al suelo, debería penalizarse a le jammer blanco. Esta acción se considera una destrucción deliberada del pack, y le jammer debería recibir una penalización por conducta antideportiva (mala conducta).

## **4.1.4. Bloqueo de múltiples jugadores**

*Los patinadores no podrán formar una pared entrelazándose con o agarrándose de sus compañeros de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable.*

— Origen: [Sección 4.1.4](#)

### **Escenario C4.1.4.A**

Los bloqueadores rojos forman una pared de tres personas, separando a le pivot blanco de los otros bloqueadores blancos. Le bloqueadore rojo del medio entrelaza los brazos con le bloqueadore rojo que está del lado externo. Le pivot blanco inicia un bloqueo entre los bloqueadores rojos del medio y del lado externo e intenta pasar entre los dos patinadores, pero no logra hacer ningún progreso. Todos los bloqueadores permanecen erguidos.

**Resultado:** Le bloqueadore rojo del medio es el más responsable por entrelazar los brazos y debe recibir una penalización.

**Explicación:** Los bloqueadores rojos del medio y del lado externo ganaron una ventaja al crear una unión que le pivot blanco no puede romper. Una vez que le pivot blanco desafía la unión, su acción hace que se justifique una penalización.

**Tener presente:** Si no se puede determinar quién inició la unión, el patinador más cercano a le referi que cobra la penalización debe ser penalizado.

**Tener presente:** Si le bloqueadore rojo del medio también estuviera entrelazado con le bloqueadore rojo de la parte interna, no se justifica una penalización adicional porque le pivot blanco no intentó pasar entre esos dos oponentes unidos.

## 4.2. Penalizaciones de la estructura del juego

### 4.2.1. Posicionamiento ilegal

*Les bloqueadoris no pueden bloquear si no se puede definir un pack.*

—Origen: [Sección 4.2.1](#)

#### **Escenario C4.2.1.A**

Le pivot rojo es le únique bloqueadore rojo en la pista. Le pivot blanque echa a le pivot rojo fuera de los límites.

**Resultado:** Les oficiales declaran una situación de «no hay pack». No hay penalización.

**Explicación:** La destrucción del pack ocurrió como resultado del desarrollo normal del juego.

---

#### **Escenario C4.2.1.B**

Le pivot rojo es le únique bloqueadore rojo en la pista. Le pivot rojo intenta bloquear a le jammer blanque cuando elle pasa. Le pivot rojo fracasa y termina fuera de los límites.

**Resultado:** Les oficiales declaran una situación de «no hay pack». No hay penalización.

**Explicación:** La destrucción del pack ocurrió como resultado del desarrollo normal del juego.

---

#### **Escenario C4.2.1.C**

Le pivot rojo es le únique bloqueadore rojo en la pista y patina intencionalmente hacia fuera de los límites.

**Resultado:** Les oficiales declaran una situación de «no hay pack». Se le indica a le pivot rojo que permanezca en la pista y es penalizade.

**Explicación:** La acción ilegal de le pivot rojo (salir hacia fuera de los límites) destruyó el pack. Le pivot rojo es le únique bloqueadore rojo que queda y debe permanecer en la pista para que se pueda formar el pack.

---

#### **Escenario C4.2.1.D**

Le pivot rojo es le únique bloqueadore rojo en la pista, y está siendo bloqueade por le pivot blanque y le bloqueadore blanque. Le pivot blanque echa a le pivot rojo fuera de los límites, y les oficiales declaran una situación de «no hay pack». Le pivot blanque y le bloqueadore blanque inmediatamente patinan por delante de le pivot rojo, quien ahora está detrás de todes les otros bloqueadoris. Le pivot rojo no regresa a la pista. Como resultado, el pack no se puede reformar.

**Resultado:** Le pivot rojo es penalizade y se le indica que regrese y permanezca en la pista hasta que otre bloqueadore rojo regrese al pack.

**Explicación:** Le pivot rojo podía regresar legalmente a la pista una vez que todes les otros bloqueadoris estaban por delante de elle. No se requiere que le pivot rojo regrese a la pista hasta que pueda hacerlo legalmente y no se requiere que patine en sentido horario para encontrar un punto de reingreso legal. En este escenario, sin embargo, le pivot rojo tuvo la oportunidad legal porque todes les otros bloqueadoris estaban por delante de elle. Además, le pivot rojo no acata la

advertencia de los oficiales y debe entonces ser penalizado por impedir que se reforme el pack. Como el pivot rojo es el último bloqueador rojo que queda en la pista, debe permanecer en la pista para que el pack pueda formarse.

**Tener presente:** Si el pivot blanco o el bloqueador blanco no hubiesen patinado hacia adelante, uno o ambos podrían haber sido penalizados en lugar de el pivot rojo por evitar que se reforme el pack al forzar a el único bloqueador contrario a permanecer fuera de los límites.

---

#### **Escenario C4.2.1.E**

El pivot rojo está patinando a 2,74 metros por detrás de los bloqueadores blancos y 2,74 metros por delante de los otros bloqueadores rojos. Su rodillera se desliza hacia abajo por su pierna y deja de protegerle. El pivot rojo sale de la pista voluntariamente para ajustar su equipamiento y crea así una situación de «no hay pack».

**Resultado:** Los oficiales declaran una situación de «no hay pack». No hay penalización.

**Explicación:** Aunque las acciones de el pivot rojo causaron directamente una situación de «no hay pack», fue para resolver un tema de seguridad. Los patinadores no deben ser penalizados por resolver temas de seguridad.

---

#### **Escenario C4.2.1.F**

El jammer blanco se quita el cubrecasco e intenta entregarlo al pivot blanco. Durante este proceso, la estrella cae y queda fuera de los límites. El jammer blanco sale de la pista para recuperar el cubrecasco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** El jammer y el pivot pueden salir de la pista voluntariamente para recuperar un cubrecasco que se ha caído al menos parcialmente fuera de los límites. No permitirles hacerlo haría imposible la recuperación del cubrecasco.

---

#### **Escenario C4.2.1.G**

El jammer blanco intenta hacer un salto de ápex, pero no logra aterrizar dentro de los límites. Aterrizó completamente fuera de los límites, entra por detrás de todos los bloqueadores y continúa patinando.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** El jammer blanco no tuvo intención de salir voluntariamente del juego.

**Tener presente:** Si el jammer blanco saltara el ápex con éxito pero saliera de la pista voluntariamente por creer que no aterrizó dentro de los límites, no se le debería penalizar.

---

#### **Escenario C4.2.1.H**

El jammer blanco está cortando el jam. Patina fuera de los límites durante el pitido de fin de jam.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Patinar fuera de los límites durante los cuatro pitidos de fin de jam no le permite a un patinador anotar puntos adicionales ni ganar una ventaja significativa sobre otro patinador.

---

#### **Escenario C4.2.1.I**

Inmediatamente después del pitido de inicio del jam todos los bloqueadores rojos permanecen quietos y todos los bloqueadores blancos patinan en sentido antihorario. Esto resulta en un espacio de más de 3,05 metros entre cualquier bloqueador blanco y bloqueador rojo.

**Resultado:** Los oficiales declaran una situación de «no hay pack». No hay penalización. Los oficiales cobran penalizaciones por no reformar el pack, según corresponda.

**Explicación:** Las penalizaciones por destrucción del pack se cobran cuando los patinadores crean ilegalmente una situación de «no hay pack». Para que se cobre una penalización, un equipo o un patinador debe tener claramente la responsabilidad por la destrucción del pack. Por lo general, será el equipo o el patinador que cambie la velocidad establecida del pack. En este escenario, ningún equipo cambió su velocidad: el equipo rojo permaneció quieto y el equipo blanco patinó en sentido antihorario cuando comenzó el jam. Como no hubo cambio de velocidad, ningún equipo es claramente culpable por la destrucción del pack. No se cobra ninguna penalización.

**Tener presente:** Si el equipo blanco hubiese patinado en sentido horario al inicio del jam y provocado una situación de «no hay pack», se aplicaría una penalización por destruir el pack, debido a que se destruye el pack ilegalmente al patinar en sentido horario cuando no hay una velocidad de pack establecida.

---

#### **Escenario C4.2.1.J**

Los bloqueadores blancos forman una pared de cuatro personas, y bloquean al jammer rojo en la parte trasera del pack cuando se declara una situación de «no hay pack». Un bloqueador blanco patina hacia adelante para reformar el pack, pero no lo hace hasta que han pasado varios segundos. Los tres bloqueadores blancos restantes continúan bloqueando activamente al jammer rojo antes de que el pack se declare reformado.

**Resultado:** Uno de los bloqueadores blancos que estaba bloqueando activamente al jammer rojo debe ser penalizado.

**Explicación:** Todos los bloqueadores están obligados a intentar reformar el pack, no solo los que elijan hacerlo. Continuar bloqueando durante una situación de «no hay pack» es considerado no intentar reformar el pack.

**Tener presente:** Si el pack se hubiera reformado inmediatamente, no se debería cobrar una penalización.

**Tener presente:** Si todos los bloqueadores blancos hubieran acelerado para reformar el pack no se debería cobrar una penalización, incluso si lo hicieran manteniendo su pared y reteniendo al jammer rojo.

---

#### **Escenario C4.2.1.K**

El jammer rojo pasa a todos los integrantes del pack excepto al pivot blanco, quien empuja al jammer rojo hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista. Mientras el jammer rojo se encuentra fuera de los límites, el pack patina en sentido antihorario por delante del jammer rojo. El jammer rojo patina dando varias zancadas en sentido antihorario mientras está fuera de los

límites para mantener su posición por delante del pack y por detrás de le pivot blanco antes de regresar dentro de los límites.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer rojo.

**Explicación:** No se permite a les patinadoris que aceleren o mantengan su velocidad mientras están fuera de los límites, a menos que sea para apresurar su reingreso a la pista o el ingreso al banco de penalización.

**Tener presente:** Acelerar o mantener una velocidad en sentido horario estando fuera de los límites no debe ser penalizado, ya que no permitiría que una patinadore fuera de los límites mantuviera su posición relativa con respecto a les patinadoris dentro de los límites.

---

### **Escenario C4.2.1.L**

Le bloqueadore rojo está cumpliendo una falta en el banco de penalización. Una vez cumplido su tiempo, un oficial del banco de penalización se lo informa con el comando verbal apropiado, pero le bloqueadore rojo permanece en el área designada para el banco de penalización. Le oficial del banco de penalización lo nota y le advierte a le bloqueadore rojo que regrese al juego. Le bloqueadore rojo reconoce la advertencia pero permanece en el área del banco de penalización.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore rojo.

**Explicación:** Al permanecer en el banco de penalización por más tiempo del asignado, una patinadore mantiene una posición en la cual no se le puede bloquear. Que le patinadore mantenga esta posición también interfiere con el funcionamiento normal del banco de penalización (ver [Escenario C4.2.4.F](#)).

**Tener presente:** Si una patinadore recibe esta advertencia reiteradas veces durante el curso del partido pero regresa al juego después de cada advertencia, le patinadore debe recibir una penalización. Al requerir reiteradas veces una advertencia por la misma acción, le patinadore interfiere continuamente con el funcionamiento normal del banco de penalización.

**Tener presente:** Les patinadoris que mantienen una posición dentro o cerca del banco de penalización momentáneamente por razones de seguridad (por ejemplo, para esperar que pase le réferi del pack de la parte externa) antes de regresar al juego no deben recibir una advertencia ni una penalización.

---

### **Escenario C4.2.1.M**

Les bloqueadoris blancos forman una pared de cuatro personas y bloquean a le jammer rojo en la parte delantera del pack cuando se declara una situación de «no hay pack». Les bloqueadoris blancos continúan interactuando con le jammer rojo y no intentan reformar el pack. Les bloqueadoris rojos en la parte trasera del pack permanecen quietos durante varios segundos hasta que una de les bloqueadoris rojos patina hacia adelante para reformar el pack.

**Resultado:** Una bloqueadore blanco y una bloqueadore rojo deben ser penalizadas.

**Explicación:** Todas les bloqueadoris están obligadas a intentar reformar el pack, no solo les que elijan hacerlo.

**Tener presente:** Incluso si múltiples bloqueadoris no logran reformar el pack, solo una bloqueadore por equipo deberá ser penalizada, ya que es la responsabilidad del equipo mantener el pack.

**Tener presente:** Ambos equipos deben ser penalizados nuevamente si el pack continúa indefinido.

## 4.2.2. Ganar posición

*Es ilegal que un patinador use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está erguido y dentro de los límites.*

*Si un patinador es puesto fuera de los límites debido a un bloqueo de un oponente, el patinador debe regresar dentro de los límites por detrás de ese oponente, incluso si el patinador estaba por delante de dicho oponente antes de recibir el bloqueo.*

—Origen: [Sección 4.2.2](#)

### **Escenario C4.2.2.A**

Le pivot blanco y el bloqueador blanco están por delante de le pivot rojo. Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites. Le bloqueador blanco patina en sentido horario por detrás de ambos patinadores. Le pivot rojo reingresa a la pista por detrás de le pivot blanco y por delante de le bloqueador blanco.

**Resultado:** Se penaliza a le pivot rojo.

**Explicación:** Le bloqueador blanco tenía una posición superior cuando le pivot rojo salió fuera de los límites. Le pivot rojo debe reingresar por detrás de le pivot blanco y de le bloqueador blanco.

---

### **Escenario C4.2.2.B**

Le pivot blanco y el bloqueador blanco están por delante de le pivot rojo cuando se declara una situación de «no hay pack». Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites. Le bloqueador blanco patina en sentido horario por detrás de ambos patinadores. Le pivot rojo reingresa a la pista por detrás de le pivot blanco y por delante de le bloqueador blanco.

**Resultado:** Le pivot blanco y le pivot rojo son penalizados.

**Explicación:** Se penaliza a le pivot blanco por ejecutar un bloqueo mientras estaba fuera de juego (por la situación de «no hay pack»). Por lo tanto, no se requiere que le pivot rojo reingrese detrás de le pivot blanco. Aunque no haya pack, le bloqueador blanco tenía una posición superior cuando le pivot rojo salió fuera de los límites, así que le pivot rojo debe entrar por detrás de le bloqueador blanco.

**Tener presente:** Si le bloqueador blanco hubiese estado a más de 6,10 metros del último pack definido, le pivot rojo no debería ser penalizado.

---

### **Escenario C4.2.2.C**

Le pivot blanco y el bloqueador blanco están por delante de le pivot rojo. Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites. Le bloqueador blanco patina en sentido horario por detrás de ambos patinadores. Le bloqueador blanco pierde el equilibrio, apoya una rodilla y vuelve a erguirse. Le pivot rojo reingresa a la pista por detrás de le pivot blanco y por delante de le bloqueador blanco.

**Resultado:** Se penaliza a le pivot rojo.

**Explicación:** Aunque le bloqueadore blanco perdió su posición superior brevemente al estar abatido, se irguió antes de que le pivot rojo reingresara. Le bloqueadore blanco no fue le iniciadore del bloqueo que forzó a le pivot rojo a salir hacia fuera de los límites, y por ende puede restablecer su posición superior.

---

#### **Escenario C4.2.2.D**

Le bloqueadore rojo bloquea a le jammer blanco hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista al tiempo que le bloqueadore blanco bloquea a le jammer rojo hacia fuera de los límites en la parte interna. Ambos bloqueadores estaban por delante de ambos jammers antes de los bloqueos y patinan rápidamente en sentido horario para llevar a le jammer contrario a la parte trasera del pack. Le jammer blanco reingresa por detrás de todos los oponentes y le jammer rojo reingresa detrás de le bloqueadore blanco, pero por delante de le bloqueadore rojo.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Cortar a una sola compañera de equipo no tiene suficiente impacto como para justificar una penalización.

**Tener presente:** Cortar a más de una compañera de equipo debe ser penalizado.

**Tener presente:** Se debe aplicar el mismo parámetro cuando un patinador está regresando al juego del banco de penalización.

---

#### **Escenario C4.2.2.E**

Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites. Le bloqueadore blanco, quien está por detrás de ambos pivots, patina en sentido antihorario, pasa a ambos pivots y patina de nuevo en sentido horario a su posición anterior. Le pivot rojo reingresa a la pista por detrás de le pivot blanco y por delante de le bloqueadore blanco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Cuando le pivot rojo salió fuera de los límites, le bloqueadore blanco no estaba en una posición superior. Le pivot rojo solo debe reingresar detrás de le pivot blanco.

---

#### **Escenario C4.2.2.F**

Le pivot blanco está dentro de los límites, pero abatido. Le pivot rojo esquiva a le pivot blanco y termina fuera de los límites. Le pivot blanco se yergue. Le pivot rojo reingresa a la pista por delante de le pivot blanco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Los patinadores abatidos no tienen una posición superior a los patinadores que están fuera de los límites.

---

#### **Escenario C4.2.2.G**

Le pivot blanco y le bloqueadore blanco están por delante de le pivot rojo. Le bloqueadore blanco fuerza a le pivot rojo hacia fuera de los límites ilegalmente y recibe una penalización. Mientras le bloqueadore blanco sale de la pista, accidentalmente choca los patines de su

compañere de equipo, le pivot blanche, quien cae. Le pivot rojo reingresa a la pista por delante de ambos patinadoris.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le pivot blanche estaba abatide cuando le pivot rojo reingresó a la pista y no tenía una posición superior.

---

#### **Escenario C4.2.2.H**

Le pivot blanche, le bloqueadore blanche y le jammer rojo están a 5,48 metros por delante de un pack detenido. Le jammer rojo es bloqueade hacia fuera de los límites por le pivot blanche. Le pivot blanche y le bloqueadore blanche patinan hacia adelante y ambos reciben una advertencia de fuera de juego. Le pivot blanche y le bloqueadore blanche patinan en sentido horario de vuelta al pack. Le jammer rojo reingresa a la pista por delante de ambos patinadoris.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer rojo.

**Explicación:** Le pivot blanche, como iniciadore del bloqueo, perdió su posición superior con respecto a le jammer rojo al dejar la zona de interacción. Aunque le bloqueadore blanche perdió su posición superior brevemente al quedar fuera de juego, la ganó nuevamente al retornar a la zona de interacción antes de que le jammer rojo reingresara. Le bloqueadore blanche no era le iniciadore del bloqueo que forzó a le jammer rojo a salir fuera de los límites, por lo tanto, puede restablecer su posición superior.

---

#### **Escenario C4.2.2.I**

Le pivot blanche, le bloqueadore blanche y le jammer rojo están a 5,48 metros por delante de un pack detenido. Le bloqueadore blanche patina hacia adelante y recibe una advertencia de fuera de juego al tiempo que le pivot blanche bloquea a le jammer rojo hacia fuera de los límites. Le bloqueadore blanche patina en sentido horario de vuelta al pack. Le jammer rojo reingresa a la pista por delante de le bloqueadore blanche y por detrás de le pivot blanche.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le bloqueadore blanche estaba fuera de juego cuando le jammer rojo salió hacia fuera de los límites, y por ende no tenía una posición superior.

---

#### **Escenario C4.2.2.J**

Le pivot rojo bloquea a le jammer blanche hacia el interior y hacia adelante, a través del ápex. Le jammer blanche entra dentro de los límites con ambos patines por un momento e inmediatamente sale de la pista.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le jammer blanche no ganó posición de manera significativa sobre nadie porque salió de la pista inmediatamente.

**Tener presente:** Si le jammer blanche no hubiera salido de la pista inmediatamente, debería haber sido penalizade.

---

### **Escenario C4.2.2.K**

Le jammer rojo está en su segundo recorrido a través del pack, no habiendo pasado a ninguna bloqueadora blanca. Antes de que le jammer rojo logre pasar a ninguna oponente, el pivot blanco echa a le jammer rojo fuera de los límites a través del ápex. Le jammer rojo, mientras está abatido, se desliza hacia dentro de la pista por detrás de le pivot blanco. Le bloqueadora blanca patina en sentido horario por detrás de le jammer rojo. Le jammer rojo se pone en pie completamente dentro de los límites y comienza a patinar hacia adelante.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer rojo.

**Explicación:** Los patinadores no pueden restablecer su posición en la pista mientras están abatidos. A pesar de estar completamente dentro de los límites, le jammer rojo abatido no restableció su posición dentro de los límites hasta que se irguió, sin salir inmediatamente de la pista. Le bloqueadora blanca tenía una posición superior a la de le jammer rojo cuando le jammer rojo salió de la pista, entonces le jammer rojo no puede ganar una posición superior dado su estado de fuera de los límites.

---

### **Escenario C4.2.2.L**

Inmediatamente después del inicio del jam, le jammer blanco bloquea a le jammer rojo hacia fuera de los límites. El pack permanece detenido mientras le jammer blanco patina en sentido horario alrededor de la pista. Le jammer rojo permanece fuera de los límites. Le jammer blanco se aproxima al frente del pack y legalmente pasa la estrella a le pivot blanco. Le jammer rojo reingresa a la pista por detrás del pack y por delante de ambas, le anterior y le nueve jammer blanco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Al estar fuera de los límites, los patinadores deben reingresar a la pista sin mejorar su posición relativa con respecto a otros patinadores. Como le nueve jammer blanco no ganó la posición sobre le jammer rojo, le jammer rojo no necesitaba reingresar detrás de le nueve jammer blanco. Debido a que le anterior jammer blanco se convirtió en una bloqueadora, se considera que está bien por delante de le jammer rojo (como cualquier otro bloqueadora).

---

### **Escenario C4.2.2.M**

Le jammer rojo pasa a todos los integrantes del pack excepto a le pivot blanco, quien echa a le jammer fuera de los límites en la parte interna de la pista. Mientras le jammer rojo está fuera de los límites, le pivot blanco patina en sentido horario por detrás del pack detenido y pasa a le jammer rojo. Le jammer rojo patina dando varias zancadas estando fuera de los límites, en sentido antihorario, pero reingresa a la pista por delante de la zona de interacción.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Al estar fuera de los límites en la parte interna de la pista, los patinadores pueden patinar en cualquier dirección para reingresar a la pista. Al reingresar a la pista por delante de la zona de interacción, en lugar de ser penalizado, se considera que le jammer rojo está reingresando por la parte **trasera** de la zona de interacción, por **detrás** del pack y de le pivot blanco.

### 4.2.3. Interferir con el desarrollo del juego

*Los equipos y los oficiales deben hacer todo lo posible para asegurarse de que el reloj del periodo corra de acuerdo con las reglas del juego y de que los jams comiencen y terminen como se especifica en las reglas.*

—Origen: [Sección 4.2.3](#)

#### **Escenario C4.2.3.A**

Se le cobra una penalización a le pivot blanco, que sale de la pista y se presenta en el banco de penalización. El banco de penalización está lleno en ese momento y se le indica a le pivot blanco que regrese a la pista. Justo cuando le pivot blanco regresa al pack, se corta el jam. Le pivot blanco regresa al banco de su equipo.

**Resultado:** Los oficiales deben intentar advertirle a le pivot blanco que está en espera para cumplir su penalización. Si no lo consiguen, cuando hayan pasado 30 segundos desde el final del jam anterior, los oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial en lugar de empezar el siguiente jam. Se debe penalizar entonces a le pivot blanco.

**Explicación:** Le pivot blanco está en espera para cumplir su penalización y debe estar en la pista para cumplirla durante el siguiente jam.

---

#### **Escenario C4.2.3.B**

Los oficiales les dan a los patinadores una advertencia de «5 segundos» antes del inicio del siguiente jam. El equipo blanco termina su discusión y cinco patinadores blancos se acercan a la pista. Todos están fuera de los límites o con un patín a cada lado de la línea cuando termina el tiempo de alineación.

**Resultado:** En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento los oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a le capitane blanco.

**Explicación:** Al no alinear a ninguno patinador en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo e hizo que el reloj del periodo se detuviera ilegalmente.

---

#### **Escenario C4.2.3.C**

Los oficiales les dan a los patinadores una advertencia de «5 segundos» antes del inicio del siguiente jam. El equipo blanco termina su discusión y cinco patinadores blancos se acercan a la pista. Todos están dentro de los límites, pero por delante de la línea de pivot cuando termina el tiempo de alineación.

**Resultado:** En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento los oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a le capitane blanco.

**Explicación:** Al no alinear a ninguno patinador en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo.

---

#### **Escenario C4.2.3.D**

Al terminar el tiempo de alineación, el equipo blanco tiene cuatro bloqueadores correctamente posicionados, pero le jammer blanco aún está fuera de los límites.

**Resultado:** En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento les oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a le capitane blanque.

**Explicación:** Al no alinear a ningune patinadore en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo.

**Tener presente:** Si le jammer roje también estuviera fuera de los límites, ambes capitane deberian haber recibido una penalización por evitar que el jam empezara a tiempo.

**Tener presente:** Si le patinadore blanque estuviera posicionade como une jammer, pero sin tener la estrella visible, no sería le jammer. Asumiendo que el equipo blanco no tiene une jammer cumpliendo una penalización, le capitane del equipo blanco recibiría una penalización por evitar que el jam empezara a tiempo.

---

### **Escenario C4.2.3.E**

El equipo blanco ha usado tres tiempos muertos de equipo durante el juego. Le capitane blanque pide un tiempo muerto de equipo. Les oficiales creen erróneamente que el equipo blanco tiene tiempos muertos de equipo restantes y se lo conceden.

**Resultado:** Si el equipo blanco tiene una revisión oficial restante, se considera que la utilizaron como tiempo muerto de equipo. Si no, se penaliza a le capitane blanque y el siguiente jam comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del jam anterior.

**Explicación:** El intento exitoso pero ilegal de le capitane blanque de detener el reloj del periodo evitó que el siguiente jam comenzara a tiempo. Si le capitane blanque tuviera formas legales de evitar que el jam comenzara, se deben asumir las formas legales.

**Tener presente:** Les oficiales deben denegar las solicitudes de un tiempo muerto de equipo si al equipo no le queda ninguno. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un tiempo muerto de equipo que no se conceda.

---

### **Escenario C4.2.3.F**

Se corta el jam 23 por una lesión de le pivot blanque. Le mismo patinadore se alinea en la pista al inicio del jam 26.

**Resultado:** Les oficiales deben intentar comunicarle a le patinadore blanque que no se le permite participar en ese jam. Si les oficiales no lo logran, cuando pasen 30 segundos desde el final del jam anterior, les oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial en lugar de comenzar el siguiente jam. Le pivot blanque es enviade al banco de su equipo para sentarse durante el jam restante, como se requiere. Se penaliza a le capitane blanque.

**Explicación:** Al no quedarse fuera durante el número de jams requerido, le patinadore blanque evitó que el siguiente jam comenzara a tiempo. Le patinadore blanque no puede cumplir la penalización en ese momento por la misma razón, así que se le cobra a le capitane en su lugar.

**Tener presente:** Si les oficiales consideran que la lesión de le patinadore blanque presenta una amenaza seria e inmediata para les demás patinadoris u otros, les oficiales no deben permitirle patinar a le patinadore blanque, sin importar cuántos jams hayan pasado.

---

### **Escenario C4.2.3.G**

Le pivot blanche (que no es ni le capitane ni le alterne designade) se acerca a una oficial y le solicita un tiempo muerto de equipo. Esa oficial, creyendo erróneamente que le pivot blanche es le capitane, le concede la solicitud.

**Resultado:** Cuando se den cuenta del error, las oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a le pivot blanche. El siguiente jam comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del jam anterior.

**Explicación:** El intento exitoso pero ilegal de le pivot blanche de detener el reloj del periodo evitó que el siguiente jam comenzara a tiempo.

**Tener presente:** Si la persona que realiza el pedido ilegal no es una patinadora, la penalización se le cobra a le capitane en su lugar. Las oficiales deben denegar la petición de un tiempo muerto de equipo si la persona que lo solicita no es ni le capitane ni le alterne designade. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un tiempo muerto de equipo que no se conceda.

---

### **Escenario C4.2.3.H**

Le pivot blanche (que no es ni le capitane ni la alterne designade) usa señas manuales para comunicarse con su capitane, pidiéndole que solicite un tiempo muerto de equipo. Las oficiales, creyendo que las señas manuales de le pivot blanche son un pedido legal, solicitan el tiempo muerto de equipo.

**Resultado:** Cuando se den cuenta del error, las oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. A le pivot blanche no se le aplica una penalización. Al equipo blanco no se le contabiliza el tiempo muerto de equipo. El siguiente jam comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del jam anterior. No hay penalización.

**Explicación:** Le pivot blanche estaba intentando comunicarse con su capitane. No estaba intentando pedirles un tiempo muerto de equipo a las oficiales.

---

### **Escenario C4.2.3.I**

Durante el tiempo de alineación, una bloqueadora roja se envía a sentarse en el banco de penalización. El equipo rojo alinea cuatro bloqueadoras en la pista. Las oficiales no se dan cuenta de le bloqueadora extra y comienza el siguiente jam. Durante el pitido de inicio del jam, una oficial se percató e indica a una bloqueadora roja que regrese al banco de su equipo. Le bloqueadora roja procede como se le indica.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Le bloqueadora extra fue retirada del juego antes de que su presencia tuviera un impacto en el jam en progreso. Si le patinadora a quien se le indicó que se retirara, en cambio, hubiese permanecido en la pista, las oficiales deberían terminar el jam y aplicar una penalización a le patinadora.

**Tener presente:** Si no se viera a le bloqueadora extra antes de que tuviera un impacto en el jam en progreso, las oficiales deberían terminar el jam y aplicar una penalización a le capitane.

**Tener presente:** Si una oficial se percatase de le bloqueadora extra antes de la advertencia de «5 segundos», debería intentar advertir al equipo de que tienen demasiadas patinadoras en la pista antes de la advertencia de «5 segundos».

## 4.2.4. Otros procedimientos ilegales

*Les patinadoras que violen las reglas del juego deben ser penalizadas si la violación tiene un impacto significativo en el partido.*

—Origen: [Sección 4.2.4](#)

### **Escenario C4.2.4.A**

Le capitane blanche no viste la «C» de manera visible. Elle señala la petición de un tiempo muerto de equipo.

**Resultado:** Les oficiales otorgan el tiempo muerto de equipo. Se penaliza a le capitane blanche.

**Explicación:** Aunque no esté vistiendo la «C» de manera visible, le capitane tiene el privilegio de pedir un tiempo muerto de equipo. Les oficiales deben concedérselo si al equipo le queda un tiempo muerto de equipo. Sin embargo, ejercer los privilegios de capitane sin la «C» visible justifica una penalización.

**Tener presente:** El mismo principio debe aplicarse a le alterne designade si no viste la «A». Si le alterne designade no es una patinadora, la penalización se le debe cobrar a le capitane.

---

### **Escenario C4.2.4.B**

Le capitane blanche pide una revisión oficial. Les oficiales se la otorgan. Le alterne designade rojo, que no viste visiblemente la «A», habla con le réferi principal durante la revisión oficial.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Al no vestir visiblemente la «A» mientras habla durante la revisión oficial, le alterne designade rojo no afecta significativamente el juego ni justifica una penalización.

---

### **Escenario C4.2.4.C**

Mientras está sentade en el banco de penalización, le bloqueadore blanche se quita el protector bucal. Une oficial del banco de penalización le indica que se ponga en pie y lo hace sin volver a colocarse el protector bucal en la boca. Le bloqueadore blanche patina a la esquina de la zona del banco de penalización y se le indica que finalizó la penalización. Se vuelve a poner el protector bucal en la boca y regresa al juego.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Se permite que les patinadoras se quiten el protector bucal mientras están en la zona del banco de penalización, sin importar si están sentades o en pie.

**Tener presente:** Si le bloqueadore blanche abandona el banco de penalización sin volver a ponerse el protector bucal, incluso si se lo vuelve a poner antes de volver a estar dentro de los límites, debe recibir una penalización.

---

### **Escenario C4.2.4.D**

Le jammer rojo llega al banco de penalización por una falta, se sienta, 20 segundos después se le indica que se ponga en pie y se pone en pie. Luego mira el marcador, cuenta 10 segundos y se va del banco de penalización sin que une oficial se lo indique.

**Resultado:** Le jammer rojo debe ser penalizado si se va del banco de penalización antes de lo debido, aunque sea por una fracción de segundo.

**Explicación:** Si le jammer rojo ha completado su tiempo y no ha sido liberado, esto puede ser un error de le oficial y le jammer rojo no debe ser penalizado por ello. Sin embargo, salir de la zona del banco de penalización antes de lo debido sin una buena razón siempre debe ser penalizado.

**Tener presente:** Si un oficial le dijera a le jammer rojo que su tiempo había terminado, le jammer rojo tendría una buena razón para salir del banco de penalización antes de tiempo.

---

#### **Escenario C4.2.4.E**

Le bloqueador blanco está sentado en el banco de penalización y le pide a alguien en su banco que le arroje su botella de agua. Un compañero de equipo en el banco le arroja una botella llena de agua a le bloqueador blanco, quien la ataja justo antes de que le pegue en la cara a un oficial del banco de penalización.

**Resultado:** La persona que haya tirado la botella de agua debe ser penalizada. Si la lanzó alguien del personal de equipo, le capitán del equipo debe ser penalizado. Los oficiales deben advertir al equipo blanco que arrojar objetos es peligroso. En una futura infracción, la persona que arrojó la botella debería ser expulsada.

**Explicación:** Esta acción es peligrosa y por ende inapropiada.

**Tener presente:** Si la botella de agua golpeará a le oficial de manera contundente e inesperada, la persona que la arrojó debería ser expulsada en la primera instancia.

---

#### **Escenario C4.2.4.F**

Le bloqueador blanco, quien está sentado en el banco de penalización, está hablando con su capitán, quien está merodeando cerca de los límites del banco de penalización. Al comunicarse, dicho capitán cambia el peso de un pie a otro y uno de sus patines se desliza sobre la línea del límite del banco de penalización y de vuelta hacia atrás.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque no se permite que le capitán entre en la zona del banco de penalización, esta entrada fue breve y le capitán no entró del todo. El ingreso parcial en la zona del banco de penalización no se penaliza.

**Tener presente:** Si le capitán (o un patinador no penalizado o personal del equipo) entrara del todo en el banco de penalización y se comunicara con un patinador penalizado o interfiriera con el funcionamiento normal del banco de penalización, se le debería cobrar una penalización.

**Tener presente:** Si le capitán (o un patinador no penalizado o personal del equipo) hubiese pasado a través de la zona del banco de penalización sin interactuar con su compañero de equipo penalizado ni interrumpir el funcionamiento normal del banco de penalización, no se le debería cobrar una penalización, incluso si le capitán (o patinador o personal del equipo) hubiese entrado del todo en la zona del banco de penalización.

---

#### **Escenario C4.2.4.G**

Durante el jam, un oficial ve un protector bucal en la pista. Ningún patinador está en un intento inmediato de recuperar el protector bucal.

**Resultado:** El jam se corta inmediatamente. Le patinadore sin protector bucal es penalizado por un procedimiento ilegal.

**Explicación:** El protector bucal es parte de las protecciones requeridas para todos los patinadores. Si un patinadore carece completamente de parte de sus protecciones, a menos que sea reemplazada inmediatamente, el jam debe cortarse y el patinadore debe recibir una penalización.

**Tener presente:** Si el protector bucal no fue retirado intencionalmente y el patinadore inmediatamente recuperara y se volviera a poner el protector bucal antes de que los oficiales cortasen el jam, el juego podría continuar sin una penalización. Si el protector bucal no se recupera de inmediato, los oficiales deberían cortar el jam y aplicar la penalización.

## 4.3. Penalizaciones por conducta antideportiva (mala conducta)

*La mala conducta puede adoptar diferentes formas y no debe ser necesariamente intencional para ser considerada antideportiva. Esto incluye, pero no se limita a: Engañar o ignorar a los oficiales. Involucrarse en acciones peligrosas o ilegales que pongan en riesgo sustancialmente a uno mismo o a otras personas. [...] Tener conductas abusivas con otra persona.*

—Origen: [Sección 4.3](#)

### **Escenario C4.3.A**

Le jammer rojo y el bloqueador blanco comienzan el jam en el banco de penalización. El jammer rojo se pone en pie. Después de siete segundos, el bloqueador blanco de repente dice «rojo, [número], listo». El jammer rojo, asumiendo que fue liberado legalmente por un oficial, sale del banco de penalización y hacia la pista.

**Resultado:** Se penaliza al bloqueador blanco. Al jammer rojo no. Los oficiales deben indicarle al jammer rojo que regrese al banco de penalización y complete el tiempo de penalización restante.

**Explicación:** El bloqueador blanco imitó una indicación verbal para tratar de forzar al jammer contrario a cometer una falta, lo cual es una conducta altamente antideportiva que debe ser penalizada como tal. El jammer rojo se fue creyendo de buena fe que había sido liberado por los oficiales. Tiene que terminar de cumplir el tiempo de penalización original.

---

### **Escenario C4.3.B**

El bloqueador rojo derriba al bloqueador blanco. El bloqueador rojo se inclina desde la cintura, posicionándose con su torso sobre el bloqueador blanco de tal modo que evita que el bloqueador blanco se ponga en pie.

**Resultado:** Se penaliza al bloqueador rojo.

**Explicación:** Aunque la mayoría de los bloqueos posicionales no suelen resultar en una penalización, en esta instancia el bloqueador rojo hace un bloqueo posicional intencional sobre un oponente abatido. El bloqueador blanco no puede iniciar un bloqueo desde su estado de abatido y por ende no puede restablecer su posición sin que le cobren una penalización a él. Esto es una conducta antideportiva por parte del bloqueador rojo.

### **Escenario C4.3.C**

Le bloqueadore blanque le quita el cubrecasco a le jammer rojo intencionalmente.

**Resultado:** Le jammer rojo pierde momentáneamente la capacidad de anotar puntos o de conseguir el estado de jammer líder como resultado de que le bloqueadore blanque le quitó la estrella de manera intencional. Le bloqueadore blanque es expulsado del partido.

**Explicación:** Quitar el cubrecasco a un oponente de manera deliberada es un comportamiento antideportivo del orden más alto. Debe ser penalizado con una expulsión, sin importar el impacto en la cabeza de le jammer, aunque el contacto intencional con la cabeza de un oponente también justifica una expulsión.

---

### **Escenario C4.3.D**

El jam comienza y le jammer blanque gana rápidamente el estado de líder. Le jammer rojo se quita inmediatamente la estrella y trata de pasarla sobre las cabezas de sus oponentes a le pivot rojo, pero no lo logra. Le jammer rojo se guarda la estrella en la camiseta para no tener que sostenerla mientras intenta atravesar el pack.

**Resultado:** Le jammer rojo ha escondido la estrella de sus oponentes y esconde también el hecho de que es le jammer de su equipo. Se penaliza a le jammer rojo.

**Explicación:** Es antideportivo intentar esconder el propio rol en un jam.

**Tener presente:** Si le jammer rojo se hubiese aferrado a la estrella en lugar de esconderla dentro de su camiseta, no se le habría cobrado una penalización porque todavía sería visible que está en control de la estrella.

---

### **Escenario C4.3.E**

Tras ser liberado del banco de penalización, le bloqueadore blanque se dirige de vuelta a la pista, usando su antebrazo para empujar a un réferi fuera de su camino para seguir en la misma línea.

**Resultado:** Le bloqueadore blanque es expulsado del partido.

**Explicación:** El contacto intencional o negligente con los oficiales es antideportivo, ya que impide que un oficial mantenga su atención en el juego. El contacto con un oficial que no lo espera o con un oficial sin protecciones también es peligroso.

**Tener presente:** Los patinadores y los oficiales chocan habitualmente durante el curso del juego normal. Esto es, por lo general, accidental e inevitable, en cuyo caso no debe ser penalizado.

---

### **Escenario C4.3.F**

Le bloqueadore blanque recibe una penalización y maldice.

**Resultado:** El lenguaje soez, abusivo y ofensivo es antideportivo y degradante para el deporte, pero no siempre debe ser penalizado. Si dicho lenguaje fue audible para el público o para la transmisión, le bloqueadore blanque debería ser penalizado. Si le bloqueadore blanque insultó a un oficial, le bloqueadore blanque debería ser penalizado. De otro modo, una persona que maldice o le dice palabrotas a un compañero u oponente debería recibir una advertencia y, si este comportamiento continúa, ser penalizado.

**Explicación:** Como es un deporte físico y competitivo, el roller derby puede elevar la adrenalina de los patinadoris y causar que los temperamentos se exacerben; se debe aplicar el criterio. El lenguaje ofensivo audible que degrade el deporte y el lenguaje abusivo dirigido a los oficiales es irrespetuoso e insubordinado. El lenguaje abusivo con respecto a los oficiales debe ser considerado como dirigido a los oficiales como grupo y debe ser penalizado si es audible para cualquier oficial.

**Tener presente:** Cualquier lenguaje que sea soez u obsceno debe ser evaluado con los mismos estándares.

**Tener presente:** Un patinadore que emite una serie de palabrotas o que parece haber perdido su temperamento por completo debe ser expulsado sin importar si está dirigido a cualquier persona.

**Tener presente: Hay que razonar con criterio para determinar si el lenguaje fue degradante para el deporte u otras personas.** Un patinadore que maldice por alguna razón no relacionada con el desarrollo del juego, como maldecir mientras llora por una lesión dolorosa, no debe ser penalizado necesariamente.

---

### **Escenario C4.3.G**

Un bloqueadore rojo está agachado con una mano en la pista. El bloqueadore blanco cae intencionalmente sobre el bloqueadore rojo, apuntando a una zona de objetivo legal.

**Resultado:** El bloqueadore blanco es expulsado del juego por mala conducta.

**Explicación:** Caer sobre un oponente es extremadamente peligroso y presenta una amenaza física extraordinaria para el bloqueadore rojo. Aunque el bloqueadore blanco estaba intentando iniciar un bloqueo sobre una zona de objetivo legal, caer intencionalmente sobre un oponente es una conducta antideportiva.

**Tener presente:** Un patinadore que está agachado con una mano en el piso no cuenta como abatido.

**Tener presente:** Que los patinadoris caigan accidentalmente sobre otros como producto del desarrollo natural del juego no es una conducta antideportiva.

---

### **Escenario C4.3.H**

El bloqueadore blanco está en pie en una pared al lado de sus compañeros de equipo. El jammer rojo, mientras intenta pasar al bloqueadore blanco, salta y, sin quererlo, su pecho hace contacto contra el hombro del bloqueadore blanco. El jammer rojo está completamente en el aire en el momento del contacto. El bloqueadore blanco no cae, pero es empujado hacia adelante y fuera de la pared.

**Resultado:** Se penaliza al jammer rojo.

**Explicación:** Iniciar un bloqueo mientras se está en el aire es considerado juego peligroso. El bloqueadore blanco perdió su posición establecida en la pared producto del contacto ilegal del jammer rojo.

**Tener presente:** El contacto no contundente y no intencional iniciado por un patinadore que está en el aire (por ejemplo, el roce de hombros durante un salto de ápex) solo debe ser penalizado si tiene impacto significativo en el receptor.

**Tener presente:** Les patinadoras pueden iniciar un bloqueo sobre una oponente que está en el aire si esa oponente era un objetivo legal antes de estar en el aire.

---

### **Escenario C4.3.I**

Le bloqueador blanco está en pie en una pared al lado de sus compañeras de equipo. Le jammer rojo salta hacia le bloqueador blanco, haciendo contacto contundente con él mientras está en el aire. Le jammer rojo no tiene expectativas razonables de aterrizar de manera legal. Le bloqueador blanco, sin embargo, permanece erguido.

**Resultado:** Se debe considerar la expulsión de le jammer rojo.

**Explicación:** Iniciar un bloqueo mientras se está en el aire es considerado juego peligroso. Una violación flagrante de esta regla pone en riesgo la seguridad de le bloqueador blanco. Se justificaría una expulsión si se considera que la acción fue negligente, intencional o imprudente, sin importar si le bloqueador blanco perdió su posición.

---

### **Escenario C4.3.J**

Una norma del consejo de administración limita la cantidad de personal del banco permitido en un banco de equipo. El equipo rojo tiene el máximo de personal de banco permitido; sin embargo, entre jams, una persona adicional corre al área del banco y se comunica con le alterne designado.

**Resultado:** Se le cobra una penalización por conducta antideportiva a le capitane rojo y se remueve al personal extra del banco.

**Explicación:** Ambos equipos pactan jugar el partido de acuerdo con las normas del consejo de administración. Violar las normas pactadas es antideportivo y debe ser penalizado.

**Tener presente:** Las normas no deben cambiar ni anteponerse a las reglas publicadas. Asimismo, las normas adicionales no pueden impactar directamente en el juego. Los problemas identificados y resueltos antes del comienzo del juego no deben resultar en el cobro de penalizaciones.

---

### **Escenario C4.3.K**

Le bloqueador blanco está en una posición de abatido en la pista, directamente a los patines de le pivot blanco. Le bloqueador rojo inicia contacto con le pivot blanco, lo que hace que le pivot blanco caiga por encima y sobre le bloqueador blanco.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueador rojo.

**Explicación:** Es peligroso bloquear a una patinadora sobre o por encima de otra patinadora caída.

**Tener presente:** Si le bloqueador rojo hubiese iniciado el bloqueo antes de que le bloqueador blanco se cayera, no se le debería cobrar una penalización.

**Tener presente:** Si el contacto entre le pivot blanco y le bloqueador blanco no fuese causado directamente por las acciones de le bloqueador rojo (por ejemplo, si hubiera una distancia significativa entre le pivot blanco y le bloqueador blanco), no se debería cobrar una penalización.

---

### **Escenario C4.3.L**

Una oficial escucha que un patinador hace comentarios de odio, prejuiciosos o intolerantes.

**Resultado:** Le patinador es expulsado.

**Explicación:** Las conductas abusivas, que incluyen pero no se limitan a hacer comentarios o gestos de naturaleza racista, sexista, homofóbica, transfóbica o capacitista son degradantes para el deporte y para otras personas.

**Tener presente:** Algunas instancias de conducta abusiva pueden ser contextuales y surgir de la ignorancia. Si el patinador no era razonablemente consciente de que su conducta era abusiva, podría ser apropiado darle una advertencia o penalización.

**Tener presente:** Aplicar penalizaciones en el juego por conducta abusiva no impide que la organización del evento tome medidas adicionales fuera del partido si lo consideran apropiado. Si la conducta abusiva no fue oída ni vista por oficiales, sino que fue reportada a los oficiales (o a la organización del evento), las resoluciones se deben manejar por fuera del partido y según los protocolos del evento.

---

### **Escenario C4.3.M**

Durante el tiempo de alineación, el equipo rojo tiene ocho bloqueadores entre las líneas de pivot y jammer, y dos jammers detrás de la línea de jammer. Los oficiales dan la advertencia de «5 segundos» y los patinadores excedentes comienzan a dejar la pista.

**Resultado:** En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento los oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza al capitán rojo.

**Explicación:** Si bien la alineación de un patinador extra puede ocurrir accidentalmente (Ver [Escenario 4.2.3.I](#)), se considera antideportivo alinear intencionalmente a varios patinadores más de lo permitido en las reglas. La participación deliberada de patinadores extra (bloqueadores o jammers) afecta al posicionamiento de salida y la estrategia de los patinadores que intentan jugar en el siguiente jam.

**Tener presente:** Otras situaciones que incluyan el posicionamiento deliberado de demasiados patinadores en o cerca del área de la pista (así como pararse cerca del límite de la pista) durante el tiempo de alineación también son consideradas antideportivas.

## **4.4. Hacer cumplir las penalizaciones**

*Cuando se completan el comando verbal y la señal manual por parte de una oficial, el patinador penalizado debe salir de la pista inmediatamente.*

—Origen: [Sección 4.4](#)

### **Escenario C4.4.A**

El pivot blanco llega al banco de penalización entre jams. Llama a su entrenador y le indica que está lesionado. Su entrenador envía a otro patinador al banco de penalización. El pivot blanco le da la raya al nuevo patinador y regresa al banco de su equipo.

**Resultado:** El sustituto cumple el tiempo de penalización del pivot blanco. El pivot blanco no puede patinar en los próximos tres jams.

**Explicación:** Les patinadoras pueden salir del juego por su cuenta si están lesionadas. Una sustituta puede cumplir el tiempo de penalización de una patinadora lesionada, pero la patinadora lesionada no puede participar en los próximos tres jams y la sustituta debe entrar en la misma posición que la patinadora lesionada.

**Además:** Si el pivot blanco no estuviera lesionada, sino que hubiera roto su patín o su equipamiento y por ende no pudiese patinar en el siguiente jam, también podría entrar una sustituta. De la misma manera, no se permitiría que el pivot blanco patinara por los próximos tres jams.

---

#### **Escenario C4.4.B**

Le jammer rojo está patinando al frente del pack, cerca del límite interno de la pista, cuando se le cobra una penalización. Le jammer rojo sale de los límites de manera voluntaria hacia el interior de la pista y hace una pausa que permite que el pack le pase. Cuando su camino está libre, le jammer rojo patina a través de la pista hacia el exterior y luego continúa por alrededor hacia el banco de penalización.

**Resultado:** No hay penalización adicional.

**Explicación:** Luego de recibir una penalización, se requiere que les patinadoras se desvinculen del juego y salgan hacia la parte externa de la pista cuando tengan una oportunidad legal y segura de hacerlo. Le jammer rojo entró al interior de la pista momentáneamente para quitarse del juego. En la primera oportunidad legal y segura, abandonó la pista hacia la parte externa. No se le cobra una penalización adicional.

**Tener presente:** Les patinadoras son responsables por las penalizaciones adicionales relacionadas con la seguridad y no deben interferir con los oficiales que están cumpliendo sus funciones.

---

#### **Escenario C4.4.C**

Le pivot rojo está patinando por la recta opuesta a la de las líneas de jammer y pivot, cerca del límite interno de la pista. Se le cobra una penalización y sale fuera de los límites a la parte interna de la pista. Le pivot rojo luego patina a través de la parte interna de la pista y por la recta de las líneas de jammer y pivot para entrar al banco de penalización.

**Resultado:** Se le cobra una penalización adicional a le pivot rojo.

**Explicación:** Luego de recibir una penalización, se requiere que les patinadoras salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le pivot rojo sale de la pista por el lado opuesto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

---

#### **Escenario C4.4.D**

Se le cobra una penalización a le pivot rojo al final de la recta opuesta a las líneas de jammer y pivot, justo antes de la curva. Reconoce la penalización y patina directamente hacia el banco de penalización. El camino que toma hacia el banco de penalización significa que sale de la pista cerca de la línea de jammer.

**Resultado:** Se le cobra una penalización adicional a le pivot rojo.

**Explicación:** Luego de recibir una penalización, se requiere que les patinadoras salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le pivot rojo sale de la pista a una distancia significativa con respecto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

## 4.4.1. Cumplimiento de penalización para bloqueadoris

*Les patinadoris cumplen 30 segundos de tiempo de jam por cada penalización que se les cobra.*

—Origen: [Sección 4.4](#)

### **Escenario C4.4.1.A**

Le bloqueadore blanque llega al banco de penalización y une oficial del banco de penalización le indica que se sienta en el asiento más alejado a su izquierda. Le bloqueadore blanque se sienta en el asiento más alejado a su derecha.

**Resultado:** Le oficial del banco de penalización debe comenzar a tomar el tiempo de la penalización inmediatamente y después pedirle a le bloqueadore blanque que se sienta en el asiento indicado.

**Explicación:** El tiempo de penalización comienza tan pronto como le patinadore penalizade se sienta en el banco de penalización. El tiempo no se detiene mientras se cambia de asiento.

---

### **Escenario C4.4.1.B**

Le pivot blanque se pone en pie en el banco de penalización. Las dimensiones del banco de penalización no son muy amplias y sus patines tocan la línea. Dos bloqueadoris rojes entran al banco de penalización juntas. Le pivot roje intenta darles espacio para que se sienten y, al hacerlo, sus patines se mueven por completo hacia fuera de los límites del banco de penalización. Vuelve a posicionarse dentro de los límites de inmediato.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque a les patinadoris no se les permite salir de la zona del banco de penalización antes de tiempo, las circunstancias atenuantes de este ejemplo hacen que el impacto en el juego sea insignificante. Le pivot roje no estaba intentando ganar algún tipo de ventaja ilegal ni abandonar de forma ilegal o negligente, sino que estaba limitade por la forma del banco de penalización.

## 4.4.2. Cumplimiento de penalización para jammers

*Se puede acortar el tiempo de penalización de una jammer si le otre jammer también recibe una penalización.*

—Origen: [Sección 4.4.2](#)

### **Escenario C4.4.2.A**

Le jammer blanque recibe una penalización, se presenta en el banco de penalización y se sienta. Cumple 25 segundos de su penalización cuando llega le jammer roje y se sienta para cumplir su propia penalización. Le jammer blanque es liberade y, por ende, le jammer roje debe cumplir 25 segundos de penalización. Le jammer blanque reingresa a la pista ilegalmente y vuelve al banco de penalización 10 segundos después de su salida anterior para cumplir su segunda penalización. Le jammer roje sale del banco de penalización.

**Resultado:** Le jammer roje es penalizade por salir del banco de penalización 15 segundos antes de tiempo. Le jammer blanque debe 30 segundos de su tiempo desde que se sienta.

**Explicación:** Para cumplir el mismo tiempo «por penalización», el jammer rojo debe cumplir los 25 segundos que cumplió inicialmente el jammer blanco. En otras palabras, el jammer blanco sentado por una penalización no relacionada no afecta el tiempo que debe el jammer rojo.

**Tener presente:** El jammer rojo debe 45 segundos: 15 de la primera penalización y 30 de la segunda penalización.

**Tener presente:** La segunda penalización del jammer rojo puede reducir el tiempo que debe el jammer blanco por su segunda penalización, pero los 15 segundos de la primera penalización del jammer rojo no se pueden reducir.

---

#### **Escenario C4.4.2.B**

El jammer blanco llega al banco de penalización inmediatamente por detrás del jammer rojo. Ambos intentan ser el primero en sentarse y, al hacerlo, se sientan exactamente al mismo tiempo.

**Resultado:** El oficial del banco de penalización debe informar a ambos jammers de que completaron su tiempo y debe liberarlos del banco de penalización.

**Explicación:** Al sentarse simultáneamente en el banco de penalización, o al llegar entre jams, ambos jammers cancelan el tiempo de penalización del otro. Ambos deben ser liberados inmediatamente.

**Tener presente:** Si hay alguna diferencia de tiempo entre que se sientan ambos jammers, no se considera que se sentaran de manera simultánea.

**Tener presente:** Si ambos jammers se sientan entre jams, se debe considerar que se han sentado simultáneamente y deben ser liberados de inmediato al inicio del siguiente jam.

---

#### **Escenario C4.4.2.C**

El jammer rojo está sentado en el banco de penalización y ha cumplido 15 segundos de penalización cuando el jam termina. El jammer blanco recibe una penalización al sonar el pitido de fin de jam y se presenta al banco de penalización entre jams.

**Resultado:** El jammer blanco se ha presentado al banco de penalización entre jams, lo cual termina el tiempo de penalización del jammer rojo al inicio del siguiente jam. Un oficial del banco de penalización debe indicarle al jammer rojo que se ponga en pie e informarle de que ha terminado su tiempo de penalización cuando suene el pitido de inicio del jam. El jammer blanco debe cumplir 15 segundos.

**Explicación:** Aunque el tiempo de penalización del jammer blanco hizo que el tiempo de penalización del jammer rojo terminara antes, el jammer rojo debe comenzar el siguiente jam en el banco de penalización. Los tiempos de penalización solo se contabilizan cuando los jams están activos; por lo tanto, el cambio de jammers solo ocurre cuando el tiempo de jam está curso.

---

#### **Escenario C4.4.2.D**

El jammer blanco recibe una penalización y se sienta en el banco de penalización por 15 segundos. El jammer rojo recibe una penalización y llega al banco de penalización, pero el jammer blanco se va antes de que se siente el jammer rojo. El jammer rojo se sienta. Se le cobra una penalización al jammer blanco por salir antes de tiempo del banco de penalización y debe regresar al banco de penalización. El jammer blanco se sienta y el jammer rojo es liberado.

**Resultado:** Se penaliza a le jammer blanque por salir del banco de penalización antes de tiempo. Le jammer rojo se sentó en el banco de penalización cuando le otre jammer no estaba cumpliendo su tiempo. Le jammer rojo es liberade cuando regresa le jammer blanque. Le jammer blanque cumple el tiempo restante de su primera penalización, más la cantidad de tiempo que cumplió le jammer rojo mientras estuvo sentade en el banco de penalización.

**Explicación:** Une jammer que está cumpliendo su tiempo en el banco de penalización es liberade solo cuando le jammer contrarie se ha sentado en el banco de penalización para cumplir su penalización. Aunque se penalizó antes a le jammer blanque, no estaba presente cuando se sentó le jammer rojo. Por ende, le jammer rojo era le «jammer que estaba cumpliendo su tiempo en el banco de penalización» y que fue liberade por le jammer blanque cuando esti «se sentó en el banco de penalización para cumplir su penalización».

**Tener presente:** Cada penalización es un segmento de 30 segundos que puede ser acertado siempre y cuando les jammers cumplan una cantidad equivalente de tiempo.

## 4.5. Acumulación de penalizaciones y expulsiones

*Las expulsiones son una manera de penalizar a une patinadore o personal de equipo que ha cometido un acto suficientemente peligroso o antideportivo como para echar a esa persona del juego únicamente por esa acción.*

—Origen: [Sección 4.5](#)

### **Escenario C4.5.A**

Mientras está dentro de los límites y en juego, le bloqueadore blanque inicia un bloqueo extremadamente contundente con una zona de bloqueo legal a una zona de objetivo legal de le bloqueadore rojo. Le bloqueadore rojo es golpeade mientras está en el aire, se estrella contra la pista y permanece quiete hasta que el jam se corta por lesión. Le capitane rojo pide una revisión oficial y solicita que le bloqueadore blanque sea expulsade por el golpe atroz.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Las reglas determinan la manera en la cual les patinadoris pueden bloquear, y le bloqueadore blanque cumplió con todos esos estándares. No se puede expulsar a une patinadore por juego legal.

### **Escenario C4.5.B**

Le jammer rojo patina rápidamente hacia el banco de penalización para cumplir una falta. Grita «¡No puedo frenar!» y choca contra el banco de penalización. Las sillas caen hacia atrás sobre une oficial del banco de penalización. Le jammer rojo se disculpa, pero se queja de lo sucio que está el piso en frente del banco de penalización.

**Resultado:** Le jammer rojo es expulsade.

**Explicación:** El juego que es peligroso con respecto a les oficiales, especialmente les que no llevan protecciones, se evalúa con un estándar diferente al juego peligroso con respecto a otros patinadoris. Les corresponde a les patinadoris entrar de manera segura al banco de penalización, no a le oficial evitar el impacto.

**Tener presente:** Si une oficial no puede evitar el impacto por las limitaciones del estadio, esto representa una situación de juego peligroso (dadas las limitaciones del estadio). Le patinadore debe estar atento al entorno de la pista, incluso cualquier limitación de espacio en el banco de



## 5.4. Cobrar penalizaciones

*Todes les réferis pueden cobrarles penalizaciones a les patinadoras por acciones ilegales que tengan impacto en el juego.*

*No se cobrará ninguna penalización a menos que le oficial esté segura de que la penalización está justificada.*

—Origen: [Sección 5.4](#)

### **Escenario C5.4.A**

Le capitane blanche es le jammer y comente una falta. En respuesta, el personal del equipo blanco insulta en voz alta a le oficial que cobró la falta.

**Resultado:** Se le cobra una penalización a le capitane blanche por la insubordinación del personal de equipo, pero el tiempo en el banco de penalización como jammer no debe ser extendido. Luego del jam, si le capitane blanche no está sentada en el banco de penalización como jammer, le capitane blanche debe presentarse al banco de penalización como bloqueador para cumplir el tiempo de penalización cobrado al personal de equipo.

**Explicación:** Cuando le capitane cumple una penalización por el hecho de ser le capitane del equipo, le capitane cumple la penalización como bloqueador. En este escenario, le capitane no pudo cumplir inmediatamente la penalización como bloqueador ya que no tenía la posición de bloqueador. En cuanto esté disponible para patinar como bloqueador, debe presentarse en el banco de penalización para cumplir esa falta.

---

### **Escenario C5.4.B**

Se penaliza a le bloqueador blanco y es enviada al banco de penalización. Le bloqueador blanco parece no enterarse de la penalización y permanece en la pista. Luego de varias indicaciones, les oficiales logran captar la atención de le bloqueador blanco y este sale de la pista.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueador blanco por la negligencia de no salir inmediatamente la pista por su penalización.

**Explicación:** Le bloqueador blanco ganó ventaja e interrumpió el desarrollo del juego por su falta de atención hacia las indicaciones de les oficiales.

**Tener presente:** Antes de cobrar una penalización adicional de esta manera, les oficiales deben asegurarse de que:

1. Se cobró la falta usando la seña manual y el comando verbal correctos.
2. Le oficial que cobró la falta estaba en una posición correcta para que le patinadora pudiera, en potencia, ver el cobro.
3. Le oficial que cobró la penalización lo hizo lo suficientemente alto como para ser oído, teniendo en cuenta la posición de ese oficial y el volumen y las limitaciones del estadio.

---

### **Escenario C5.4.C**

Se penaliza a le bloqueador blanco mientras bloquea a le jammer rojo. Luego de reconocer el cobro, le bloqueador blanco continúa bloqueando a le jammer rojo para permitir a le

compañere de equipo de le bloqueadore blanque ponerse en posición e impedir el progreso de le jammer rojo. Le bloqueadore blanque luego sale de la pista.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore blanque por obstinarse en no salir de la pista inmediatamente por la penalización.

**Explicación:** Le bloqueadore blanque ha ganado ventaja al ignorar de manera intencional las reglas.

**Tener presente:** No se requiere que una patinadore penalizade se comporte como si la penalización ya hubiese sido cobrada hasta que le oficial haya completado el comando verbal y la seña manual apropiados.

---

### **Escenario C5.4.D**

Le bloqueadore blanque comete una falta y una oficial le envía al banco de penalización. Le bloqueadore blanque patina en dirección al banco de penalización, pero permanece dentro de los límites por una distancia significativa antes de salir de la pista.

**Resultado:** Se penaliza a le bloqueadore blanque por negarse conscientemente a salir de la pista inmediatamente por la penalización.

**Explicación:** Le bloqueadore blanque ha ganado una ventaja significativa al ignorar de manera intencional las reglas.

**Tener presente:** Los factores que puede usar una oficial para determinar si una patinadore no salió inmediatamente de la pista incluyen, pero no se limitan a:

1. Le patinadore ha reducido sustancialmente la distancia de patinaje necesaria para entrar al banco de penalización.
2. La interrupción intencional del desarrollo del juego, sustancialmente mayor a lo que se espera de una patinadore que está saliendo de la pista de manera inmediata, legal y segura.

**Tener presente:** Una patinadore penalizade que está intentando salir de la pista legalmente, pero no tiene la oportunidad dadas las condiciones del desarrollo del juego, no debe ser penalizade de esta manera.