



Les règles du Roller Derby sur piste plate

L'écriture inclusive

Dans un souci de transparence et pour répondre à certaines interrogations légitimes de la communauté francophone, l'équipe de traduction des règles de la WFTDA en français souhaite expliquer dans quel contexte le choix d'une écriture inclusive a été fait.

Tout d'abord, ce choix s'inscrit dans la lignée des valeurs de la WFTDA. Entre sa politique de genre et les règles en anglais elles-mêmes écrites au genre neutre, la position de la WFTDA à ce sujet était claire. Il était donc de notre devoir de la retranscrire dans la traduction française de ses règles, d'autant plus que la comité Diversité & Inclusion de la WFTDA souhaite lancer un audit pour vérifier que les diverses traductions respectent bien ces valeurs.

Nous devons donc faire un choix. En français dit « classique », le soi-disant neutre est représenté par le genre masculin. Cela ne satisfait pas les communautés opprimées, de par son invisibilisation des femmes et des personnes non-binaires. L'autre option « classique » aurait été de tout mettre au féminin. Mais cette solution n'aurait pas respecté la politique de genre inclusive de la WFTDA.

Le seul choix possible était donc l'écriture inclusive, mais laquelle ? Une possibilité aurait été d'utiliser le mot féminin, puis le masculin. Cela aurait rallongé les textes et posé le problème des accords, sans parler du fait que cela aurait sous-entendu que seuls deux genres existaient. Cette solution a donc été écartée. Même si l'écriture inclusive en français reste tristement binaire, elle semblait cependant être une meilleure solution que celle-ci, représentant au mieux que notre grammaire le permet la volonté d'inclusion de la WFTDA.

Utiliser un point, qu'il soit simple ou double, peut être problématique pour les utilisateur·rices de logiciels pour aveugles et malvoyant·es. Utiliser des parenthèses revient à mettre le féminin entre parenthèses, et donc en faire un ajout « accessoire ». Utiliser des tirets peut poser problème pour les mots composés. Créer des néologismes fusionnant les versions féminines et masculines peut poser des difficultés pour les personnes dyslexiques, sans parler du fait que la version web actuelle des règles ne permet pas d'ajouter des termes au lexique afin de les expliciter.

La meilleure solution semblait donc être le point médian, qui se trouve d'ailleurs être la solution la plus répandue dans la communauté francophone, et la typographie qui gêne le moins la lecture. La question se posait donc entre le point médian simple ou double. Le double ayant beau être le plus utilisé, il reste plus difficile d'accès pour les personnes non habituées à lire des textes en écriture inclusive. Nous n'avons pas sondé la communauté francophone à ce sujet car l'idée n'était pas de choisir la typologie la plus populaire, mais la plus accessible. Le point médian simple a donc été privilégié comme étant cette typologie.

Cela n'en fait pas une solution très accessible. Certaines personnes dyslexiques ou souffrant de difficultés à la lecture peuvent la trouver pénible, voire insurmontable. Il existe une police spécialement prévue pour les dyslexiques et censée faciliter la lecture. Si elle ne peut être utilisée directement sur le format web (il est cependant possible de télécharger des extensions pour son navigateur afin de lire tous les textes avec cette police), elle est utilisée par la WFTDA pour les versions PDF.

D'autres projets d'accessibilité des documents pour les anglophones en situation de handicap sont en cours au sein de la WFTDA, à destination par exemple de personnes sourdes et malentendantes (utilisation de la langue des signes), aveugles et malvoyantes (versions audio), ou encore dyslexiques. Rien n'a encore abouti ; les équipes de traduction bénévoles n'ont donc aucune base de travail au niveau de l'accessibilité. Le choix de la police est donc le mieux que nous avons pu faire, pour le moment.

L'équipe de traduction française avait pour seule obligation de respecter la politique de genre. Nous avons cependant décidé d'aller plus loin en prenant en compte certains handicaps et certaines sensibilités afin d'augmenter l'accessibilité de nos documents. Une version qui correspondrait à toutes n'est pas disponible actuellement, que ce soit pour les documents en anglais ou en français. La version des règles que vous vous apprêtez à lire n'est donc pas idéale, mais elle est la meilleure que nous ayons pu produire à ce jour, à base de compromis pour allier inclusivité et accessibilité.

Avec la contribution de :

- Schön Li*
- Christo Bee*
- Gemma*
- Tarao*
- Trésor*
- Tyrion*

Résumé	5
1. Paramètres du match et sécurité	6
1.1. Structure	6
1.2. Equipes	7
1.3. Temps morts (Timeouts)	8
1.4. Information du match	10
1.5. Victoire	11
2. Le jeu	11
2.1. Le Track (la piste)	11
2.2. Rôles des Patineur·ses	13
2.3. Pack & Zone d'Engagement	18
2.4. Blocage et Assistances	19
2.5. Dépassement	22
3. Score	23
3.1. Marquer des Points	23
3.2. Passages marquants	23
3.4. Jammes·ses pénalisés·es	25
3.5. Erreurs de score et suivi du score	25
4. Pénalités	26
4.1 Pénalités de Contact	26
4.2 Pénalités concernant la structure du match	30
4.3. Pénalités pour comportement antisportif (Mauvaise conduite)	33
4.4. Mise en applications des pénalités	34
4.5. Exclusions et Expulsions	36
5. Arbitrage	37
5.1. Effectif d'arbitrage	37
5.2. Missions	39
5.3. Communication entre les Patineur·ses et les Officiel·les	40
5.4. Attribuer des pénalités	40
Appendices	42
Glossaire	42
Livret de mises en situations	54

Résumé

Le Roller Derby sur piste plate se joue sur une piste plate et ovale. Un match est divisé en deux périodes de 30 minutes et, au sein de ces périodes, en phases de jeu appelées Jams, qui durent jusqu'à deux minutes. Il y a 30 secondes de pause entre chaque Jam.

Pendant un Jam, chaque équipe aligne jusqu'à cinq Patineur·ses. Quatre de ces Patineur·ses sont les «Bloqueur·ses», (ensemble, les Bloqueur·ses sont appelés le Pack) et le·la cinquième est le·la «Jammeur·se». Le·la Jammeur·se porte un couvre-casque avec une Étoile sur celui-ci.

Les deux Jammeur·ses commencent chaque Jam derrière le Pack et marquent un point pour chaque Bloqueur·se adverse à laquelle elles prennent un tour, à chaque tour. Comme elles commencent derrière le Pack, elles doivent d'abord passer à travers le Pack puis faire un tour de piste afin d'être en droit de marquer des points sur les Bloqueur·ses opposés.

Le Roller derby est un sport de contact ; toutefois, les Patineur·ses ne peuvent utiliser leurs tête, avant-bras, coudes, mains, genoux, le bas des jambes ou leurs pieds pour effectuer un contact avec les adversaires. Les Patineur·ses ne peuvent effectuer un contact vers la tête, le dos, les genoux, le bas des jambes ou les pieds des adversaires.

Une action de jeu qui est considérée comme dangereuse ou illégale peut entraîner une pénalité pour le·la Patineur·se qui en est à l'origine, pénalité qu'elle purgera en étant retenu·e dans la Penalty Box pendant 30 secondes de temps de Jam.

L'équipe qui a le plus de points à la fin du match remporte le match.

Un Jam classique se déroule de la sorte :

1. Les Bloqueur·ses s'alignent entre la ligne de Pivot et la ligne de Jammeur·se.
2. Les Jammeur·ses s'alignent derrière la ligne de Jammeur·se.
3. Lors du coup de sifflet de départ du Jam, les Bloqueur·ses patinent vers l'avant et rivalisent pour la meilleure position. Les Jammeur·ses patinent vers l'avant et essaient de passer à travers le Pack. Chaque Bloqueur·se essaie d'empêcher le·la Jammeur·se adverse de le·la dépasser tout en essayant d'aider son·sa propre Jammeur·se dans son passage.

4. L'un·e des Jammeur·ses sort du Pack et est déclaré·e Lead Jammer, gagnant alors le droit de mettre fin au Jam quand ielle le souhaite. Cette Jammeur·se fait un tour de piste afin de pouvoir commencer à marquer des points.
5. Le·la même Jammeur·se commence à se faufiler à travers le Pack pour la deuxième fois tandis que le·la Jammeur·se adverse réussit à se frayer un chemin en dehors du Pack pour la première fois.
6. Lorsque le·la Jammeur·se qui est sorti·e du Pack en second arrive à son deuxième passage pour commencer à marquer des points, le·a premier·ère Jammeur·se demande l'arrêt du Jam.
7. Le·la premier·ère Jammeur·se a alors marqué des points (jusqu'à quatre) et a fait en sorte que son adversaire ne marque aucun point. Entre temps, le·la Jammeur·se adverse (en arrivant dans son passage marquant) a réussi à limiter le nombre de points accumulés par le·la premier·ère Jammeur·se, en l'empêchant de marquer plus de points sur les prochains passages marquants.

1. Paramètres du match et sécurité

1.1. Structure

Un match est composé de 60 minutes de jeu, divisées par une mi-temps en deux périodes de 30 minutes. Les périodes sont divisées en Jams, qui sont les unités de base de jeu du roller derby.

Chronométrage du Jam

Un Jam peut durer jusqu'à deux minutes. Les Jams peuvent être arrêtés avant ces deux minutes dans le cadre du jeu, tel que décrit ci-dessous. Chaque Jam commence par un coup de sifflet court et se termine à la fin d'une série de quatre coups de sifflet courts. Au moins 30 secondes doivent s'écouler entre les Jams. Plus de 30 secondes peuvent s'écouler si un temps mort est demandé.

Chronométrage de la période

Une période commence au coup de sifflet de départ du premier Jam pour cette période. Le chronomètre de période ne s'arrête pas entre les Jams sauf si un temps mort est demandé. Si

le chronomètre de période atteint zéro avant que le prochain Jam ne débute, la période se termine sans délai ; dans le cas contraire, la période se termine à l'issue du Jam en cours.

Jam additionnel

Si un Jam est arrêté à la discrétion d'un·e Officiel·le (voir section 5.2) ou si une erreur d'arbitrage a un impact potentiel sur quelle équipe remportera ou perdra le match et qu'il reste moins de 30 secondes sur le chronomètre de période à la fin du match (y compris quand le chronomètre de période est arrivé à expiration), un Jam supplémentaire peut être joué à la discrétion de l'Arbitre en Chef. Ce Jam supplémentaire sera du même type que le Jam précédent (par exemple, un Jam de prolongation prendra la suite d'un précédent Jam de prolongation ; voir section 1.5.1) et fera partie de la même période.

1.2. Equipes

Une équipe est composée de Patineur·ses, chacun·e identifié·e par un numéro différent. Chaque équipe doit posséder un maillot de la même couleur de base, afin que les couleurs de l'uniforme des deux équipes qui jouent l'une contre l'autre soient très contrastées.

Identification des Patineur·ses

Les numéros doivent être affichés clairement sur le dos du·de la Patineur·se et sur le haut du bras. Chaque équipe doit posséder des couvre-casques afin d'identifier clairement le·la Joueur·se et le·la Pivot. Les couvre-casques du·de la Joueur·se et du·de la Pivot des deux équipes doivent être faciles à distinguer.

Capitaines et Alternates

Chaque équipe peut avoir un·e Capitaine et un·e Alternate. Le·a Capitaine doit être un·e Patineur·se capable de purger des pénalités au nom de son équipe. L'Alternate peut être une personne qui ne patine pas. Une équipe doit désigner un·e Capitaine si une pénalité au nom de l'équipe doit être purgée. Le·a Capitaine et l'Alternate doivent être identifié·es de manière visible en portant respectivement un « C » et un « A » sur leur uniforme ou sur leur corps.

Equipements

Les Patineur·ses doivent porter des patins à roulettes de type quad et un équipement de protection pendant le jeu. Les patins en ligne ne sont pas autorisés. L'équipement de protection ne peut être enlevé durant les temps de jeu. L'équipement de protection ne doit pas perturber ou nuire à la sécurité ou au jeu des autres Patineur·ses, des membres de l'encadrement ou des Officiel·les.

Patineur·ses blessé·es

Les Patineur·ses qui se blessent durant le jeu peuvent retourner jouer à condition qu'ielles ne soient plus blessé·es et/ou ne saignent plus. Un·e Patineur·se qui perturbe le déroulement normal du match en raison de ses blessures (par exemple : le Jam est interrompu, le chronomètre de période est arrêté ou bien le·la Patineur·se doit être remplacé·e en prison) ne peut participer aux trois Jams suivants (y compris au début de la période suivante si nécessaire). Un·e Patineur·se qui perturbe le déroulement normal du match en raison de blessures plus d'une fois au cours d'une période ne pourra plus participer en tant que Patineur·se pour le reste de cette période.

Forfaits

L'Arbitre en chef peut déclarer le forfait d'une équipe s'il lui reste cinq Patineur·ses à même de jouer (ou moins), ou si elle refuse d'aligner des Patineur·ses sur la piste pour continuer de jouer.

1.3. Temps morts (Timeouts)

Les équipes et les Officiel·les peuvent arrêter le chronomètre de période en demandant un Timeout. Les Timeouts peuvent uniquement être demandés entre les Jams, cependant, les Officiel·les peuvent mettre fin à un Jam pour prendre un Official Timeout. Le début d'un Timeout est signalé par quatre coups de sifflet courts, et sa fin par un long coup de sifflet roulant, après lequel le prochain Jam débute dès que possible, s'il reste du temps sur le chronomètre de période. Un maximum de 30 secondes peut s'écouler avant que le prochain Jam ne débute. Le chronomètre de période démarre à nouveau lors du coup de sifflet de départ du Jam.

Il existe trois types de Timeouts :

1.3.1. Temps morts d'équipe (Team Timeouts, TTO)

Chaque équipe peut prendre trois Temps morts d'équipe (Timeouts, TTO) durant le match. Les Temps morts d'équipe peuvent uniquement être demandés par le-la Capitaine de l'équipe ou par l'Alternate. Les Capitaines ou Alternates en train de servir une pénalité ne peuvent pas demander de Temps morts d'équipe. Les Temps morts d'équipe durent 60 secondes.

1.3.2. Révisions d'Arbitrage (Official Reviews, OR)

Chaque équipe commence chaque période avec une Révision d'Arbitrage (Official Review, OR) qu'elle peut utiliser au cours de cette période. Une Révision d'Arbitrage est une demande officielle réalisée par le-la Capitaine ou l'Alternate de l'équipe auprès des Officielles afin de revenir sur une décision d'arbitrage spécifique. Les Capitaines ou Alternates en train de servir une pénalité ne peuvent pas demander de Révision d'Arbitrage.

Les seules décisions qui peuvent faire l'objet d'une Révision d'Arbitrage sont celles qui ont été prises :

- Au cours du Jam précédent ;
- Après le jam précédent ;
- Au cours du temps d'alignement des Patineur·ses avant le Jam précédent.

A la fin du dernier Jam d'une période, une Révision d'Arbitrage peut être demandée dans les 30 secondes suivants la fin du Jam. Cette demande de révision ne peut aboutir à un Jam additionnel joué que dans les conditions de la section 1.1.

Procédure des Révisions d'Arbitrage

L'Arbitre en chef étudie la révision avec les autres Officielles et utilise les informations collectées pour rendre une décision concernant l'élément sous révision, ainsi que des décisions associées. L'Arbitre en chef communique ensuite ses conclusions et toute modification qui pourraient survenir à la suite de la révision, aux représentant·es des deux équipes. Cette décision est finale et ne peut pas faire l'objet d'une nouvelle révision d'arbitrage.

Suite des Révisions d'Arbitrage

Si l'Arbitre en chef détermine qu'une erreur d'arbitrage a été faite en relation avec la situation en cours d'examen, l'équipe conservera le privilège de demander une révision supplémentaire

plus tard au cours de la même période. La révision ne peut être conservée de cette manière qu'une seule fois par période. Les demandes de Révision d'Arbitrages (qu'elles soient non utilisées ou conservées) ne seront pas reportées à la période suivante.

Révision d'Arbitrage utilisée en tant que temps morts

Une équipe pourra choisir d'utiliser n'importe laquelle de ses Révisions d'Arbitrage en tant que Temps morts d'équipe de 60 secondes . Dans ce cas, la révision ne sera pas conservée.

1.3.3. Temps morts d'arbitrage (Official Timeouts, OTO)

Les Officiel:les peuvent prendre des temps morts (OTO) afin de s'assurer que le match se déroule normalement et correctement.

Si un Jam se termine avec moins de 30 secondes sur le chronomètre de période et si les Officiel:les prennent un temps mort d'arbitrage, elles doivent déterminer s'il y a une raison pour lancer un autre Jam dans cette période.

Si les Officiel:les déterminent qu'il n'y a aucune raison de lancer un autre Jam, les deux équipes auront la possibilité de demander un temps mort d'équipe ou une Révision d'Arbitrage (si elles en ont encore). Si elles ne le font pas, la période sera terminée.

1.4. Information du match

Les informations essentielles du match doivent être affichées de façon à être clairement visibles pour les équipes, les Officiel:les et les spectateur:rices. Ces informations affichées sont considérées comme officielles et doivent inclure, au minimum :

- Le chronomètre de période
- Le chronomètre du Jam
- Le score officiel

Les erreurs de chronomètre ou de score doivent être corrigées le plus vite possible. Si une erreur persiste pendant une période de temps prolongée, elle doit être corrigée uniquement si cela a un impact limité sur le match.

1.5. Victoire

L'équipe qui a le plus de points à la fin du match remporte le match.

1.5.1. Prolongation

Si le match se termine sur une égalité, la seconde période sera prolongée au minimum par un Jam supplémentaire. Ce Jam de prolongation ressemblera à n'importe quel autre Jam, avec les changements suivants :

- Le temps d'inter-jam avant le début de jam est de 60 secondes
- Il n'y a pas de Lead Jammer
- Les deux Jammeur-ses commencent à marquer des points dès leur premier tour à travers le Pack (chaque Jammeur-se est en position de prendre un tour d'avance aux Bloqueur-ses adverses dès qu'elle les dépasse pour la première fois)

D'autres Jams de prolongations seront joués de cette manière jusqu'à ce qu'un Jam se termine sur un score n'étant plus à égalité.

2. Le jeu

2.1. Le Track (la piste)

Le Track doit respecter les dimensions standards des spécifications de piste de la WFTDA.

Le Track doit être plat, propre et compatible avec la pratique du roller.

Limites de la piste

Le Track doit être tracé de façon à ce que ses limites se démarquent fortement par rapport au sol. La bordure fait partie du Track (la ligne est « dans les limites ») et sa largeur ne doit pas fluctuer le long du Track.

Les limites de la piste, la ligne de Pivot et la ligne de Jammeur-se peuvent être tracées dans n'importe quel motif ou couleur tant qu'elles indiquent clairement le bord de la piste.

Penalty box et zones des équipes

Près de la piste, une zone doit être délimitée pour chaque équipe (la zone du banc d'équipe) ainsi que pour la Penalty Box. Leurs délimitations doivent également être très contrastées et font partie de la zone correspondante. Par exemple, la bordure de la Penalty Box fait partie de la Penalty Box. Seules les Patineur·ses qui purgent effectivement une pénalité peuvent entrer dans la Zone de la Penalty Box.

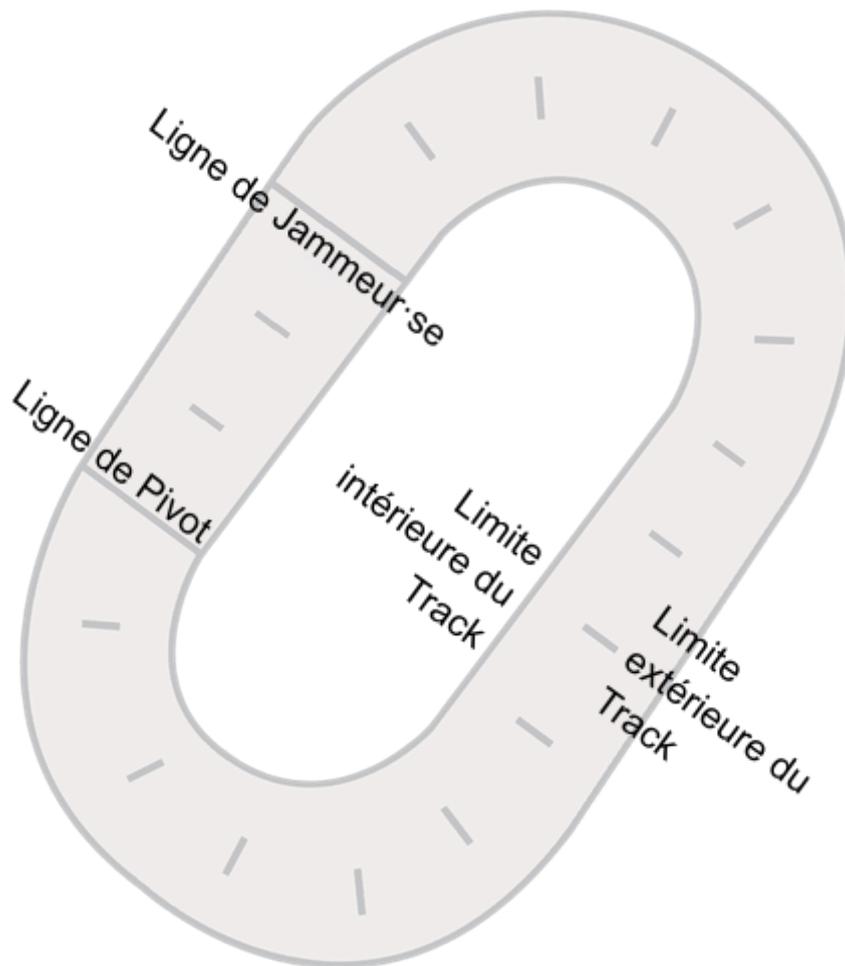


Fig. 2.1 Le Track. (Schéma du Track et design © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, utilisé ici avec leur permission.)

2.2. Rôles des Patineur·ses

Pour chaque Jam, une équipe doit aligner un·e Joueur·se et au maximum quatre Bloqueur·ses. L'un·e de ces Bloqueur·ses peut être désigné·e comme le·la Pivot. Tout·e Patineur·se qui n'est pas complètement sur la piste au coup de sifflet de départ du Jam ne prendra pas part au Jam en question et ne sont donc pas pris·e en compte dans ces limitations. Les Patineur·ses qui purgent des pénalités (dans ou se dirigeant vers la Penalty Box) sont pris·es en compte dans ces limitations. Les équipes doivent aligner au moins un·e Bloqueur·se qui n'est pas en train de purger une pénalité. Les joueur·ses ne peuvent pas changer de rôle pendant un Jam, sauf dans le cas d'un Star Pass (voir ci-dessous).

2.2.1. Joueur·ses

On entend par Joueur·se un·e Patineur·se qui est en possession visible du couvre-casque de Joueur·se («L'Étoile») en début de Jam.

Identification

Le·a Joueur·se pour le prochain Jam est déterminé·e de la manière suivante :

1. Le·a Joueur·se du Jam précédent qui se trouve dans la Penalty Box ou se dirige vers elle.
2. Le·la Patineur·se qui possède de manière visible l'Étoile qui s'est aligné·e en position de départ de Joueur·se.
3. Le·la Patineur·se qui possède de manière visible l'Étoile mais qui s'est aligné·e dans les limites de la piste.

Si aucun·e Patineur·se d'une équipe ne satisfait une des conditions ci-dessus, cette équipe n'a pas aligné de Joueur·se et le Jam ne doit pas commencer. Si plusieurs Patineur·ses d'une équipe satisfont le même item de la liste, cette équipe agit de manière illégale et le Jam ne doit pas commencer.

Contrôle de l'Étoile

L'Étoile peut uniquement être portée par le·la Joueur·se en la mettant sur son casque ou par le·la Joueur·se ou Pivot de cette équipe en la tenant dans leurs mains. Les autres Patineur·ses ne peuvent pas prendre le contrôle de l'Étoile, et le·la Joueur·se et Pivot ne peuvent pas cacher l'Étoile (par exemple : la mettre dans sa poche ou la cacher dans l'uniforme).

Privilège du·de la Joueur·se

Le·la Joueur·se est le·la seule Patineur·se à pouvoir marquer des points pour son équipe (voir la Section 3). Les Joueurs·ses peuvent également sortir et demeurer en dehors de la Zone d'Engagement.

2.2.2. Lead Jammer

Le·la Lead Jammer (Lead) est le·la premier·ère Joueur·se éligible qui établit une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant en jeu, ayant déjà dépassé toutes les autres Bloqueur·ses, sans tenir compte de ceux·celles qui sont à l'avant de la Zone d'Engagement. (voir Section 2.5). Lorsqu'il est établi qu'un·e Joueur·se est le·la Lead Jammer, cela est signalé par deux coups de sifflet courts. Si les deux Joueurs·ses remplissent les conditions requises à l'obtention du Lead au même moment (par exemple : si le·la Bloqueur·se le·la plus en avant devient hors-jeu), le·la Joueur·se le·la plus en avant à cet instant sera désigné·e Lead.

Éligibilité au Lead

Chaque Joueur·se démarre un Jam en étant éligible au statut de Lead Jammer pour ce Jam. Un·e Joueur·se perd la capacité à obtenir le Lead pendant un Jam s'il·elle commet une pénalité pendant ce Jam ou lors de l'inter-jam précédent ce Jam, sort à l'avant de la Zone d'Engagement sans avoir obtenu le Lead, enlève son couvre-casque ou si l'un·e de ses coéquipier·ères le lui retire. Seules les Patineur·ses qui commencent le Jam en tant que Joueurs·ses peuvent obtenir le Lead (un Pivot qui reçoit l'Étoile ne peut pas devenir Lead).

Perte du statut de Lead Jammer

Le·la Lead Jammer perdra son statut de Lead Jammer s'ielle commet une pénalité, s'ielle retire intentionnellement l'Étoile (une fois qu'elle est mise) ou si un·e coéquipier·ère lui ôte intentionnellement l'Étoile de la tête. Le statut de Lead Jammer est maintenu si l'Étoile est retirée au cours de l'évolution naturelle du jeu ou si elle est retirée par un·e adversaire.

Demande de l'arrêt du Jam

Le·la Lead Jammer est le·la seule Patineur·se qui peut demander l'arrêt d'un Jam avant que les deux minutes s'écoulent entièrement. Le·la Lead Jammer demande l'arrêt du Jam en plaçant de façon répétée ses mains sur ses hanches. Le·la Lead Jammer conserve la possibilité d'arrêter le Jam même si ielle ne porte plus l'Étoile.

2.2.3. Pivot

Le·la Pivot est un·e Bloqueur·se. On entend par Pivot le·la Patineur·se en possession du couvre-casque de Pivot (« la Bande ») lors du coup de sifflet de départ du Jam. Le·la Pivot qui porte la Bande de façon visible détient plusieurs capacités supplémentaires par rapport aux autres Bloqueur·ses.

- Le·la Pivot peut devenir le·la Jammeur·se de son équipe (voir Section 2.2.4).
- Le·la Pivot peut contrôler l'Étoile (la ramasser, la déplacer, etc.).
- Le·la Pivot peut commencer un Jam en touchant la ligne de Pivot.

Lorsqu'ielle porte son couvre-casque sans que la bande ne soit visible, le·la Pivot ne peut pas utiliser ces capacités supplémentaires. Seule le·a Pivot peut légalement contrôler ou porter la Bande.

2.2.4. Star Pass (Passage de l'Étoile)

Le·la Joueur·se d'une équipe peut transférer son rôle au·à la Pivot de son équipe en réalisant un Passage de l'Étoile légal. Un Passage de l'Étoile légal implique le·la Joueur·se donnant de main à main l'Étoile au·à la Pivot de son équipe lorsque les deux Patineur·ses sont debout, dans les limites de la piste et en jeu et qu'aucune des deux Patineur·ses ne se dirige vers, ni est « dans la queue » pour la Penalty Box. Une fois que l'Étoile est relâchée dans les mains du·de la Pivot, le rôle de Joueur·se est transféré au·à la Pivot. Le·la nouveau·elle Joueur·se prend le relai de l'ancien·ne Joueur·se en matière de points obtenus, de passages à travers le Pack et de Patineur·ses dépassé·es. Le·la Joueur·se précédent·e devient un·e Bloqueur·se Non-Pivot.

Passage de l'Étoile illégal

Si l'Étoile est passée de manière illégale, les Patineur·ses conservent leur rôle de départ. Cela comprend :

- Relâcher l'Étoile dans les mains d'un·e Patineur·se autre que sa·son Pivot
- Relâcher l'Étoile dans les mains du·de la Pivot alors que l'un·e des deux est au sol, Hors des limites, Hors-Jeu ou en route vers la Penalty Box
- Relâcher l'Étoile dans les mains du·de la Pivot alors que celui·celle-ci est « dans la queue » pour la Penalty Box (même si le·la Pivot n'est pas encore en chemin)
- Relâcher l'Étoile dans les mains d'un·e Pivot qui ne porte pas la Bande

L'initiateur·trice d'un Passage de l'Étoile illégal qui a un impact sur le jeu doit être pénalisé·e.

Contrôle de l'Étoile par un·e Pivot

Si le·la Pivot prend possession de l'Étoile par n'importe quel autre moyen qu'un passage légal de l'Étoile, ielle sera averti·e qu'ielle n'est pas le·la Joueur·se. Ce·cette Pivot ne pourra pas mettre l'Étoile sur son propre casque mais ielle pourra tenir l'Étoile dans ses mains, la laisser tomber ou la rendre au·à la Joueur·se. Seul·e le·la Joueur·se ou le·la Pivot peut ramasser ou être en possession de l'Étoile.

2.2.5. Bloqueur·ses

Tou·tes les autres Patineur·ses sont considéré·es comme des Bloqueur·ses. Les casques ou couvre-casques des Bloqueur·ses Non-Pivot ne doivent pas porter d'inscriptions qui pourraient être confondues avec la Bande ou l'Étoile.

2.2.6. Position de départ des Patineur·ses

Les Patineur·ses démarrent chaque Jam aux positions suivantes sur le Track :

- Les Jammur·ses doivent toucher ou être derrière la ligne de Jammur·se.
- Les Bloqueur·ses doivent être derrière la ligne de Pivot et devant la ligne de Jammur·se.
- De plus, les Pivots ont la possibilité de toucher la ligne de Pivot.
- Si un·e des deux Pivots touche la ligne de Pivot, tou·tes les Bloqueur·ses non-Pivot doivent être derrière les hanches de ce·tte Pivot.

Patineur·ses positionné·es illégalement

Tout·e Patineur·se qui au départ de Jam est en Jeu mais qui est entièrement en dehors de sa zone désignée de départ de Jam doit être pénalisé·e.

Patineur·se en False Start

Au coup de sifflet de départ de Jam, les Patineur·ses dans une des positions suivantes sont considéré·es comme ayant commis un False Start :

- Un·e Patineur·se intégralement en Jeu mais qui touche à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de son emplacement de départ de Jam désigné ;
- Un·e Bloqueur·se non-Pivot dont les hanches sont devant les hanches d'un·e Pivot qui touche la ligne de Pivot ;
- Un·e Jammur·se qui est en train de gagner de la vitesse dans le sens antihoraire au départ du Jam.

Les Patineur·ses en Fall Start doivent céder le passage à tou·tes les autres Patineur·ses à sa proximité. Les Bloqueur·ses qui doivent céder l'avantage ne rentrent pas dans la définition du pack tant qu'ielles ne l'ont pas fait. Les Jammur·ses qui doivent céder l'avantage ne peuvent pas valider de dépassement tant qu'ielles ne l'ont pas fait.

2.3. Pack & Zone d'Engagement

Le Pack est le plus grand groupe de Bloqueur·ses à proximité se trouvant debout dans les limites de la piste, comprenant des membres des deux équipes. S'il n'y a pas un unique groupe de Bloqueur·ses qui correspond à cette définition, il n'y a pas de Pack, même s'il y a plusieurs groupes de la même taille. La proximité est définie comme ne dépassant pas 3,05 mètres (10 pieds), devant ou derrière le·la Patineur·se du Pack le plus proche. Quand un·e Patineur·se est pénalisé·e, ielle est considéré·e comme n'étant plus sur la piste en termes de définition du Pack et de détermination des positions relatives.

Les distances pour déterminer le Pack et la Zone d'Engagement sont mesurées comme étant la plus petite distance, parallèlement à la limite intérieur de la piste, entre les hanches des Patineur·ses.

Maintien du Pack

Il est de la responsabilité de tou·tes les Bloqueur·ses de maintenir le Pack et la destruction intentionnelle du Pack est illégale. Lorsque le Pack se déplace dans le sens antihoraire, est à l'arrêt ou n'a pas de vitesse établie, patiner en sens horaire jusqu'à la destruction du Pack est illégal.

Reformation du Pack

Quand il n'y a pas de Pack, tou·tes les Bloqueur·ses des deux équipes doivent agir afin de reformer un Pack. Pour les Patineur·ses du groupe arrière, ceci inclut marcher ou patiner dans le sens antihoraire. Pour les Patineur·ses du groupe avant, cela inclut se mettre en roue libre, freiner ou arriver à un arrêt complet. Si une action immédiate n'est pas suffisante pour reformer le Pack, un effort additionnel est néanmoins requis. Si un·e Bloqueur·se est dans le groupe arrière, ielle doit accélérer (jusqu'à sprinter) vers le groupe avant jusqu'à ce qu'un Pack soit reformé (être en roue libre, marcher lentement ou marcher dans une direction plus ou moins antihoraire est insuffisant) mais ielle peut ralentir afin d'éviter un contact dangereux quand la reformation du Pack est imminente. Si un·e Bloqueur·se est dans le groupe avant, ielle doit freiner activement jusqu'à arriver à un arrêt complet (être en roue libre est insuffisant) mais ielle n'a pas à patiner en sens horaire.

Blocage pendant une phase de No Pack

Les blocages, sur ou par des Bloqueur·ses, ayant de l'impact lorsqu'il n'y a pas de Pack doivent être pénalisés.

Zone d'Engagement

La Zone d'Engagement est la zone dans laquelle il est légal pour tout·es les Bloqueur·ses d'entreprendre ou de subir une action. La Zone d'Engagement s'étend respectivement de 6,10 mètres (20 pieds) à l'avant et à l'arrière des Patineur·ses du Pack les plus à l'avant et les plus à l'arrière. Tout·e Bloqueur·se en dehors de la zone d'engagement se trouve hors-jeu et ne peut entreprendre ou subir une action.

Retour dans la Zone d'Engagement

Les Bloqueur·ses qui sont hors de la zone d'engagement en seront averti·es et seront pénalisé·es si elles n'essaient pas immédiatement de revenir en zone d'engagement. Les Bloqueur·ses à l'avant de la zone d'engagement sont seulement obligé·es de patiner dans le sens horaire pour retourner dans la zone d'engagement si le Pack est à l'arrêt ou se déplace dans le sens horaire.

Blocage en étant hors-jeu

Les Patineur·ses qui sont bloqué·es illégalement alors qu'elles sont hors-jeu, peuvent légalement contre-bloquer, mais ne peuvent initier de nouveaux blocages ou continuer de bloquer au-delà de ce qui est nécessaire pour la sécurité.

Blocage en étant hors de la piste

Les Patineur·ses qui sont bloqué·es alors qu'elles sont complètement en dehors des limites peuvent absorber activement le blocage, mais ne peuvent pas continuer à contre-bloquer une fois le blocage absorbé et ne peuvent pas initier de nouveau blocage.

2.4. Blocage et Assistances

Au cours d'un Jam, le terme « Blocage » se réfère à toute tentative de réaliser un contact physique afin d'entraver la vitesse ou le mouvement d'un·e adversaire, qu'il y ait ou non contact. Le « blocage positionnel » se réfère à toute tentative de se positionner de manière à entraver la vitesse ou le mouvement d'un·e adversaire sans utiliser de contact, que l'action soit réussie ou non.

Initiation

Tout contact envers un·e adversaire a un·e initiateur·rice. Il est possible que deux ou plusieurs Patineur·ses initient mutuellement un blocage l'un·e envers l'autre.

2.4.1. Zones cibles

Il est légal d'initier un blocage uniquement vers la poitrine de l'adversaire, vers l'avant et les côtés du torse, les bras, les mains, les hanches et le devant et côtés des jambes au-dessus de la mi-cuisse.

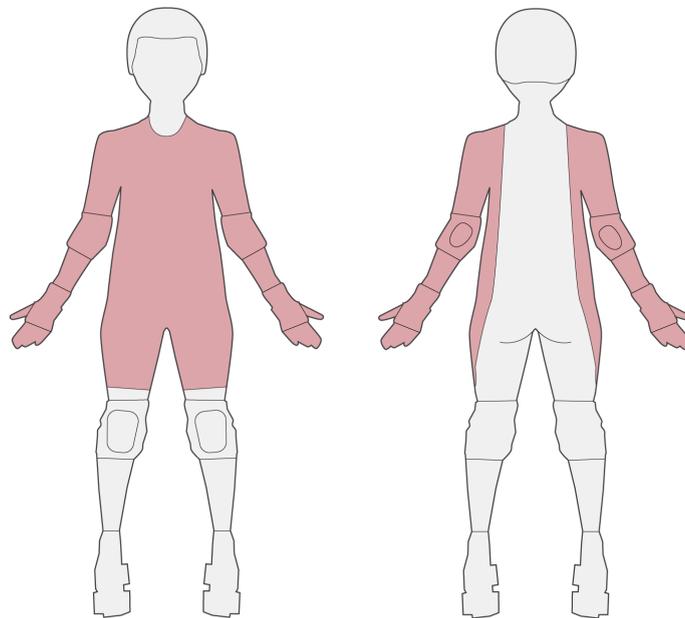


Fig. 2.2 Zones cibles légales

2.4.2. Zones de blocage

Il est légal d'initier un blocage uniquement à l'aide de son torse, des bras au-dessus du coude et des jambes au-dessus de la mi-cuisse.

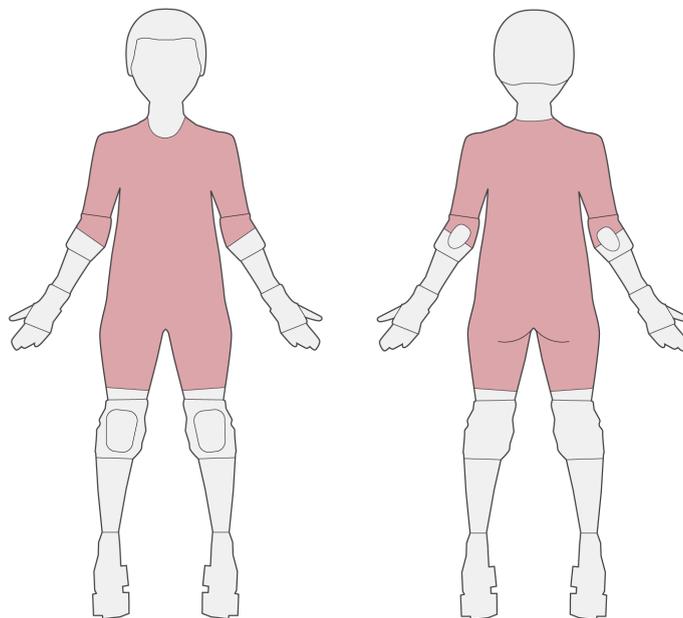


Fig. 2.3 Zones de blocage légales

2.4.3. Contre blocage

Le contre-blocage est un mouvement vers un blocage imminent par le·la Patineur·se ciblé·e effectué pour contrer le bloc d'un·e adversaire. Le contre-blocage est un blocage. Les gestes qui répondent aux descriptions énumérées ci-dessus sont considérés comme étant des blocages, même s'ils ne sont pas volontaires. Un contact envers un·e coéquipier·ère n'est pas considéré comme un blocage même s'il défavorise l'initiateur·rice ou le·la coéquipier·ère.

2.4.4. Contre blocage

Les Patineur·ses ne peuvent ni bloquer ni porter assistance lorsqu'elles sont hors des limites de la piste, hors-jeu, à terre, à l'arrêt ou patinent en sens horaire. Les Patineur·ses ne peuvent pas initier un blocage (ou porter assistance) envers un·e adversaire (un·e coéquipier·ère) qui est à terre, hors-jeu, ou complètement hors des limites de la piste. Les Patineur·ses peuvent cependant initier un blocage (ou porter assistance) sur quelqu'un·e qui

chevauche la bordure de la piste, est à l'arrêt ou qui est en mouvement quelle que soit la direction (même en sens horaire). Les Patineur·ses n'ont pas le droit d'assister un·e coéquipier·ère qui est hors de la zone d'engagement ou entièrement en dehors de la piste. Il est cependant légal d'aider un·e coéquipier·ère à terre à se remettre debout.

2.5. Dépassement

Les Patineur·ses gagnent une position supérieure sur les autres Patineur·ses en les dépassant dans le sens anti-horaire.

On entend par dépasser un·e autre Patineur·se se déplacer de sorte que le centre de gravité d'un·e Patineur·se (au niveau des hanches) passe de derrière à devant le centre de gravité d'un·e autre Patineur·se.

Dépassements validés

Les Jammeur·ses valident le dépassement uniquement si celui-ci survient alors que le·la Jammeur·se porte l'Étoile sur son casque avec les étoiles visibles et que :

- Le·la Jammeur·se est debout et dans les limites de la piste pendant le dépassement, ou
- Un·e autre Patineur·se patine en arrière du·de la Jammeur·se qui se trouve dans les limites de la piste, lui cédant ainsi sa place

Tout dépassement valide est comptabilisé.

Points « Not on the Track » - NOTT

Dès que le·la Jammeur·se dépasse un·e Bloqueur·se adverse, on considère qu'elle dépasse également tout·e Bloqueur·se qui « n'est pas sur la piste »—c'est à dire qui ne fait pas activement partie du jeu pour une raison quelconque —et qui ne faisait plus activement partie du jeu avant que le·la Jammeur·se ne termine son passage marquant. Ceci comprend les Patineur·ses qui :

- **Sont** envoyé·es vers ou purgent une pénalité dans la Penalty Box
- Sortent de la piste en raison d'une blessure
- Quittent temporairement la piste pour régler un problème d'équipement ou de patins
- Ne faisaient pas initialement partie du Jam (parce que leur équipe n'a pas aligné le nombre maximum de Patineur·ses)
- Reviennent activement en jeu derrière le·la Jammeur·se

Dépassements en l'air

Un·e Patineur·se qui dépasse quelqu'un·e en étant dans les airs est considéré·e comme étant dans les limites de la piste s'ielle était dans les limites de la piste avant de quitter le sol et que le premier contact effectué lorsqu'ielle touche le sol est dans les limites de la piste. Un·e Patineur·se qui dépasse quelqu'un en étant dans les airs est considéré·e comme étant debout s'ielle était debout avant de quitter le sol et si le premier contact effectué lorsqu'ielle touche le sol est avec n'importe quelle partie de son patin.

3. Score

3.1. Marquer des Points

Les Jammeur·ses marquent un point chaque fois qu'ielles prennent un tour à un·e Bloqueur·se adverse. Un·e Jammeur·se prend un tour à un·e Bloqueur·se si ielle le·la dépasse deux fois de suite (sans que cet·te adversaire n'ait dépassé cet·te Jammeur·se) mais marque un point uniquement quand le dépassement est valide (voir Section 2.5). Si un·e adversaire est dépassé·e mais qu'aucun point n'est marqué (parce que le dépassement n'est pas valide) le·la Jammeur·se peut céder sa position à cet·te adversaire et le·la re-dépasser, pour valider le dépassement et marquer un point sur cet·te adversaire.

Des points peuvent uniquement être marqués sur des Bloqueur·ses. Tou·tes les Bloqueur·ses sont considéré·es comme étant dans le même passage, y compris les ancien·nes Jammeur·ses qui ont passé l'Étoile.

3.2. Passages marquants

Les points sont regroupés par passage à travers le Pack. Un passage à travers le **Pack** se termine, et le prochain débute, lorsque le·la Jammeur·se sort à l'avant de la Zone d'Engagement (ou si un Pack ne peut pas être défini, quand le·la Jammeur·se se trouve à plus de 6,10 m en avant du·de la Patineur·se membre du dernier Pack défini le·la plus en avant et sur la piste). Quand le passage à travers le Pack est terminé, le score du·de la Jammeur·se pour ce passage ne peut plus être modifié en revenant dans le passage marquant précédent. Quand un Jam se termine, les passages dans lequel les Jammeur·ses se trouvent sont

considérés comme étant terminés par la fin du Jam.

Retourner dans un passage précédent

Si un·e Joueur·se entre dans la zone d'engagement par l'avant, ielle revient à son passage précédent jusqu'à ce qu'ielle sorte à nouveau de la zone d'engagement par l'avant.

Toutefois, un·e Joueur·se ne peut pas se laisser distancer (se faire ravalé par le pack) de plus d'un tour. Lorsqu'un·e Joueur·se sort de la zone d'engagement par l'avant, ielle revient à son dernier passage. Si un·e Joueur·se se fait ravalé par le pack pendant son passage initial à travers le Pack, les dépassements sur les Bloqueur·ses ne compteront pour le score ou comme dépassements que lorsqu'ielle sera de retour dans son passage initial à travers le Pack.

3.3. Comment éviter de se faire marquer

Les adversaires peuvent uniquement éviter de se faire marquer en restant à l'avant du·de la Joueur·se ou en s'assurant que lorsqu'ielles se font dépasser, le dépassement n'est pas valide.

Bloqueur·ses ne pouvant pas être dépassé·es

Si un·e Joueur·se termine son passage à travers le Pack sans avoir eu l'occasion de valider un dépassement sur un·e adversaire, on considère que le·la Joueur·se valide un dépassement sur cet·te adversaire. Cela inclut (liste non exhaustive) :

- Les adversaires qui se trouvent devant la Zone d'Engagement lorsque le·la Joueur·se termine son passage à travers le Pack, en sortant à l'avant de la Zone d'Engagement.
- Les adversaires qui se trouvent devant la Zone d'Engagement à la fin du Jam quand le·la Joueur·se est dans un passage marquant et devant le·la Bloqueur·se la plus en arrière du Pack.
- Tout Point marqué hors de la piste (Not-On-the-Track Point) (voir Section 2.5) que le·la Joueur·se ne peut obtenir car ielle termine son passage à travers le Pack sans avoir eu l'occasion de valider un dépassement sur le·la moindre Bloqueur·se adverse (ce qui lui validerait un dépassement sur les adversaires en dehors de la piste).

- Les adversaires qui sont hors-jeu derrière le Pack, si un·e Jammeur·se revient sur la piste depuis de la Penalty Box devant cette Bloqueur·se.

Jammeur·ses incapables de marquer des points

Si un·e Jammeur·se n'est pas en mesure de marquer des points – par exemple en commettant une pénalité ou en enlevant l'Étoile – tous les points « NOTT » qu'elle aurait obtenus pendant qu'elle ne pouvait pas marquer sont remportés une fois qu'elle sera en mesure de marquer à nouveau. Si l'action d'un·e Adversaire rend le·la Jammeur·se dans l'incapacité de marquer – par exemple, un·e Jammeur·se qui est bloqué·e hors des limites de la piste – le·la Jammeur·se continue de marquer les points NOTT comme d'habitude.

3.4. Jammeur·ses pénalisés·es

Lorsqu'un·e Jammeur·se est pénalisé·e, on considère qu'elle n'est plus sur la piste (même s'il·si elle se trouve toujours physiquement sur la piste). Par conséquent, un·e Jammeur·se pénalisé·e ne peut pas prendre de tour à d'autres adversaires jusqu'à ce que ce·tte Jammeur·se termine sa pénalité. Après avoir été libéré·e de la Penalty Box, le·la Jammeur·se revient dans le jeu au même passage pour traverser le Pack, ayant marqué des points (et/ou en étant en position de marquer des points) sur les mêmes Bloqueur·ses.

3.5. Erreurs de score et suivi du score

Le Score Officiel est celui qui est transmis et visible par les équipes, les Officiel·les et les spectateur·rices.

Erreurs avec les points attribués de manière incorrecte

Si un point est attribué (ou refusé) par erreur, ou si un·e Jammer Referee a transmis un score erroné, le score peut être corrigé au plus tard à la fin du Jam suivant lequel l'erreur a été faite. S'il reste moins de 2 minutes dans le match sur le chronomètre de période, les corrections de score doivent être corrigées avant le début (plutôt qu'à la fin) du Jam après lequel l'erreur a été faite.

Voir **Points attribués par erreur** et **Points refusés par erreur**.

Erreurs avec les points attribués de manière correcte

Les points attribués (ou refusés) correctement, compte tenu des informations disponibles à ce

moment, ne peuvent être retirés (ou ajoutés) par la suite. Par exemple, un-e Joueur·se qui sort de la Zone d'Engagement et à qui on attribue quatre points, remporte ces points, même si lors d'une révision il s'avère qu'elle a commis une pénalité deux passages plus tôt (et de ce fait elle n'aurait pas été en mesure de gagner ces points).

4. Pénalités

Lorsqu'un-e Patineur·se commet une infraction aux règles ou une faute, une pénalité doit être donnée à titre de sanction, de handicap ou de perte d'avantage. Les pénalités sont attribuées à la fois au·à la Patineur·se et au rôle que le·la Patineur·se occupe à ce moment-là.

Les Officielles signalent et font appliquer les pénalités et les avertissements à mesure qu'ils surviennent pendant le match. Les pénalités ne doivent pas être données pour des actions qui ont peu ou pas d'impact sur le match ou sur les Patineur·ses.

Les types de pénalités suivants sont abordés en détail dans les sections énumérées ci-dessous et dans le Livret de mises en situations (Casebook) des règles du Roller Derby sur piste plate. Ces sections mentionnent des exemples spécifiques qui doivent être explicitement suivis.

Les actions illégales qui ne figurent pas clairement dans l'une des catégories ci-dessous doivent être pénalisées à l'aide de ces descriptions et exemples comme lignes directrices.

Action illégale de l'adversaire

Si une action illégale d'un-e Patineur·se pousse un-e adversaire à commettre inévitablement une action illégale, l'adversaire ne recevra pas de pénalité pour cette action illégale inévitable. Le·la Patineur·se à l'origine de l'action initiale devra être pénalisé·e si l'action illégale initiale a un impact suffisant sur le jeu.

4.1 Pénalités de Contact

Gagner une position supérieure ou maintenir une position supérieure sur un-e adversaire, ou faire perdre une position supérieure à un-e adversaire sur un-e autre coéquipier·ère grâce à un contact illégal est toujours considéré comme ayant un impact suffisant sur le jeu.

Un Passage de l'Étoile ne peut être bloqué que par des moyens légaux. Les Patineur·ses qui empêchent un Passage de l'Étoile grâce à un contact illégal devront être pénalisés·es.

4.1.1. Impact sur une zone cible illégale

Entrer en contact sur une zone cible illégale doit être pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible (voir Section 2.4.1).

Zones Cibles Illégales

Les Zones Cibles Illégales comprennent:

- L'arrière du corps, y compris l'arrière du fessiers et l'arrière des cuisses
- La tête, jusqu'à la clavicule
- Les jambes, de la mi-cuisse jusqu'aux roues du patin

Zones Cibles Illégales pénalisées quel que soit l'impact

Pour des raisons de sécurité, tout contact puissant dans le dos qui peut être évité et tout contact appuyé vers la tête ou le cou doivent être pénalisés quel que soit l'impact.

Initiation avec une Zone Cible Illégale

Un·e Patineur·se présentant soudainement une Zone Cible Illégale à un·e adversaire, de sorte que cet·te adversaire n'a pas d'opportunité suffisante pour éviter un contact illégal, sera considéré·e comme initiant avec cette zone cible.

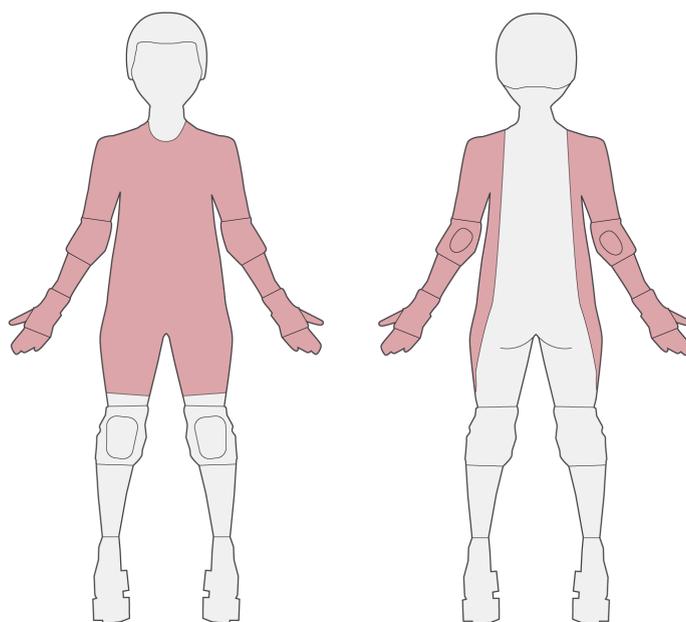


Fig. 4.1.1 Zones cibles légales

4.1.2. Impact avec une Zone de Blocage Illégale

Entrer en contact avec une Zone de Blocage Illégale doit être pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible (voir **Section 2.4.2**).

Zones de Blocage Illégales

Les Zones de Blocage Illégales comprennent :

- La tête, jusqu'à la clavicule.
- L'avant-bras, de la pointe du coude jusqu'au bout des doigts.
- Les jambes, depuis la mi-cuisse jusqu'aux roues des patins.

Les avant-bras sont considérés comme étant une Zone de Blocage Légale lorsqu'ils sont maintenus pliés contre le buste de l'initiateur·trice.

Exemples d'impacts sur des Zones de Blocage Illégale

Les exemples d'impact suffisant pour justifier une pénalité liée à l'utilisation d'une Zone de Blocage Illégale incluent, mais ne sont pas limités à :

- Le contact déséquilibre significativement l'adversaire ;
- Le contact modifie significativement la trajectoire ou vitesse de l'adversaire (par exemple s'il le·la freine significativement) ;
- Le contact avec un·e adversaire permet au·à la patineur·se de maintenir une position dans les limites (qui n'aurait pas été maintenue sans cela) ; ou
- Le contact avec un·e adversaire permet au·à la patineur·se de maintenir une position debout (qui n'aurait pas été maintenue sans cela).

Zones de Blocage Illégales pénalisées quel que soit l'impact

Les types de contact/blocage suivants doivent être pénalisés quel que soit l'impact sur la cible :

- Contact violent initié avec la tête ou le cou ;
- Utilisation intentionnelle de la tête ou du cou pour bloquer la position.

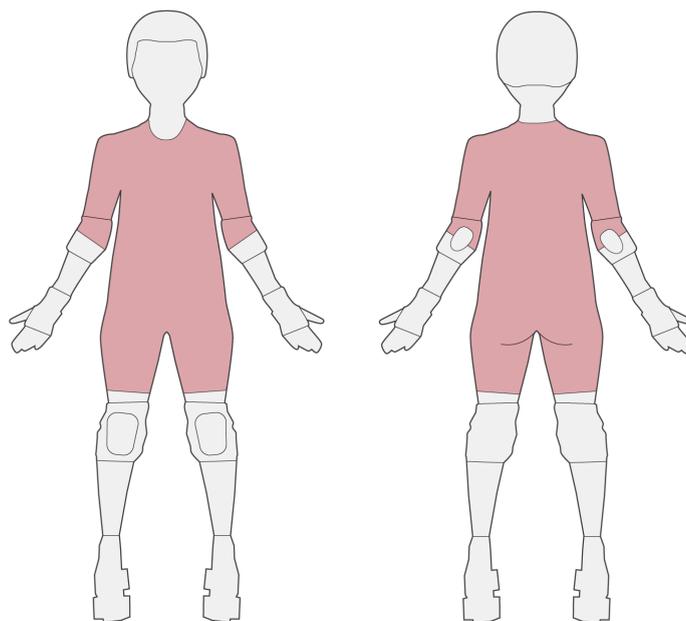


Fig. 4.1.2 Zones de blocage légales

4.1.3. Autre Contact Illégal

Initier un blocage est considéré comme légal lorsque le-la Patineur·se se déplace en sens antihoraire, en étant en jeu, debout et dans les limites de la piste, pendant un Jam, à l'aide des Zones de Contact Légales. Par conséquent, les Patineur·ses ne peuvent pas initier de blocage lorsqu'elles sont à terre, hors des limites, hors-jeu, en l'air, à l'arrêt ou patinent en sens horaire. Les Patineur·ses peuvent initier un blocage sur un·e adversaire qui chevauche la bordure de la piste, qui est à l'arrêt ou qui patine en sens horaire.

Le maintien actif d'une position arrêtée qui gêne un·e adversaire doit être pénalisé quelle que soit l'initiateur·trice du contact.

L'entreprise des assistances doit s'effectuer dans le même cadre que celui des blocages, à l'exception de l'assistance portée à un·e coéquipier·ère à terre pour l'aider à se remettre debout.

4.1.4 Blocages à plusieurs

Les Patineur·ses ne peuvent pas former un mur en se liant avec ou en agrippant ses co-équipier·es ou former d'une autre façon une jonction impénétrable. Cette action justifie une pénalité si un·e adversaire essaye de passer entre elles·eux et échoue à cause de cette formation illégale.

4.1.5 Contact antisportif

Certains contacts sont considérés comme antisportifs, soit parce qu'ils sortent des limites du jeu normal attendu, soit parce qu'ils sont intrinsèquement dangereux. Voici quelques exemples de ces actions :

- Coincer un·e adversaire, par exemple entre son corps et un de ses membres ou en enroulant un de membres autour d'un membre de l'adversaire ;
- Se livrer à des actions dangereuses et illégales qui représentent un risque substantiel pour soi-même ou pour autrui ;
- Coups de coude ou de genou intentionnels et vigoureux.

Les moyens légaux de blocage n'incluent pas le fait de coincer ou de tenir un·e adversaire, même si le contact est fait en utilisant des zones de blocage légales. Les patineur·ses qui limitent les adversaires de cette façon doivent être pénalisés·es en fonction de l'impact du contact sur la zone de réception.

4.2 Pénalités concernant la structure du match

Lorsque les règles de base du jeu sont enfreintes de telles sortes qu'une équipe en tire un avantage, la personne ou l'équipe qui enfreint la règle doit être pénalisée.

Une équipe est avantagée si une action illégale a pour conséquence :

- Qu'un·e adversaire se rend (ou reste) dans l'incapacité de bloquer
- D'améliorer sa position ou qu'un·e coéquipier·ère améliore sa position
- De modifier le rythme du jeu

4.2.1. Positionnement illégal

Défaut du maintien du Pack

Si l'action illégale d'un·e Patineur·se détruit le Pack ou bien si les actions d'un·e Patineur·se empêchent ou retardent la reformation du Pack, le·la Patineur·se devra être pénalisé·e.

Patineur·ses dans une position imbloquable

Il est illégal d'adopter ou de maintenir une position dans laquelle on ne peut être bloqué·e.

Les Patineur·ses ne peuvent pas quitter la piste intentionnellement et les Bloqueur·ses ne peuvent pas quitter la zone d'engagement intentionnellement. Bien qu'il existe beaucoup d'actions légales pouvant mettre un·e Patineur·se dans une position illégale (par exemple, hors des limites de la piste ou hors-jeu), adopter intentionnellement une telle position est illégal. Les Jammes et Pivots peuvent quitter le Track ou se mettre à terre en toute légalité pour récupérer un couvre casque. Un·e Patineur·se qui est dans une position illégale doit immédiatement agir pour se repositionner légalement.

Patineur·se ayant des raisons de croire qu'elle est positionné·e légalement

Si un·e Patineur·se a des raisons de croire qu'elle est positionné·e légalement (même s'elle ne l'est pas), ou a des raisons de croire qu'elle ne peut pas se repositionner légalement, elle doit être averti·e avant de recevoir une pénalité pour ne pas être revenu·e en position légale.

Patineur·se positionné·e illégalement en début de Jam

Si un·e Patineur·se n'est pas en position légale en début de Jam, le·la Patineur·se doit immédiatement céder sa place à toute personne qui se trouve à proximité. Ne pas s'exécuter après un avertissement est considéré comme une volonté de conserver intentionnellement une position illégale et doit être pénalisé.

4.2.2. Gain de position

Il est illégal pour un·e Patineur·se d'utiliser les zones hors des limites de la piste pour améliorer sa position sur une personne qui est debout et dans les limites. Cette action est désignée par l'expression « couper la piste ». Les Patineur·ses qui se trouvent hors des limites doivent revenir dans les limites derrière tout·e Patineur·se debout et dans les limites qui se trouvait devant lui·elle lorsqu'elle a quitté la piste. La position des Patineur·ses à terre n'est pas considérée tant qu'elle n'est pas debout.

S'il y a un Pack, les Patineur·ses qui sont hors des limites peuvent revenir dans les limites devant tout·e Bloqueur·se hors-jeu. S'il n'y a pas de Pack, les Patineur·ses qui sont hors des limites peuvent revenir dans les limites devant tout·e Bloqueur·se qui se trouve à plus de 6,1 mètres (20 pieds) du dernier Pack défini. Couper la piste à un·e seul·e coéquipier·ère n'a pas d'impact suffisant pour justifier une pénalité.

Patineur·se revenant sur la Piste

Les Patineur·ses qui quittent la piste intentionnellement, mais légalement (par exemple : pour se présenter en Penalty Box ou pour réparer leur équipement) doivent revenir sur la piste derrière toutes les Bloqueur·ses en jeu. S'il n'y a pas de Pack, elles doivent revenir sur la piste derrière toutes les Bloqueur·ses dans les 6 mètres (20 pieds) du dernier Pack défini. Les Patineur·ses retournant sur la piste depuis la Penalty Box doivent le faire sans gagner de position illégalement.

Patineur·se en dehors des limites de la Piste suite à un blocage

Si un·e Patineur·se se retrouve hors des limites suite au blocage d'un·e adversaire, le·la Patineur·se doit revenir sur la piste derrière cet·te adversaire, même si le·la Patineur·se était devant son adversaire avant d'être bloqué·e. L'adversaire perd cet avantage s'il·si elle tombe, sort de la piste ou se retrouve hors-jeu (ou bien à plus de 6 mètres du dernier Pack défini s'il n'y pas de Pack) avant que le·la Patineur·se ne revienne sur la piste. Les Patineur·ses qui n'ont pas initié le blocage peuvent ré-établir leur position supérieure si elle sont debout, dans les limites de la piste et en jeu avant que le Patineur·se retourne sur la piste.

Céder une position illégale

Les Patineur·ses qui reviennent sur la piste illégalement doivent immédiatement céder l'avantage en retournant entièrement hors des limites de la piste.

4.2.3. Interférer avec le déroulement du match

Tous les efforts doivent être faits par les équipes et les Officiel·les pour veiller à ce que le chronomètre officiel de période s'écoule selon les règles du jeu, et que les Jams débutent et se terminent comme cela est indiqué dans les règles. Toute action inappropriée qui interfère avec le match -y compris provoquer l'arrêt du chronomètre officiel de période, empêcher un Jam de débiter, ou mettre fin prématurément à un jam- doit être pénalisée.

Des exemples d'actions inappropriées incluent (liste non exhaustive) :

- Des Patineur·ses pénalisé·es qui ne sont pas en Penalty Box au départ du Jam
- Des Patineur·ses dans la queue pour la Penalty Box qui ne sont pas sur le Track au départ du Jam
- Aucun·e Bloqueur·se de l'une des équipes n'est sur le Track au départ du Jam
- Tou·tes les Bloqueur·ses d'une équipe sont entièrement mal positionné·es au départ du Jam
- L'une ou l'autre des équipes n'a pas aligné de Joueur·se au départ du Jam
- Une équipe qui aligne trop de Patineur·ses pendant un Jam et qui en retire un avantage qui ne peut pas être supprimé par le retrait du·de la Patineur·se(s) supplémentaire(s)
- Une équipe qui parvient à obtenir un TTO alors qu'il ne lui en reste plus
- Un·e membre de l'équipe n'étant ni le·la Capitaine ni l'Alternate qui parvient à obtenir un TTO ou une OR

Les Officiel·les et les Patineur·ses doivent travailler ensemble pour s'assurer que le match se déroule selon les règles.

4.2.4. Autres procédures illégales

Les Patineur·ses qui enfreignent les règles du jeu doivent être pénalisé·es si l'infraction a un impact significatif sur le match. Des exemples sont énumérés dans le Livret de mises en situations des règles du Roller Derby sur piste plate ; toutefois, les Patineur·ses et les Officiel·les doivent travailler ensemble pour s'assurer que les règles sont suivies aussi rapidement que possible et pour remédier à tout jeu illégal ou potentiellement illégal avant que cela n'ait un impact suffisant sur le match pour justifier une pénalité. Cependant, si une infraction technique par l'une des équipes entraîne un avantage, ceci doit être pénalisé.

4.3. Pénalités pour comportement antisportif (Mauvaise conduite)

Tous les participant·es du match de roller derby doivent être respectueux·ses les un·es envers les autres. Ceci comprend de façon non exhaustive les Patineur·ses, les membres de l'équipe, les Officiel·les, les mascottes, les organisateur·rices et les spectateur·rices. Lorsque les

Patineur·ses ou les membres de l'équipe se comportent de manière antisportive, leur mauvaise conduite doit être pénalisée en conséquence.

La mauvaise conduite peut se manifester sous plusieurs formes et n'a pas besoin d'être intentionnelle pour être considérée comme étant antisportive. Cela comprend (liste non exhaustive) :

- Tromper ou ignorer les Officielles
- Un contact ou un comportement irrespectueux envers un·e autre participant·e
- Un choc puissant vers un·e Officielle lorsque ce contact est négligent ou évitable
- Être insultant·e envers une autre personne
- Ne pas se conformer aux réglementations des instances dirigeantes pendant un match se rapportant aux Patineur·ses, aux Membres de l'Équipe au sens large et aux zones à proximité de l'aire de jeu

Les actions qui entament sérieusement la légitimité du sport ou démontrent un manque de respect envers le sport, sa pratique et ceux·celles qui y contribuent doivent également être pénalisées.

4.4. Mise en applications des pénalités

À l'issue de l'indication verbale appropriée et du geste d'arbitrage fait par un·e Officielle, le·la Patineur·se pénalisé·e doit immédiatement sortir de la piste. Le temps de pénalité du·de la Patineur·se commence dès qu'elle est assis·e en Penalty Box, quelle que soit la chaise. Les Patineur·ses purgent 30 secondes de temps de Jam pour chaque pénalité qui leur est donnée. Les 10 dernières secondes de leur temps de pénalité doivent être purgées debout.

- Si un·e Patineur·se se lève trop tôt, son chronomètre est stoppé jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau assis·e.
- Si un·e Patineur·se ne se tient pas debout d'une façon claire pour que les Officielles, Patineur·ses et spectateur·rices comprennent qu'elle est en train de purger ses 10 dernières secondes, son chronomètre est stoppé jusqu'à ce qu'elle se tienne debout.

Les Pénalités ne sont chronométrées que pendant le déroulement des Jams. Les temps des Pénalités sont mis en pause entre les Jams et le chronométrage d'une pénalité d'un·e Patineur·se qui s'assoit entre deux Jams ne commence qu'au début du Jam suivant.

Personne ne peut entrer dans la Penalty Box à l'exception des Officiel·les et des Patineur·ses qui purgent des pénalités.

4.4.1. Mise en application des pénalités pour les Bloqueur·ses

Un maximum de deux Bloqueur·ses par équipe peut être assis dans la Penalty Box au même moment. Si un·e troisième Bloqueur·se se présente en Penalty Box alors que deux Bloqueur·ses de son équipe y sont assis·es, le·la troisième Bloqueur·se sera mis·e dans la queue et il lui sera demandé de retourner en jeu. Si un·e Bloqueur·se est debout dans la Penalty Box, un·e autre Bloqueur·se peut s'asseoir sur le siège libre.

Un·e Bloqueur·se dans la queue peut retourner en Penalty Box lorsqu'il y a une place de libre dans la Penalty Box, à moins que cela ne détruise le Pack. Un·e Bloqueur·se doit immédiatement y retourner si un·e Officiel·le lui indique de le faire. Une fois qu'un·e Bloqueur·se dans la queue revient sur la piste, ielle doit être traité·e comme n'importe quel·le Bloqueur·se non pénalisé·e.

4.4.2. Mise en application des pénalités pour les Jammeur·ses

Un·e Jammeur·se voit son temps de pénalité réduit si un·e autre Jammeur·se reçoit également une pénalité. Dans ce cas, les deux Jammeur·ses purgent aussi peu de temps possible, à condition que :

- Les deux Jammeur·ses purgent un temps équivalent de pénalité, par pénalité
- Quand cela est possible considérant le point 1, il y a au moins un·e Jammeur·se qui ne purge pas de pénalité

Le·la Jammeur·se, qui doit être libéré·e parce que l'autre Jammeur·se s'assied, doit être libéré·e immédiatement après que le·la Jammeur·se est assis·e. Si les deux Jammeur·ses s'assoient en même temps, ielles devront être tou·tes deux libéré·es immédiatement.

Jammeur·ses s'asseyant entre les Jams

Si un·e Joueur·se s'assied en inter-Jam, l'autre Joueur·se doit être libéré·e quand le prochain Jam commence. Si les deux Joueur·ses s'assoient en inter-Jam, ielles doivent être tou·tes les deux libéré·es quand le prochain Jam commence.

Joueur·se envoyé·e en Penalty Box sans Joueur·se adverse

Si un·e Joueur·se est envoyé·e en Penalty Box lorsqu'il n'y a pas de Joueur·se adverse (par exemple, parce que le·la Joueur·se adverse fait face à une défaillance de son équipement), le Jam se termine dès que le·la Joueur·se est assis·e. Ceci garantit qu'il y a un·e Joueur·se qui ne purge pas de pénalité.

4.4.3 Patineur·ses incapables de purger une pénalité

Si un·e Patineur·se reçoit une pénalité mais qu'elle n'est pas en mesure de la purger — par exemple, en raison d'une blessure ou d'un dysfonctionnement de son équipement — un·e remplaçant·e peut la purger à sa place une fois le Jam terminé. Dans ce cas-ci, le·la Patineur·se qui n'était pas en mesure de purger sa propre pénalité ne peut pas participer aux trois prochains Jams (voir section 1.2).

4.4.4. Équipement de protections des Patineur·ses en Penalty Box

Les Patineur·ses peuvent retirer leur protège-dents, mais aucun autre équipement de protection, pendant qu'ielles sont assis·es en Penalty Box. Les Patineur·ses doivent remettre leur protège-dents avant de quitter la Penalty Box.

4.5. Exclusions et Expulsions

Exclusions

Lorsque sept pénalités sont enregistrées pour un·e Patineur·se, ce·tte Patineur·se est exclu·e du match. Ceci comprend les pénalités attribuées à un·e Patineur·se pour le compte de quelqu'un d'autre (par exemple, les pénalités attribuées à un·e Capitaine ou à un·e Bloqueur·se pour le compte de leur équipe).

Expulsions

Une expulsion est un moyen de pénaliser un·e Patineur·se ou un membre de l'équipe qui commet un acte suffisamment dangereux ou antisportif pour que cette personne soit écartée du reste du match du fait de cette seule action. Des actions négligentes, intentionnelles, ou imprudentes doivent être prises en considération pour une expulsion

indépendamment de leur impact. Un·e remplaçant·e doit purger la pénalité pour un·e Patineur·se expulsé·e. Si un·e membre de l'équipe sans patin est expulsé·e, le·la Capitaine de l'équipe purgera la pénalité quand cela est possible (en tant que Bloqueur·se) mais aucune pénalité ne sera enregistrée pour le·la Capitaine.

L'Arbitre en chef est le·la seul·e arbitre à avoir autorité pour expulser un·e Patineur·se, un·e manager, un·e coach ou tout autre Staff d'équipe. Les autres Officielles peuvent faire part de leurs recommandations à l'Arbitre en chef.

Chronométrage des pénalités des Patineur·ses écarté·es du jeu

Dans le cas où un·e Patineur·se doit être écarté·e du jeu (en raison d'une exclusion ou d'une expulsion), le temps de pénalité du·de la Patineur·se doit commencer aussi tôt que possible. Le temps de pénalité du·de la Patineur·se exclu·e commence dès qu'elle (ou un·e remplaçant·e entre deux Jams) est assis·e en Penalty Box ou après que l'exclusion a été confirmée pendant le Jam par les Officielles. Si un·e Patineur·se est écarté·e du jeu en plein Jam, sa pénalité sera chronométrée comme si le·la Patineur·se était assis·e, même si le·la Patineur·se ne se trouve pas physiquement dans la Penalty Box.

Dans le cas où un·e Patineur·se doit être écarté·e du jeu en plein Jam et dans la queue pour la Penalty Box, ce·tte Patineur·se ne devra pas être renvoyé·e en jeu. A la place, ielle devra être placé·e debout à côté de la Penalty Box jusqu'à ce qu'une place se libère et que sa pénalité puisse débiter.

Remplacement des Patineur·ses écarté·es du jeu

Si le Jam se termine alors qu'il reste du temps à purger, l'équipe du·de la Patineur·se doit se voir donner l'opportunité d'envoyer un·e Patineur·se différent·e pour purger le reste de la pénalité dans le même rôle que le·la Patineur·se écarté·e. Les remplacements ne peuvent pas se faire durant le Jam dans lequel le·la Patineur·se est écarté·e.

5. Arbitrage

5.1. Effectif d'arbitrage

Chaque match doit être doté de suffisamment d'Officielles sur patins (Referees) pour pouvoir suivre efficacement en temps réel les informations suivantes :

- L'emplacement du Pack et de la Zone d'Engagement

- Quelles Bloqueur·ses sont hors-jeu
- Qui sont les Jammneur·ses
- Quelle Jammneur·se (si applicable) est Lead Jammer
- Combien de points chaque Jammneur·se a marqué

Un·e Referee est désigné·e pour être l'Arbitre en chef. En plus de son autorité sur des questions telles que les communications avec les équipes et les expulsions, l'Arbitre en chef a la responsabilité de superviser la sécurité de toute·s les Participant·es au cours d'un match. Dans les cas où un·e Patineur·se s'est avéré·e à plusieurs reprises être un problème de sécurité important pour lui·elle-même ou pour d'autres personnes sur la piste, l'Arbitre en chef peut utiliser son pouvoir discrétionnaire pour retirer ce·tte Patineur·se du jeu, sans qu'il soit nécessaire de l'expulser.

5.1.1. Identification

Les Referees sont chargé·es de l'appréciation et la mise en application des pénalités, ielles doivent être en patins et doivent porter un uniforme qui les identifie clairement comme étant des Referees. Les Referees doivent se différencier les un·es des autres ; par exemple en portant un nom ou un numéro sur leur uniforme.

5.1.2. Besoins

Chaque match doit également être doté de suffisamment d'Officiel·les pour pouvoir suivre efficacement les données du match afin que les règles puissent être appliquées en temps réel. Les nombres, rôles et positions des Officiel·les peuvent varier en fonction de la technologie disponible et des contraintes de la salle, mais les informations suivantes doivent être disponibles sur demande :

- Le Score Officiel
- Le chronomètre officiel du Jam
- Le chronomètre officiel de Période
- Le nombre de pénalités attribuées et purgées pour chaque Patineur·se
- Quelles Patineur·ses ne sont pas en droit de patiner (par exemple, en raison d'une exclusion, d'une expulsion ou suite à l'arrêt d'un Jam pour cause de blessure)
- Combien de temps un·e Patineur·se donné·e est resté·e assis·e pour chacune de ses pénalités

Plusieurs missions peuvent être confiées à un·e seul Officiel·le tant que cela ne met pas en péril la justesse des informations susmentionnées.

5.2. Missions

Tou·tes les Officiel·les sont garant·es du bon déroulement du match et de la sécurité en veillant au bon respect des règles du jeu. Ceci comprend mais ne se limite pas à :

- S'assurer que chaque équipe possède un nombre acceptable de Patineur·ses sur la piste
- S'assurer que chaque équipe possède un nombre acceptable de Patineur·ses à certains postes sur la piste
- S'assurer que le match se déroule en toute légalité
- Chronométrer les Jams, les périodes, les pénalités et le temps entre les Jams (incluant les TTO et les OR)
- Signaler le début et la fin des Jams
- Signaler qui est Lead Jammer
- Signaler le nombre de points que chaque Jammeur·se marque pour chaque passage à travers le Pack
- Informer les Patineur·ses et les membres de l'équipe sur les données du match lorsqu'elles en font la demande (dans la mesure de leur capacité étant données les contraintes de leurs missions)
- Prendre des temps morts d'arbitrage lorsque du temps supplémentaire est nécessaire. Ceci peut inclure la nécessité de s'assurer que :
 - Les informations du match sont correctement notées
 - Le jeu se déroule sans danger
 - Les Patineur·ses blessés·es ont été pris·es en charge
 - Les équipes sont informées de tout problème ou dysfonctionnement

Les Officiel·les peuvent mettre fin aux Jams à leur discrétion. Les raisons peuvent inclure mais ne se limitent pas à : des blessures, des difficultés techniques, des interférences dans un

Jam par des spectateur·rices ou d'autres Patineur·ses, un jeu dangereux ou un jeu illégal auquel on ne peut pas remédier par le biais d'une pénalité.

5.3. Communication entre les Patineur·ses et les Officiel·les

Toute communication entre les Patineur·ses, les membres de l'équipe et les Officiel·les doit être respectueuse. L'Arbitre en chef peut, à sa discrétion, limiter les cas dans lesquels les Patineur·ses peuvent communiquer avec les Officiel·les.

Communication du statut en jeu des Patineur·ses

Les Officiel·les doivent donner toutes les informations nécessaires pour qu'un·e Patineur·se sache s'il·si elle est ou non en jeu, incluant l'emplacement du Pack. Les Patineur·ses ayant des raisons de croire qu'ielles sont en jeu ne doivent pas être pénalisé·es pour les infractions techniques qui relèvent du hors-jeu, sauf si un avertissement a été donné (par exemple, le fait de ne pas revenir en jeu, de ne pas reformer un Pack ou de ne pas céder l'avantage après avoir fait un faux départ).

Communication erronée d'un·e Officiel·le

Si un·e Officiel·le fournit des informations erronées à un·e Patineur·se, le·la Patineur·se ne sera pas pénalisé·e pour les actions entreprises par rapport à ces informations. Par exemple, si un·e des Officiel·les de la Penalty Box libère un·e Patineur·se trop tôt, le·la Patineur·se ne sera pas pénalisé·e pour être parti·e après avoir été libéré·e. De même, si un·e Jammeur·se parvient à arrêter un Jam alors que son·sa Jammer Referee lui indique qu'ielle est Lead Jammer, le·la Jammeur·se en question ne sera pas pénalisé·e pour avoir arrêté le Jam illégalement, même si au final ielle n'avait pas le Lead. Ne pas fournir une information (par exemple, un·e Officiel·le qui ne donne pas d'avertissement) n'est pas considéré comme une erreur.

5.4. Attribuer des pénalités

Tou·tes les Referees peuvent attribuer des pénalités aux Patineur·ses pour des actions illégales qui ont un impact sur le match. Les Officiel·les sans patin peuvent attribuer des pénalités qui sont apparentées au rôle d'arbitrage qu'ielles occupent dans le match, sauf si l'Arbitre en chef le leur interdit. Les Officiel·les utiliseront leur jugement par rapport aux directives émises dans le « Rules of Flat Track Roller Derby Casebook » (le livret de mises en situations des règles de Roller Derby sur piste plate).

Les pénalités doivent être attribuées aussi vite que possible et suffisamment fort pour pouvoir être entendues par le·la Patineur·se pénalisé·e et par les Officielles concerné·es, compte tenu des contraintes de la salle. Tant que cela n'a pas été fait, personne n'est tenu de se comporter comme si le·la Patineur·se avait été pénalisé·e.

Certitude requise pour l'évaluation des pénalités

Aucune pénalité ne doit être attribuée si l'Officielle n'est pas certain·e que la pénalité est justifiée. Si les Officielles n'arrivent pas à se mettre d'accord pour savoir si une action nécessite d'être pénalisée, la décision de l'Arbitre en chef prévaut.

Pénaliser le·la dernier·ère Bloqueur·se en jeu d'une équipe

Si le·la dernier·ère Bloqueur·se d'une équipe à être sur la piste commet une pénalité, le·la Bloqueur·se ne doit pas être envoyé·e hors de la piste tant qu'un·e autre Bloqueur·se de cette équipe n'a pas rejoint le Pack.

Pénalité avec des bénéficiaires incertains

Si une pénalité est justifiée, mais que la personne qui devrait recevoir cette pénalité n'est pas clairement identifiée, un·e Officiel·le doit attribuer la pénalité au·à la plus proche Bloqueur·se de l'équipe en question si l'action se passe pendant le Jam, ou au·à la Capitaine de l'équipe si l'action se passe entre les Jams. Si un·e Officiel·le n'est pas certain·e de l'équipe qui est responsable, aucune pénalité ne doit être donnée.

Pénalité infligée à un·e Membre de l'Équipe sans patin

Si un·e Membre de l'Équipe sans patin commet une pénalité, la pénalité doit être donnée au·à la Capitaine de l'équipe en question.

Pénalités infligées au·à la Capitaine de l'Équipe

Si une pénalité est donnée au·à la Capitaine parce qu'elle est Capitaine, celui·celle-ci purgera la pénalité au cours du prochain Jam auquel ielle pourra jouer en tant que Bloqueur·se .

Appendices

Appendice A : design du track et spécificités

<https://wftda.org/rules/wftda-rules-appendix-a-track-design.pdf>

Glossaire

Certains mots ou concepts utilisés dans ces règles ont une signification technique ou spécifique, ils sont définis dans la section ci-dessous. Les mots utilisés dans les règles qui ne sont pas définis ici doivent être compris au sens usuel. Si plus d'une interprétation raisonnable d'un terme usuel existe et a un impact mesurable sur le match, l'interprétation sera déterminée par le consensus des Officielles pour ce match.

À l'arrêt/arrêté·e

Un·e Patineur·se ne faisant aucun mouvement directionnel avec ses patins.

À terre

Un·e Patineur·se est considéré·e à terre quand une partie de son corps ou de ses équipements (mis à part ses patins) touche le sol. Un·e Patineur·se dont le seul contact avec le sol (mis à part ses patins) est une main n'est pas considéré·e comme étant à terre. Une fois à terre, un·e Patineur·se est considéré·e comme étant à terre jusqu'à ce qu'elle se tienne debout, fasse des pas ou patine.

Absorber activement

Tout mouvement en direction d'un contact extérieur dans le seul but de protéger le·la destinataire·trice du contact.

Agripper

Agripper quelque chose ou quelqu'un·e ; par exemple, empoigner l'uniforme ou le couvre-casque d'un·e coéquipier·ère ou se tenir les mains. Le bras du·de la Patineur·se qui agrippe, de la main à l'épaule (non incluse), est considéré comme faisant partie de l'agrippement. Le·la coéquipier·ère n'est pas considéré·e comme faisant partie de l'agrippement, à moins que le·la coéquipier·ère ne l'agrippe lui aussi.

Alternate

Le·la Capitaine désigne une personne supplémentaire pour agir au nom de son équipe via un « A » visible apposé sur son uniforme ou son corps, cette personne est alors l'Alternate. L'Alternate désigné·e peut être un·e coéquipier·ère, un·e coach ou un·e manager. Une équipe ne peut avoir qu'un·e seul Alternate. S'il n'y en a aucun·e ou s'elle a quitté le match, le·la Capitaine peut désigner un·e Alternate différent·e en informant le·la Head Referee.

Arbitre en chef (Head Referee)

Un·e Referee est désigné·e Head Referee ; le·la Head Referee représente l'autorité ultime du match.

Assis·e

Un·e Patineur·se dont le fessier est complètement en contact avec le siège d'une chaise ou du banc.

Assistance

Avoir une aide physique sur un·e coéquipier·ère. Par exemple : une poussée ou un Whip.

Aucun impact

Une violation des règles du jeu, qui a un impact limité sur la sécurité ou le déroulement du jeu, et qui ne justifie pas une pénalité.

Avertissement

Une indication verbale formalisée de l'Officiel·le signalant que le jeu est ou est sur le point de devenir irrégulier, donnée pour qu'un·e Patineur·se puisse entreprendre une action corrective.

La Bande

Le couvre-casque du·de la Pivot, qui possède une longue bande en plein milieu.

Blocage positionnel

Blocage sans contact ; se positionner pour gêner le mouvement d'un·e adversaire sur la piste. Le blocage positionnel n'a pas besoin d'être intentionnel.

Bloqueur·se

Les Patineur·ses qui forment le Pack. Jusqu'à quatre Bloqueur·ses de chaque équipe peuvent patiner pour un Jam. Un·e Bloqueur·se par Jam pour chaque équipe peut prendre le poste de Pivot.

Bloqueur·se Pivot

Un·e Bloqueur·se avec des capacités et des responsabilités supplémentaires, que l'on surnomme le·la Pivot. (voir Section 2.2.3)

Capitaine

Le·a Patineur·se identifié·e, via un « C » visible sur son corps ou vêtement, qui peut parler au nom de l'équipe. Si un·e Capitaine n'a pas été sélectionné·e ou a quitté le match, l'équipe peut en choisir un·e autre en informant le·la Head Referee et doit en désigner un·e si cela est nécessaire (par exemple, dans le cas où une pénalité est attribuée à un·e Capitaine, l'équipe doit alors désigner un·e Capitaine).

Céder l'avantage

Un·e Patineur·se qui entre sur la piste depuis l'extérieur d'une manière qui entraîne un gain de position illégal peut céder ce gain sans pénalité. Pour céder l'avantage, le·a Patineur·se doit immédiatement revenir complètement hors des limites avant d'entrer à nouveau sur la piste. Le fait de chevaucher la limite de la piste n'est pas suffisant pour considérer que le·a Patineur·se ait cédé l'avantage.

Céder le passage

Un·e Patineur·se qui doit céder le passage doit permettre à tou·tes les Patineur·ses qui se trouvent à proximité d'adopter une position relative supérieure. Un·e Patineur·se qui laisse un temps raisonnable pour que cela se produise a cédé (le passage), que des Patineur·ses aient ou non profité de l'occasion.

Chevaucher

Un·e Patineur·se chevauche les limites de la piste quand ielle touche le sol à la fois à l'intérieur ou sur les limites de la piste et également au-delà des limites. Un·e Patineur·se qui touche le sol au-delà des limites de la piste avec uniquement une main ou un bras n'est pas considéré·e comme étant en train de chevaucher. Les Patineur·ses qui chevauchent sont considéré·es comme étant hors des limites (de la piste) , sauf indication contraire (voir également « Dans les limites (de la piste) »).

Contact puissant, choc

Tout contact brusque (comme frapper ou taper) appliqué avec une certaine force et une certaine énergie ou tout contact qui pourrait blesser le·la destinataire ou modifier considérablement sa position, son équilibre, sa vitesse, sa trajectoire, etc. (que le contact y arrive ou non).

Contre-blocage

Tout mouvement/déplacement en réponse à un blocage imminent fait par l'adversaire recevant ce blocage ; ce mouvement est destiné à contrer le blocage d'un-e adversaire. Le contre-blocage est considéré comme un blocage et est soumis aux mêmes normes et règles (sauf mention contraire). Un engagement prolongé qui va au-delà de la neutralisation de l'effet initial du bloc de l'adversaire doit être considéré comme un blocage à part entière et jugé séparément.

Dans les limites (de la piste)

Un-e Patineur·se est considéré·e comme étant dans les limites si les seuls points avec lesquels elle est en contact avec le sol se trouvent entre ou sur les bordures des limites de la piste. Un-e Patineur·se qui touche l'extérieur de la piste avec uniquement une main ou un bras est tout de même considéré·e comme étant dans les limites (voir aussi « Hors des limites (de la piste) » et « Chevaucher »).

Dans la queue

Participer au jeu de manière active en ayant une pénalité en attente, en général après avoir été renvoyé·e sur la piste parce que la prison est pleine, ou avoir reçu une pénalité alors qu'on est le-la seule Bloqueur·se sur la piste.

Debout (droit)

Un-e Patineur·se portant le poids de son corps sur ses patins, de telle sorte qu'elle n'est pas A terre et qu'il est évident pour les Officiel·les, Patineur·ses et spectateur·trices qu'elle n'est pas Assis·e.

Debout

Tout·e Patineur·se qui n'est pas considéré·e A terre.

Dépassement

Dépassement gagné

Voir Section 2.5

Empêchant

Actions qui limitent la vitesse et/ou la trajectoire d'un-e adversaire, dans n'importe quelle direction sur la piste.

En Arrière

Un élément (un·e Patineur·se, une ligne, le Pack) est « en arrière » d'un autre élément, par rapport à la piste, s'elle est plus près dans le sens horaire que dans le sens antihoraire (voir aussi « En Avant »).

En Avant

Un élément (par exemple : un·e Patineur·se, une ligne, le Pack) est « en avant » d'un autre élément, par rapport à la piste, s'elle est plus près dans le sens antihoraire que dans le sens horaire (voir aussi « En Arrière »).

En Jeu

Un·e Bloqueur·se est en jeu lorsqu'elle est dans les limites et debout dans la zone d'engagement. Les Jammesur·ses qui sont dans les limites et debout sont toujours en jeu.

En Position

Quand un·e Patineur·se est sur la piste, dans les limites et dans la zone désignée de départ pour son rôle, au moment où le coup de sifflet de départ du Jam retentit.

Engager

Toute interaction avec un·e autre Patineur·se sur la piste pendant un Jam (voir aussi « Assistance » et « Blocage », Section 2.4).

Equipement de protection

Les Patineur·ses doivent porter un casque, un protège-dents, des protège-poignets, des protège-coudes et des protège-genoux, à partir du moment où cela procure une protection supplémentaire et que le·la Patineur·se est apte (physiquement) à les porter. Les Patineur·ses ne seront pas pénalisés·es si l'équipement n'offre pas de protection supplémentaire pour le·la Patineur·se.

L'Etoile

Le couvre-casque du·de la Jammesur·se, sur lequel figurent deux étoiles, une de chaque côté.

Exclusion (Foul Out)

Le retrait, par un·e Officiel·le, d'un·e Patineur·se pour le restant du match suite à l'enregistrement de sept pénalités pour ce·tte Patineur·se.

Expulsion

Retrait par le-la Head Referee d'un-e Patineur·se ou d'un-e membre de l'équipe pour le restant du match suite à une action illégale sérieuse, telle que la violence physique ou pour toute action que les Officiel·les jugent comme une menace physique considérable envers les autres.

Former un lien

Entremêler les bras des deux Patineur·ses en pliant les coudes. Les bras des deux Patineur·ses, jusqu'à l'épaule (mais n'incluant pas celle-ci), sont considérés comme faisant partie du « lien ».

Habituel

Tout comportement qui survient trois fois ou plus au cours d'un match.

Hanches

La proéminence saillante latérale du pelvis ou de la région pelvienne depuis la taille jusqu'à la cuisse. Le point central de cette zone détermine un dépassement, quelle que soit la direction dans laquelle le-la Patineur·se est orienté·e.

Hors des limites (de la piste)

Un-e Patineur·se est hors des limites de la piste lorsqu'une partie de son corps ou de son équipement touche le sol au-delà de la limite de la piste. Un-e Patineur·se qui touche l'extérieur de la piste avec uniquement une main ou un bras n'est pas considéré·e comme étant hors des limites (voir aussi « Dans les limites (de la piste) », « Céder l'avantage » et « Chevaucher »).

(Totalemment) Hors des limites (de la piste)

Un-e Patineur·se est totalement hors des limites de la piste lorsqu'elle répond aux critères pour être considérée comme étant Hors des limites et qu'aucune partie de son corps ou de son équipement ne touche le sol sur ou entre les lignes de démarcation de la piste (voir aussi « Hors des limites (de la piste) », « Dans les limites (de la piste) » et « Chevaucher »).

Hors-jeu

Un-e Bloqueur·se qui est dans les limites, mais positionné·e en dehors de la zone d'engagement. En situation de No Pack, toutes les Bloqueur·ses sont hors-jeu. Lorsqu'un-e Joueur·se est hors des limites, ielle est hors-jeu.

Immédiatement

La première opportunité sûre et légale au cours de laquelle une personne peut entreprendre une action.

Impénétrable

Un mur est considéré comme étant impénétrable depuis une certaine direction quand, afin de valider un dépassement sur un·e ou plusieurs Patineur·ses qui forment le mur, un·e adversaire devrait casser physiquement des os ou des articulations. Les parties qui devraient être physiquement brisées pour passer sont considérées comme les parties impénétrables. Par exemple, si deux coéquipier·ères patinent vers l'avant avec leurs bras autour du dos l'un·e de l'autre, les bras constituent un mur impénétrable, de telle sorte qu'un·e adversaire ne pourrait pas passer entre les deux sans casser un des bras des Bloqueur·ses.

Initiateur·trice

Le·la Patineur·se qui est responsable d'un contact sur un·e adversaire (initier un blocage) ou sur un·e coéquipier·ère (initier une assistance). Un·e Patineur·se peut également initier sa propre assistance en se « whippant » sur le corps d'un·e coéquipier·ère ou en initiant un contre-blocage en réaction au blocage d'un·e adversaire. L'initiateur·trice d'un blocage ou d'une assistance est toujours responsable de la légalité du contact.

Après un contre-blocage, l'engagement continu du·de la Patineur·se qui contre-bloque doit être considéré comme une nouvelle action où le·la Patineur·se responsable du contact prolongé devant être considéré·e comme l'initiateur·trice. La légalité de cette action doit être jugée séparément du blocage et du contre-blocage initial.

Instance Dirigeante

L'organisation en charge du sanctionnement du match ; ou pour un match non sanctionné, l'organisation en charge de définir les termes d'une rencontre, tel qu'un tournoi, une ligue locale ou toute autre personne occupant ce rôle.

Insubordination

Un non-respect délibéré ou par négligence des ordres d'un·e Officiel·le. Un comportement injustifié ou déplacé motivé par un mépris intentionnel envers les règles.

Inter-Jam

Le temps entre la fin d'un Jam et le début du prochain.

Jam

L'unité de base de jeu pour le match. Un Jam peut durer jusqu'à deux minutes.

Jammeur·se

Celui·celle qui marque les points pour une équipe.

Lead Jammer

Le·la Lead Jammer est le·la premier·ère Jammeur·se à établir une position supérieure par rapport au·à la Bloqueur·se en jeu le·la plus en avant, après avoir validé un dépassement sur tou·tes les autres Bloqueur·ses hormis ceux·celles situé·es en avant de la zone d'engagement.

Pack

Le plus grand groupe de Bloqueur·ses dans les limites, patinant ou étant debout, à proximité les un·es des autres (de 10 pieds / 3,05 m), contenant des membres des deux équipes. Les Jammeur·ses sont indépendant·es de cette définition.

Pas de Pack (No Pack)

Lorsqu'il n'y a pas de groupe de Bloqueur·ses (provenant des deux équipes) patinant à moins de 3,05 mètres (10 pieds) les un·es des autres ou lorsqu'il y a deux groupes, ou plus, comprenant le même nombre de Bloqueur·ses ne patinant pas à moins de 3,05 mètres (10 pieds) les un·es des autres.

Passage à travers le Pack

Les Jammeur·ses font des passages à travers le Pack. Chaque passage représente une occasion de marquer des points sur les adversaires. Voir Section 3.

Patinage - Direction du déplacement

Le sens de déplacement d'un·e Patineur·se (par exemple, dans le sens anti-horaire, sur le côté ou horaire) est déterminé par le déplacement des patins par rapport à une ligne perpendiculaire aux limites intérieures de la piste. Si ses patins se déplacent dans des directions opposées, la direction de déplacement est déterminée par les hanches.

Patineur·se du Pack

Tout·e Bloqueur·se qui fait partie d'un Pack légalement défini.

Pénalité

Une violation des règles du jeu requérant que le-la Patineur·se purge du temps en Penalty Box, ou la sanction spécifique de purger du temps dans la Penalty Box pour avoir commis une telle infraction.

Pivot

Un·e Bloqueur·se avec des capacités supplémentaires. (voir Section 2.2.3)

Point marqué hors de la piste

NOTT Point

Un point marqué sur un·e adversaire qui n'est pas sur la piste (comme les Patineur·ses qui sont dans la Penalty Box) que le-la Joueur·se obtient immédiatement après avoir validé un dépassement sur l'un·e des Bloqueur·ses adverses, en traversant le Pack.

Points attribués par erreur

Points qui n'ont pas été légalement marqués par un·e Joueur·se et qui ont été attribués à l'équipe incorrectement et/ou de façon erronée par un·e Officielle ou suite à un dysfonctionnement technique.

Points refusés par erreur

Similaire aux Points attribués par erreur, les points refusés par erreur sont les points qui ont été marqués légalement par un·e Joueur·se, mais qui n'ont pas été ajoutés au Score officiel en raison d'un retard, d'une erreur d'un·e Officielle ou suite à un dysfonctionnement technique.

Position établie

Là où se trouve physiquement un·e Patineur·se ; une zone de la piste où le-la Patineur·se a assuré sa position. Par exemple : debout, dans les limites, à terre, hors des limites, en jeu et hors-jeu.

Position relative

L'emplacement d'un·e Patineur·se, lorsqu'elle est dans les limites et debout, par rapport aux autres Patineur·ses. On parle de position relative gagnée ou perdue lorsque ledit emplacement évolue en donnant ou faisant perdre un avantage (par exemple, un·e Patineur·se en dépassant un·e autre, ou mis·e à terre, hors des limites ou hors-jeu). La position relative est uniquement mesurée en sens antihoraire.

Procédure illégale

Toute infraction technique (sans contact) qui enfreint les règles.

Quitter la piste

(Après une pénalité) Sortir de la piste vers l'extérieur afin de se rendre en Penalty Box.

(Mise en application de la pénalité) Sortir de la piste vers l'extérieur ou l'intérieur de celle-ci, en fonction du positionnement de la Penalty Box.

Re-dépassement

L'acte de dépasser un·e adversaire qui a déjà été dépassé·e pendant le tour actuel. Action plus pertinente pour un·e Joueur·se qui finit en avant de l'adversaire sans avoir validé le dépassement. Un·e Joueur·se dans cette situation ne marquerait pas le point sur cet·te adversaire, mais pourrait le·la re-dépasser, validant ainsi son second dépassement, afin de marquer ce point.

Rôle

Chaque Patineur·se a l'un des trois rôles suivants : Joueur·se, Pivot ou Bloqueur·se. Le rôle de Joueur·se peut être transféré au Pivot une fois par Jam par un Passage de l'Étoile. Le rôle de pivot ne peut pas être transféré pendant un Jam.

Roster

La liste des Patineur·ses d'une équipe et leur numéro d'identification, qui sont éligibles pour jouer le match.

Saut d'Apex

Une tentative de raccourcir légalement la distance à parcourir le long du virage de la piste en sautant par-dessus la bordure de la piste pour ré-atterrir dans les limites.

Star Pass (Passage de l'Étoile)

Un transfert (passage) de l'Étoile

L'acte de transférer le statut de Joueur·se, qui se fait quand le·la Joueur·se donne son couvre-casque (l'Étoile) au Pivot.

Substitution

Remplacer un·e Patineur·se sur la piste ou en Penalty Box par un·e coéquipier·ère.

Tomber en position fœtale (Fall Small)

On dit qu'un·e Patineur·se est tombé·e en « Fall Small » s'il·elle tombe avec les bras et les jambes en contrôle, repliés vers le corps, sans gesticulation ou affalement.

Temps d'alignement

Le temps durant lequel le chronomètre de période continue de tourner entre la fin d'un Jam et soit le début du Jam suivant (au maximum 30 secondes), soit la prise d'un temps mort, celui des deux à arriver en premier. Il ne peut y avoir qu'un seul Temps d'alignement entre deux Jams consécutifs, et ce temps ne peut pas être relancé une fois qu'il a été arrêté pour un temps mort.

Tour

Prendre un tour d'avance

Un·e Patineur·se prend un tour d'avance à un·e adversaire si le·la Patineur·se dépasse l'adversaire deux fois de suite sans que l'adversaire ne dépasse le·la Patineur·se qui lui prend un tour entre temps. Si un·e Joueur·se dépasse un·e adversaire pour la seconde fois, mais que le second dépassement n'a pas été validé, on considère tout de même que le·la Joueur·se a pris un tour à son adversaire, et peut valider un « re-dépassement » sur ledit·ladite adversaire afin de marquer le point manqué.

Zones de blocage

Zones du corps qui peuvent être utilisées pour entrer en contact avec un·e adversaire lors d'un blocage.

Zones cibles

Zones du corps d'un·e adversaire vers lesquelles un·e Patineur·se entre en contact lorsqu'il·elle bloque.

Zone d'Engagement

La zone dans laquelle les Bloqueur·ses sont En jeu et peuvent légalement engager ou être engagé·es. La Zone d'Engagement s'étend de 6 mètres (20 pieds) derrière le·la Patineur·se du Pack le·la plus en arrière, à 6 mètres (20 pieds) devant le·la Patineur·se du Pack le·la plus en avant, entre les limites intérieure et extérieure de la piste.



Livret de mises en situations

1. Paramètres de sécurité et du jeu

Aucun scénario pour la Section 1.

2. Le jeu

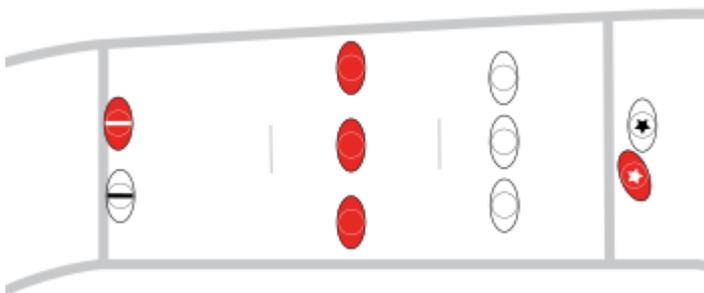
2.1. Le Track (la piste)

Aucun scénario pour la Section 2.1.

2.2. Positions

Lorsqu'un Jam débute, les Jammeur·ses doivent toucher ou être derrière la ligne de Jammeur·se. Tou·tes les Bloqueur·ses doivent être derrière la ligne de Pivot, en avant de la ligne de Jammeur·se et aucun·e Bloqueur·se non-Pivot ne doit toucher la ligne de Pivot. Si l'un·e des Pivots se place sur la ligne de Pivot au début du Jam, alors tou·tes les Bloqueur·ses non-Pivot doivent se placer derrière les hanches de ce·tte Pivot.

— Origine: Section 2.2



2.2.1. Jammour·ses

On entend par Jammour·se un·e Patineur·se qui est en possession visible du couvre-casque de Jammour·se (« L'Étoile ») en début de Jam.

— Origine: Section 2.2.1

Scénario C2.2.1.A

Les Patineur·ses Rouges et Blanc·hes changent à plusieurs reprises de position entre les Jams. Quand le Jam commence, Red 34 est positionné·e complètement derrière la ligne de Jammour·se mais ne porte pas l'Étoile, tandis que Rouge 27 est positionné·e complètement devant la ligne de Jammour·se et porte l'Étoile.

Conséquence : Le·la Patineur·se Rouge 27 est le·la Jammour·se.

Raisonnement : Le·la Patineur·se Rouge 27 est le·la Patineur·se en possession de l'Étoile. L'Étoile détermine la personne qui est le·la Jammour·se. Les deux Patineur·ses recevront une pénalité pour avoir commencé le Jam complètement hors de leur position.

Remarque : Une fois que le Jam a commencé, le·la Jammour·se devrait communiquer au·à la patineur·se Rouge 27 qu'elle est le·la Jammour·se pour ce Jam. Étant donné que les règles ne tiennent pas compte des Jammour·ses qui ont oublié leur couvre-casque, la position de départ ne doit pas prendre la priorité sur le port de l'Étoile. Dans ce cas, le·la Jammour·se (Rouge 27) et le·la Bloqueur·se (Rouge 34) ont toutes les deux commencé le Jam dans des positions de départ illégales.

Scénario C2.2.1.B

Avant le coup de sifflet de départ du Jam, le·la Jammour·se Rouge patine en arrière. Elle s'arrête rapidement et s'élançe rapidement vers l'avant lors du coup de sifflet de départ.

Conséquence : Si le·la Jammour·se Rouge se déplaçait dans le sens horaire ou était à l'arrêt lors du coup de sifflet, il ne se passe rien. Si le·la Jammour·se Rouge tournait dans le sens antihoraire et était en train de prendre de la vitesse au coup de sifflet, ceci doit alors être considéré comme un faux départ.

Raisonnement : Les Jammour·ses ne peuvent pas être en train d'accélérer dans le sens anti-horaire au coup de sifflet de départ du Jam.

2.2.2. Lead Jammer

Un·e Jammeur·se perd son droit d'obtenir le Lead pendant un Jam s'ielle commet une pénalité pendant ce Jam, s'ielle sort de l'avant de la Zone d'Engagement sans avoir obtenu le Lead, s'ielle enlève son couvre-casque ou bien si l'un·e de ses coéquipier·ères lui enlève son couvre-casque.

— Origine: Section 2.2.2

Scénario C2.2.2.A

Le·la Jammeur·se Rouge débute le Jam avec son couvre-casque à l'envers. Les étoiles ne sont pas visibles avec un contraste prononcé. Ielle enlève son couvre-casque, le met sur l'endroit et le replace sur son casque. Ensuite, ielle dépasse toutes les Patineur·ses de manière légale, incluant le·la Bloqueur·se le·la plus en avant.

Conséquence : Le·la Jammeur·se Rouge est déclaré·e Lead Jammer.

Raisonnement : Puisque le·la Jammeur·se Rouge n'était pas en mesure d'acquérir le Lead avant d'enlever l'Etoile de sa tête, ielle n'a alors pas perdu cette capacité.

Remarque : Si le·la Jammeur·se Rouge avait enlevé l'Étoile alors que les étoiles étaient visibles, ielle aurait perdu sa capacité à gagner le Lead.

Scénario C2.2.2.B

Le·la Jammeur·se Rouge sort de la Zone d'Engagement mais n'a pas obtenu le statut de Lead Jammer. Le·la Jammeur·se Blanc·he se fait renverser, mais reste dans les limites de la piste. Pendant que le·la Jammeur·se Blanc·he est à terre, les Bloqueur·ses opposé·es - incluant le·la Bloqueur·se le·la plus en avant - reculent en sens horaire à l'arrière du·de la Jammeur·se. Le·la Jammeur·se Blanc·he se relève alors.

Conséquence : Le·la Jammeur·se Blanc·he sera considéré·e comme Lead Jammer lorsqu'ielle se relèvera.

Raisonnement : En patinant en sens horaire à l'arrière du·de la Jammeur·se Blanc·he, les Bloqueur·ses Rouges ont cédé leur position supérieure. À cet effet, le·la Jammeur·se Blanc·he a acquis ces dépassements et ceux-ci sont comptabilisés pour l'obtention du Lead.

Scénario C2.2.2.C

Le·la Joueur·se Blanc·he se faufile à travers le Pack lors du passage initial alors que le·la Joueur·se Rouge demeure coincé·e à l'arrière. Grâce à de nombreux blocages et changements de position, le·la Joueur·se Blanc·he valide un dépassement sur toutes les Bloqueur·ses, mais aucun·e d'entre eux n'est le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack lorsque le·la Joueur·se Blanc·he valide le dépassement.

Conséquence : Le·la Joueur Referee ne doit pas déclarer le·la Joueur·se Blanc·he Lead (pour le moment).

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he a dépassé toutes les Bloqueur·ses adverses, mais n'a jamais établi une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack. Le statut de Lead Joueur est acquis lorsque le·la Joueur·se dépasse toutes les Bloqueur·ses en jeu et a établi une position supérieure sur le·la Bloqueur·se le·la plus en avant du Pack.

Scénario C2.2.2.D

Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les Bloqueur·ses lors de son passage initial dans le Pack, à l'exception d'un·e Bloqueur·se blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge pousse le·la Bloqueur·se Blanc·he de manière légale vers l'avant de la zone d'engagement, puis hors-jeu.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est déclaré·e Lead Joueur dès que le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte le devant de la zone d'engagement.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge doit uniquement dépasser les Bloqueur·ses en jeu afin d'obtenir le statut de Lead Joueur.

Scénario C2.2.2.E

Le·la Joueur·se Blanc·he et le·la Joueur·se Rouge sont toutes deux devant l'ensemble des Bloqueur·ses, à l'exception du·de la Pivot Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge est devant le·la Joueur·se Blanc·he et pousse le·la Pivot Blanc·he de manière légale en dehors de la Zone d'Engagement.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est déclaré·e Lead Joueur.

Raisonnement : Au moment où le·la Pivot Blanc·he devient hors-jeu, les deux Jammur·ses ont dépassé toutes les Bloqueur·ses en jeu. Le fait que le·la Jammur·se Rouge soit le·la plus en avant lui permet d'obtenir le statut de Lead.

Scénario C2.2.2.F

Lors de son passage initial à travers le Pack, le·la Jammur·se Rouge dépasse toutes les Bloqueur·ses sauf le·la Pivot Blanc·he. Suite à une phase de jeu sans rapport, les Officiel·les déclarent une situation de No Pack. Le·la Jammur·se Rouge reste derrière le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Le·la Jammer Referee ne doit pas (encore) déclarer le·la Jammur·se Rouge Lead Jammer.

Raisonnement : Même si le·la Pivot Blanc·he est désormais hors-jeu, les situations de No Pack et de hors-jeu diffèrent en ce qui concerne les dépassements valides et les gains de position pour l'obtention du statut de Lead Jammer. Pendant une situation de No Pack, le·la Jammur·se doit quand même valider les dépassements et ne peut pas gagner illégalement de position sur des Patineur·ses pendant qu'elle se trouve hors des limites.

Remarque : Étant donné que le·la Pivot Blanc·he est actuellement le·la Bloqueur·se le·la plus en avant, le·la Jammur·se Rouge pourrait obtenir le statut de Lead Jammer en dépassant le·la Pivot Blanc·he.

Remarque : Si le Pack était reformé et que le·la Pivot Blanc·he était en avant de la Zone d'Engagement, à ce moment-là, les conditions seraient réunies pour que le·la Jammur·se Rouge obtienne le statut de Lead Jammer.

2.2.3. Bloqueur·se Pivot

Aucun Scénario pour Section 2.2.3.

2.2.4. Star Pass (Passage de l'Étoile)

Le·la Joueur·se d'une équipe peut transférer son rôle au·à la Pivot de son équipe en réalisant un Passage de l'Étoile légal. Un Passage de l'Étoile légal implique le·la Joueur·se donnant de main à main l'Étoile au·à la Pivot de son équipe lorsque les deux Patineur·ses sont debout, dans les limites de la piste et en jeu et qu'aucune des deux Patineur·ses ne se dirige vers, ni est « dans la queue » pour la Penalty Box.

— Origine: Section 2.2.4

Scénario C2.2.4.A

Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque et le donne directement à un·e Bloqueur·se Blanc·he Non-Pivot. Le·la Joueur·se Blanc·he lâche le couvre-casque. Le·la Bloqueur·se Blanc·he Non-Pivot lâche immédiatement le couvre-casque.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Blanc·he est uniquement autorisé·e à passer son Étoile au·à la Pivot de son équipe, comme le·la Bloqueur·se Blanc·he a lâché immédiatement l'Étoile, il n'y a eu aucun impact sur le jeu.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he ne lâche pas immédiatement le couvre-casque, une pénalité sera donnée au·à la Joueur·se Blanc·he.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he détenait l'Étoile dans ses mains et qu'un·e Bloqueur·se Blanc·he lui avait pris lui-elle-même des mains, alors le·la Bloqueur·se Blanc·he serait celui·celle qui a initié le transfert d'Étoile et c'est le·la Bloqueur·se Blanc·he qui serait pénalisé·e.

Scénario C2.2.4.B

Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque et le·la tend au·à la Pivot Blanc·he. Avant que le·la Joueur·se Blanc·he ne lâche l'Étoile, le·la Pivot Blanc·he est sorti·e de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he lâche alors l'Étoile au·à la Pivot qui est hors de la piste.

Conséquence : Le passage de l'Étoile n'est pas réussi. Les deux Patineur·ses conservent leur rôle respectif. Aucune pénalité n'est donnée à ce moment mais le·la Pivot est averti·e qu'elle n'est pas le·la Joueur·se.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Blanc·he a essayé de passer l'Étoile pendant que le·la Pivot Blanc·he était éligible, un transfert d'Étoile se fait à un instant t : le moment auquel l'Étoile est relâchée. Puisque les rôles des Patineur·ses n'ont pas été affectés et que le·la Pivot a le droit de contrôler le couvre-casque, il n'y a pas d'impact sur le jeu.

Remarque : Si après avoir été prévenu·e qu'elle n'est pas le·la Joueur·se, le·la Pivot met tout de même l'Étoile sur son casque (ou ne l'enlève pas), elle doit être pénalisée.

Scénario C2.2.4.C

Le couvre-casque du·de la Pivot Blanc·he tombe pendant le déroulement normal du jeu. Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque, le donne au·à la Pivot Blanc·he et relâche l'Étoile.

Conséquence : Le passage de l'Étoile n'est pas réussi. Les deux Patineur·ses conservent leur rôle respectif. Aucune pénalité n'est donnée à ce moment mais le·la Pivot est averti·e qu'elle doit lâcher l'Étoile.

Raisonnement : Un·e Pivot qui ne porte pas son couvre-casque avec la bande visible ne peut s'octroyer les privilèges du·de la Pivot, comme le fait de recevoir un passage d'Étoile ou même de récupérer une Étoile après un passage d'Étoile incomplet. Comme le couvre-casque du·de la Pivot est tombé pendant le déroulement normal du jeu (et non qu'elle l'a enlevé volontairement), elle est averti·e qu'elle n'est pas Pivot et doit lâcher l'Étoile.

Remarque : dès que le·la Pivot est conscient·e qu'elle ne porte pas le couvre-casque de Pivot, elle doit immédiatement lâcher l'Étoile.

Scénario C2.2.4.D

Rouge 21 est le·la Joueur·se. Elle enlève son couvre-casque et le jette au·à la Rouge 45, qui est présentement le·la Pivot. Rouge 45 (toujours le·la Pivot) attrape le couvre-casque et le redonne à Rouge 21 (toujours le·la Joueur·se). Les deux patineur·ses attrapent l'Étoile, puis Rouge 21 la relâche. Rouge 45 garde l'Étoile en main et la met sur son casque.

Conséquence : Rouge 45 est maintenant le·la Joueur·se.

Raisonnement : Le fait de lancer l'Étoile est considéré comme un passage d'Étoile incomplet et non illégal. Un Passage de l'Étoile ne peut pas être réalisé légalement en la jetant. Attraper l'Étoile (dans les airs) est équivalent à la récupérer (sur le sol) ; le-la Pivot n'est pas tenu·e de laisser tomber l'Étoile sur la piste d'abord. Une fois que le-a Joueur·se Rouge attrape le couvre-casque, ielle rétablit son contrôle sur l'Étoile, indépendamment du fait que le-la Pivot lâche prise ou non. Ielle peut ensuite compléter le transfert d'Étoile de manière légale.

Scénario C2.2.4.E

En se déplaçant à travers le Pack, l'Étoile tombe du casque du·de la Joueur·se Rouge et se colle au velcro du protège-poignet du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le-la Bloqueur·se Blanc·he retire le couvre-casque de sa protection et le fait tomber hors des limites de la piste.

Conséquence : Le-la Bloqueur·se Blanc·he ne reçoit pas de pénalité.

Raisonnement : Le-la Bloqueur·se Blanc·he a temporairement pris possession du couvre-casque et l'a fait tomber hors-jeu. Comme le-la Bloqueur·se Blanc·he n'a pas essayé de manière intentionnelle d'enlever l'Étoile du casque du·de la Joueur·se Rouge, ielle ne reçoit pas de pénalité pour avoir accidentellement pris le contrôle de l'Étoile car ielle a tout de suite relâché l'Étoile. L'Étoile a été déplacée pendant le déroulement normal du jeu, mais elle ne peut être contrôlée par une personne autre que le-la Joueur·se ou le-la Pivot.

Remarque : Si le-la Bloqueur·se Blanc·he n'avait pas touché l'Étoile qui s'est collée à son protège-poignet et qu'ielle avait permis au·à la Joueur·se ou Pivot Rouge de la récupérer dès qu'ielles s'en rendent compte, aucune pénalité n'aurait été émise.

Remarque : Si le-la Bloqueur·se Blanc·he avait retiré l'Étoile de son velcro, mais n'avait pas tout de suite relâché l'Étoile une fois celle-ci enlevée du protège-poignet, une pénalité aurait été émise.

Scénario C2.2.4.F

Le-la Joueur·se Blanc·he passe l'Étoile de manière légale au·à la Pivot Blanc·he. Plus tard dans le Jam, le-la Pivot Blanc·he maintenant devenu·e Joueur·se reçoit une pénalité et se dirige vers la Penalty Box. Le Jam se termine et l'équipe Rouge demande une Official Review

(révision d'arbitrage). Dans le cadre de la révision, le·la Joueur·se Blanc·he originale reçoit une pénalité pour une action illégale qu'elle a effectué en tant que Joueur·se.

Conséquence : La pénalité supplémentaire doit être purgée par le·la Pivot Blanc·he maintenant devenu·e Joueur·se mais enregistrée pour le·la Joueur·se Blanc·he originale. Le·la Joueur·se Blanc·he ne doit pas être autorisé·e à participer au match jusqu'à ce que la pénalité qu'elle a reçu soit terminée.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he a passé l'Étoile de manière légale, en faisant du·de la Pivot Blanc·he le·la nouveau·elle Joueur·se, mais ielle a reçu une pénalité suite à une révision d'arbitrage pour une action illégale commise pendant qu'elle était le·la Joueur·se. Ceci entraînerait deux Patineur·ses Blanc·hes dans la Penalty Box en tant que Joueur·ses. Une pénalité est attribuée à un·e Patineur·se. Le temps de pénalité est attribué à un rôle, et le·la Patineur·se initialement dans ce rôle n'a pas le droit de participer tant qu'elle n'a pas été purgée.

Dans cet exemple, le·la Joueur·se Blanc·he originale reçoit la pénalité et le·la Joueur·se Blanc·he actuelle (l'ancien·ne Pivot) purge le temps. Si l'on rechange le·la Joueur·se actuelle en Pivot ou bien si on demande au·à la Joueur·se originale de servir le temps de pénalité en tant que Bloqueur·se, cela enlèverait à l'équipe Rouge des avantages acquis.

2.2.5. Bloqueur·ses

Aucun Scénario pour Section 2.2.5.

2.2.6. Position des Patineur·ses

Scénario C2.2.6.A

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le patin gauche du·de la Joueur·se Rouge commence à rouler vers l'avant et passe la ligne de Joueur·se.

Conséquence : Un avertissement de faux départ est donné au·à la Joueur·se Rouge et ielle doit immédiatement céder sa position à toutes les Patineur·ses à proximité immédiate. Si elle ne le fait pas, ielle recevra une pénalité.

Raisonnement : Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le·la Joueur·se Rouge touchait à la fois sa position de départ correcte et une position de départ illégale.

Remarque : Tant qu'un avertissement n'a pas été émis, le·la Joueur·se ne peut être pénalisé·e pour ne pas avoir cédé sa position.

Scénario C2.2.6.B

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le·la Pivot Blanc·he s'est aligné·e complètement devant la ligne de Pivot.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit immédiatement une pénalité de positionnement illégal.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he était complètement hors position, en ayant les deux patins devant la ligne de Pivot. Ielle sera immédiatement pénalisé·e, plutôt que d'avoir un avertissement avec une possibilité de céder sa position, car il s'agit d'une violation flagrante des règles concernant les positions de départ.

Scénario C2.2.6.C

Lors du coup de sifflet de départ du Jam, le·la Bloqueur·se Blanc·he est en dehors des limites de la piste dans l'ovale intérieur.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he sera invité·e à retourner sur son banc et ne sera pas en mesure de participer à ce Jam.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas sur la piste au début du Jam et ielle ne peut alors participer au Jam.

Remarque : Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait chevauché les limites de la piste, ielle aurait tout de même été considéré·e comme étant en dehors des limites de la piste, donc pas sur la piste, et n'aurait pas pu participer à ce Jam.

Scénario C2.2.6.D

Tou·tes les Bloqueur·ses Blanc·hes (incluant le·la Pivot Blanc·he) s'alignent correctement entre deux Jams à la ligne de Pivot, mais sans toucher la ligne. Le·la Pivot Rouge s'aligne derrière eux·elles. Juste avant que le Jam ne commence, le·la Pivot Rouge avance sa jambe et place son patin sur la ligne de Pivot.

Conséquence : Un avertissement de faux départ doit être donné à tou·tes les Bloqueur·ses Blanc·hes, et ielles devront Céder le Passage leur position à tou·tes les patineur·ses à proximité. Les Bloqueur·ses qui ne Cèdent pas le Passage leur position recevront une pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Rouge a établi sa position au contact de la Ligne de Pivot avant le début du Jam, donc les Bloqueur·ses Non-Pivots doivent débiter le Jam derrière les hanches de n'importe quelle Pivot touchant la ligne de Pivot. Tou·tes les Bloqueur·ses Non-Pivots avec leurs hanches devant celles du·de la Pivot Rouge doivent Céder le Passage.

Scénario C2.2.6.E

Dans le but de rejoindre la piste avant que le Jam ne débute, le·la Bloqueur·se Rouge saute depuis l'extérieur de la piste. Le coup de sifflet de départ du Jam est donné alors qu'elle est toujours en l'air. Le·la Bloqueur·se Rouge atterrit dans la piste et ielle est debout après que le Jam débute.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge a essayé d'entrer en piste depuis une zone en dehors des limites de la piste et était toujours en l'air au début du Jam. Il lui sera demandé de retourner sur son banc, et ielle ne pourra pas participer au Jam.

Raisonnement : Pendant qu'elle est en l'air, un·e Patineur·se conserve les attributs de son ancien état. L'état précédent du·de la Bloqueur·se Rouge était en dehors des limites de la piste. Par conséquent, ielle continue à être considéré·e en dehors des limites de la piste lorsqu'elle est en l'air. Le·la Bloqueur·se Rouge n'était pas sur la piste lorsque le Jam a commencé.

Scénario C2.2.6.F

Le·la Pivot Blanc·he est assis·e dans la Penalty Box. Entre deux Jams, trois Bloqueur·ses Blanc·hes - l'un·e d'entre eux·elles porte le couvre-casque de Pivot - s'alignent sur la piste.

Conséquence : Si le Jam commence avec deux Patineur·ses Blanc·hes qui portent le couvre-casque de Pivot, les Officiel·les doivent demander au·à la Bloqueur·se Blanc·he qui est sur la piste d'enlever son couvre-casque.

Raisonnement : Le·la Patineur·se qui est assis·e dans la Penalty Box est considéré·e comme étant le·la Pivot Blanc·he pour le Jam en question. Étant donné que l'équipe Blanche a envoyé le bon nombre de Bloqueur·ses sur la piste, il n'y a aucune raison de renvoyer le·la Pivot Blanc·he sur son banc.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he refuse d'enlever son couvre-casque, ielle sera alors pénalisé·e. Le refus d'obéir à une instruction concernant un paramètre de jeu non respecté est considéré comme une insubordination.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he s'octroie des privilèges qui sont réservés au·à la Pivot avant qu'elle n'ait enlevé son couvre-casque, même si aucun avertissement n'a encore été émis, alors le·la Bloqueur·se sera pénalisé·e, car le port illégal de son couvre-casque aura eu un impact sur le match.

Scénario C2.2.6.G

Au coup de sifflet de début de Jam, le patin du·de la Pivot Rouge se trouve derrière la ligne de Jammneur·se. Le·la Pivot Rouge se voit adresser un avertissement de faux départ. Ielle arrête d'intervenir dans le jeu et laisse la possibilité aux Patineur·ses situés·es à proximité de prendre l'avantage. Aucun·e Patineur·se ne profite de cette possibilité.

Conséquences : Le·la Pivot Rouge n'a plus besoin de céder sa position et peut recommencer à intervenir dans le jeu.

Raisonnement : Le·la Pivot Rouge a fait une véritable tentative de céder sa position, laissant le temps aux Patineur·ses à proximité d'en profiter. Donner aux Patineur·ses à proximité immédiate une occasion raisonnable de prendre un avantage, même si ielles n'en font rien, est suffisant pour libérer le·la Pivot Rouge de son obligation de céder l'avantage.

Scénario C2.2.6 H

Les quatre Bloqueur·ses Rouges s'alignent directement derrière la ligne de Pivot, ne laissant pas de place à un·e autre patineur·se pour se positionner légalement devant elles·eux. Le·la Pivot Blanc·he se positionne en avant des Bloqueur·ses Rouges en chevauchant la ligne de Pivot.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est immédiatement pénalisé·e au coup de sifflet de départ de Jam.

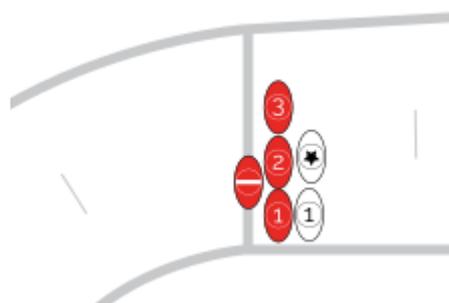
Raisonnement : Même si la position de le·la Bloqueur·se Blanc·he est partiellement légale, ielle a intentionnellement adopté une position de départ illégale pour gagner un avantage. Même si un avertissement de faux départ est donné, le·la Bloqueur·se Blanc·he a déjà gagné un avantage stratégique en étant positionné·e en avant du mur rouge et en entravant la capacité des Bloqueur·ses rouges d'avancer immédiatement. A cause de cet avantage et de la nature intentionnelle du positionnement illégal, une pénalité immédiate est justifiée.

Remarque : Si les Bloqueur·ses Rouges se déplacent vers la ligne de Joueur·se, éliminant ainsi l'avantage du·de la Bloqueur·se Blanc·he, un avertissement de faux départ doit être donné.

2.3. Zone d'Engagement Zone et Pack

Fait référence à la Section 2.3.

Scénario C2.3.A

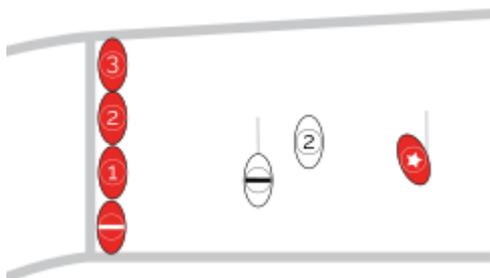


Le·la Bloqueur·se Rouge 1 bloque le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 hors des limites de la piste.

Conséquence : Absence de Pack. Aucune pénalité. Le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 doit revenir dans les limites de la piste et reformer le Pack aussitôt que possible, et le·la Bloqueur·se Rouge 1 doit patiner en sens antihoraire pour permettre au·à la Bloqueur·se Blanc·he 1 de rentrer sur la piste.

Raisonnement : Comme il n'y avait aucun·e Bloqueur·se Blanc·he à une distance de moins de 3 mètres (10 pieds) d'un·e Bloqueur·se Rouge, aucun Pack ne pouvait être défini. Tou·tes les Bloqueur·ses doivent travailler conjointement pour reconstituer le Pack aussitôt que possible.

Scénario C2.3.B



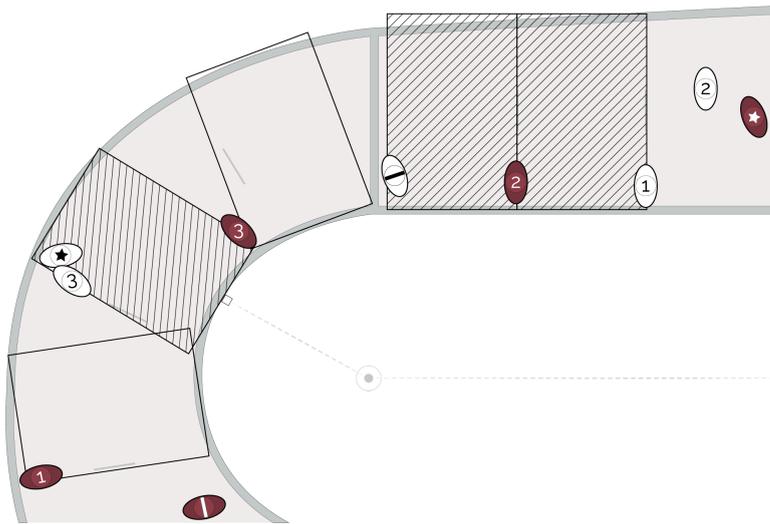
Le mur Rouge patine lentement vers l'avant pendant que les Bloqueur·ses Blanc·hes restent immobiles.

Conséquence : « No Pack » est déclaré. Aucune pénalité.

Raisonnement : Le fait que les Bloqueur·ses Rouges patinent au ralenti donnait au·à la Pivot Blanc·he la possibilité de maintenir le Pack, les Bloqueur·ses Rouges ne doivent pas être pénalisés·es. Le·la Pivot Blanc·he n'est pas obligé·e de maintenir le Pack, mais ielle doit s'efforcer de reconstituer un Pack s'il n'y a plus de Pack. Par ailleurs, le·la Pivot Blanc·he n'a pas le droit de faire des déplacements brusques qui détruisent le Pack.

Remarque : Si, au lieu de se déplacer vers l'avant, les Bloqueur·ses Rouges étaient restés·es immobiles pendant que le·la Pivot Blanc·he patinait vers l'arrière ou bien se mettait à genou, le·a Pivot Blanc·he aurait alors été pénalisé·e. Le Roller Derby se joue dans le sens anti-horaire et les déplacements dans le sens horaire ne sont pas considérés de la même façon que les déplacements anti-horaires. Le fait de se mettre à genou est toujours considéré comme une action soudaine. Les mouvements subtiles comme le fait de balancer son poids en étant debout ne sont pas considérés comme des gestes brusques.

Scénario C2.3.C



Dans l'image ci-dessus, Rouge 3 et le·la Pivot Blanc·he sont à plus de 3 mètres (10 pieds) d'écart, ainsi que Rouge 1 et Blanc·he 3 (si elles étaient toutes au centre de la piste, plutôt que sur la ligne, elles seraient exactement à 3 mètres/10 pieds de distance). Le Pack est constitué du·de la Pivot Blanc·he, de Rouge 2, de Blanc·he 1 et de Blanc·he 2. Rouge 1 et le·la Pivot Rouge sont hors-jeu.

Le Pack devrait être constitué des patineur·ses suivant·es si les Bloqueur·ses suivant·es se étaient à terre :

Blanc·he 2	Blanc·he 1, Rouge 2, Pivot Blanc·he
Blanc·he 1	No Pack. Rouge 3 et Blanc·he 3 pourraient former un Pack de deux, mais Pivot Blanc·he et Rouge 2 pourraient également l'être.
Rouge 2	Blanc·he 3 et Rouge 3
Pivot Blanc·he	Blanc·he 1, Blanc·he 2, Rouge 2
Rouge 3 ou n'importe quelle Patineur·se en avant de lui·elle	Le Pack ne change pas.

2.4. Blocages et Assistance

Aucun scénario pour la Section 2.4.

2.5. Dépassement

Scénario C2.5.A

Le·la Joueur·se Blanc·he est dans son deuxième passage sans avoir encore validé de dépassement sur un·e Bloqueur·se Rouge. Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité et commence à quitter la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he dépasse le·la Pivot Rouge alors que celui·celle-ci est toujours sur la piste.

Points : Un point.

Raisonnement : Les Bloqueur·ses qui ont été envoyés·es en Penalty Box mais sont toujours dans les limites de la piste (ainsi que chevauchant la ligne) peuvent toujours être dépassés·es légalement comme si elles n'avaient pas été pénalisés·es. Le·la Joueur·se Blanc·he valide le dépassement sur le·la Pivot Rouge en le·la dépassant avant qu'elle ne sorte de la piste.

Remarque : S'il y avait d'autres Bloqueur·ses Rouges pénalisés·es, valider le dépassement sur le·la Pivot Rouge validerait également les points des Bloqueur·ses pénalisés·es.

3. Score

3.1 Marquer des points

Les Joueur·ses marquent un point à chaque fois qu'elles prennent un tour à un·e adversaire.

— Origine: Section 3.1

Scénario C3.1.A

Le·la Joueur·se Rouge approche du Pack pour son deuxième passage. Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les adversaires à l'exception du·de la Bloqueur·se Blanc·he Non-Pivot, qui sort le·la Joueur·se Rouge, forçant ainsi le·la Joueur·se Rouge à rentrer à l'arrière du Pack. Avant que le·la Joueur·se Rouge rentre dans le Pack, le·la Joueur·se Blanc·he passe

l'Étoile au·à la Pivot Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge rentre dans le Pack, dépasse à nouveau toutes les adversaires et sort de la Zone d'Engagement.

Points : Quatre points.

Raisonnement : En conséquence du Passage de l'Étoile réussi, le·la Joueur·se Blanc·he et le·la Pivot Blanc·he ont échangé leur position et également leur statut par rapport aux points inscrits. Comme le·la Joueur·se Rouge a déjà remporté un point sur le·la Pivot Blanc·he, ielle a d'ores et déjà remporté le point sur le·la Bloqueur·se Blanc·he (anciennement le·la Joueur·se Blanc·he) lors de ce passage à travers le pack et ne peut pas marquer ce point une deuxième fois.

Remarque : Si le·la Pivot Blanc·he avait sorti le·la Joueur·se Rouge et que le·la Pivot Blanc·he avait reçu l'Étoile puis était sorti·e de la Zone d'Engagement avant d'être dépassé·e, le·la Joueur·se Rouge aurait l'opportunité de marquer 4 points en dépassant l'ancien·ne Joueur·se (devenu·e un·e Bloqueur·se).

Scénario C3.1.B

Le·la Joueur·se Rouge est en position de prendre un tour à le·la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge entre dans le Pack avant le·la Joueur·se Blanc·he alors que le·la Joueur·se Blanc·he s'approche du Pack pour son deuxième passage. Le·la Joueur·se Rouge passe l'Étoile et le·la nouveau·elle Joueur·se Rouge sort du pack. Le·la Joueur·se Blanc·he entre dans le Pack et dépasse les quatre Bloqueur·ses Rouges (incluant le·la Joueur·se Rouge originale).

Points : Le·la Joueur·se Blanc·he gagne quatre points.

Raisonnement : Toutes les Bloqueur·ses sont considérées comme étant regroupées ensemble par rapport au passage du·de la Joueur·se adverse à travers le Pack. Alors, même si le·la Joueur·se Blanc·he n'a pas pris un tour au·à la Joueur·se Rouge originale, lorsque le·la Joueur·se Rouge est devenu·e un·e Bloqueur·se, ceci a permis au·à la Joueur·se Blanc·he d'obtenir un point.

Scénario C3.1.C

Scénario supprimé

Scénario C3.1.D

Le·la Joueur·se Blanc·he est sur son deuxième passage à travers le Pack et saute l'apex, en dépassant ainsi les quatre Bloqueur·ses Rouges pendant qu'elle est en l'air. Le patin droit du·de la Joueur·se Blanc·he atterrit dans les limites avec ses hanches en avant de toutes les Bloqueur·ses. En conséquence de la même action, le patin gauche du·de la Joueur·se Blanc·he atterrit par la suite hors des limites de la piste.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Le statut « dans les limites de la piste » du·de la Joueur·se Blanc·he a été conservé pendant qu'elle était en l'air car la première partie du patin à avoir touché le sol a atterri dans les limites. Le statut « debout » du·de la Joueur·se Blanc·he a été conservé pendant qu'elle était en l'air parce que son patin a touché le sol en premier. Le fait que le·la Joueur·se Blanc·he atterrisse hors des limites avec son autre patin n'affecte pas les points (mais peut avoir une incidence sur sa position relative ultérieure avec les Patineur·ses qu'elle a passés pendant qu'elle était en l'air).

3.2 Passages marquants

Les points sont regroupés par passages à travers le Pack

— Origine: Section 3.2

Scénario C3.2.A

Scénario supprimé

Scénario C3.2.B

Le·la Pivot Blanc·he est envoyé·e en Penalty Box, peu de temps après que le Jam ne débute. Le·la Joueur·se Rouge termine son premier passage dans le Pack et commence son deuxième passage. Le·la Joueur·se Rouge dépasse deux Bloqueur·ses Blanc·hes avant que le·la Pivot Blanc·he retourne sur le Track et que le Jam ne soit arrêté.

Points : Trois points.

Raisonnement : Pendant le deuxième passage du·de la Joueur·se Rouge à travers le Pack, celui·celle-ci a validé un dépassement sur le·la Pivot Blanc·he en validant un dépassement sur le·la premier·ère Bloqueur·se Blanc·he pendant que le·la Pivot Blanc·he était en Penalty Box.

Scénario C3.2.C

Au début du Jam, le·la Joueur·se Rouge bloque le·la Joueur·se Blanc·he qui se retrouve en dehors des limites de la piste et patine en sens horaire. Le·la Joueur·se Rouge quitte la Zone d'Engagement par l'arrière et rentre dans la zone d'engagement par l'avant, puis patine dans les limites de la piste vers l'arrière du Pack. Le·la Joueur·se Blanc·he arrive derrière le·la Joueur·se Rouge et reste bloqué·e dans le Pack avant de reprendre son passage initial à travers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge patine vers l'avant, sort de la Zone d'Engagement par l'avant, entre dans la Zone d'Engagement par l'arrière, dépasse toutes les adversaires et termine son passage initial à travers le Pack.

Points : Zéro point.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Rouge dépasse une seconde fois toutes les Bloqueur·ses adverses lors de son passage initial à travers le Pack, les dépassements effectués avant le passage initial ne comptent pas comme un dépassement sur les Bloqueur·ses.

Scénario C3.2.D

Le·la Bloqueur·se Blanc·he commence le Jam dans la Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge termine son passage initial à travers le Pack et commence son deuxième passage. Le·la Bloqueur·se Blanc·he revient sur la piste derrière le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les adversaires et sort à l'avant de la Zone d'Engagement.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Comme le·la Bloqueur·se Blanc·he est revenu·e sur la piste derrière le·la Joueur·se Rouge, le·la Joueur·se Rouge était encore en mesure de marquer un point sur lui·elle en dépassant un·e autre Bloqueur·se Blanc·he.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait dépassé le·la Joueur·se Rouge avant que le·la Joueur·se Rouge valide un dépassement sur un·e autre Bloqueur·se adverse, alors le·la Joueur·se Rouge aurait dû valider un dépassement sur le·la Bloqueur·se Blanc·he qui est de retour pour remporter son point comme d'habitude.

Scénario C3.2.E

Scénario supprimé

3.3 Empêcher le marquage de points

Les adversaires peuvent uniquement éviter de se faire marquer en restant devant le·la Joueur·se ou en s'assurant que lorsqu'elles sont dépassé·es, le dépassement n'est pas validé.

— Origine: Section 3.3

Scénario C3.3.A

Le·la Joueur·se Blanc·he est dans son deuxième passage à travers le Pack et dépasse toutes les Bloqueur·ses adverses à l'exception du·de la Pivot Rouge, qui se trouve devant lui·elle. Le·la Joueur·se Blanc·he sort à l'avant de la zone d'engagement alors que le·la Pivot Rouge se trouve toujours devant lui·elle.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Quitter la Zone d'Engagement en avant du·de la Joueur·se adverse n'est pas un moyen valide pour un·e Bloqueur·se telle que le·la Pivot Rouge de ne pas se faire marquer. Avec cette action, elle a empêché le·la Joueur·se Blanc·he d'obtenir son point en le·la dépassant pendant son deuxième passage à travers le Pack. Le·la Joueur·se Blanc·he est alors considéré·e comme ayant gagné un dépassement sur le·la Pivot Rouge lorsqu'elle termine son deuxième passage à travers le Pack. Les autres Bloqueur·ses opposé·es avaient déjà été marqués·es de façon habituelle.

Remarque : Si le Jam s'était terminé avant que le·la Joueur·se Blanc·he sorte de la Zone d'Engagement, et que le·la Pivot Rouge était devant lui·elle et également en dehors de la Zone d'Engagement, le·la Joueur·se Blanc·he aurait gagné le point de dépassement sur le·la Pivot Rouge pour la même raison parce que la fin du Jam met également fin au passage marquant.

En revanche, si le·la Pivot Rouge était resté·e dans la Zone d'Engagement mais devant le·la Joueur·se Blanc·he, le·la Joueur·se Blanc·he n'aurait pas eu droit au point de dépassement sur le·la Pivot Rouge car ielle avait l'opportunité de le faire pendant qu'ielle était dans la Zone d'Engagement.

Scénario C3.3.B

Le·la Joueur·se Blanc·he effectue son deuxième passage à travers le Pack. Ielle dépasse toutes les Bloqueur·ses adverses à l'exception du·de la Pivot Rouge, qui se trouve devant lui·elle. Ielle n'a pas dépassé le·la Joueur·se Rouge. Le·la Pivot Rouge pousse le·la Joueur·se Blanc·he hors des limites de la piste et se retrouve hors-jeu. Le·la Pivot Rouge se retourne, revient en jeu et se retrouve derrière le·la Joueur·se Blanc·he qui est toujours hors des limites de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he rentre devant le·la Pivot Rouge et juste en avant de la zone d'engagement.

Points : Trois points.

Raisonnement : Lorsque le·la Joueur·se Blanc·he entre à nouveau sur la piste en dehors de la zone d'engagement, son deuxième passage à travers le Pack a été terminé. À ce moment-là, le·la Pivot Rouge était en jeu. Le·la Joueur·se Blanc·he a donc eu l'opportunité de dépasser le·la Pivot Rouge pendant ce passage marquant en revenant au jeu dans la zone d'engagement et en dépassant le·la Pivot Rouge.

Scénario C3.3.C

Le·la Joueur·se Blanc·he commence son deuxième passage à travers le Pack. Le·la Bloqueur·se Rouge 1 est envoyé·e en Penalty Box. Le·la Bloqueur·se Rouge 2 se retire du jeu pour arranger son équipement. Le·la Joueur·se Blanc·he n'a pas encore dépassé les Bloqueur·ses Rouges 3 ou 4. Le Jam prend fin.

Points : Zéro point.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'a dépassé aucun·e adversaire avant la fin du Jam.

Remarque : Le·la Joueur·se Blanc·he avait l'occasion de dépasser les Bloqueur·ses 3 et 4, ce qui lui aurait valu les points sur les Bloqueur·ses 1 et 2, soit un total de trois points.

Scénario C3.3.D

Le·la Joueur·se Blanc·he commence son deuxième passage à travers le Pack. Les Bloqueur·ses Rouges 1 et 2 sont déjà assis·es dans la Penalty Box. Le·la Bloqueur·se Rouge 3 se dirige vers la Penalty Box pour une pénalité. Le·la Bloqueur·se Rouge 4 se retire du jeu pour arranger son équipement. Le·la Joueur·se Blanc·he dépasse ses propres coéquipier·ères.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Comme il n'y avait aucune opportunité pour le·la Joueur·se Blanc·he de dépasser l'un·e de ses adversaires, le·la Joueur·se Blanc·he gagne un dépassement sur chacun·e d'entre eux·elles en terminant le passage à travers la Zone d'Engagement, tel que défini pendant une situation de No Pack.

Scénario C3.3.E

Le·la Joueur·se Blanc·he commence son deuxième passage à travers le Pack. Les Bloqueur·ses Rouges 1 et 2 sont déjà assis·es dans la Penalty Box. Le·la Bloqueur·se Rouge 3 perd un frein et se retire du jeu. Le·la Bloqueur·se Rouge 4 reçoit une pénalité et on lui demande de rester sur la piste, mais ielle quitte tout de même la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he dépasse ses coéquipier·ères et le·la Bloqueur·se Rouge 4 alors que les arbitres demandent au·à la Bloqueur·se Rouge 4 de revenir sur la piste.

Points : Quatre points.

Raisonnement : Comme le·la Bloqueur·se Rouge 4 n'a pas été envoyé·e en dehors de la piste pour aller en Penalty Box, ce·tte Bloqueur·se fait toujours partie du jeu (ielle est juste en dehors des limites de la piste). Lorsque le·la Joueur·se Blanc·he est passé·e à côté du·de la Bloqueur·se Rouge 4, le dépassement a été validé normalement même si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était en dehors des limites à ce moment-là.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était sorti·e rapidement et que cela avait empêché le·la Joueur·se Blanc·he de dépasser le·la Bloqueur·se Rouge 4, alors au moment où le·la Joueur·se Blanc·he aurait terminé son passage à travers la Zone d'Engagement, ielle aurait

validé le dépassement sur le·la Bloqueur·se Rouge 4 comme si le·la Bloqueur·se Rouge 4 était en avant de la Zone d'Engagement (mais toujours dans les limites). Comme il y a une situation de No Pack, le passage du·de la Joueur·se Blanc·he à travers la Zone d'Engagement est terminé lorsqu'elle dépasse de 6,096m le·la Bloqueur·se qui était le·la plus en avant de l'ancien Pack (dans ce cas-ci, son·sa coéquipier·ère).

Scénario C3.3.F

Le·la Joueur·se Rouge commet une pénalité au début de son deuxième passage à travers le Pack, en n'ayant dépassé aucun·e adversaire pendant ce passage. Alors que le·la Joueur·se Rouge se trouve dans la Penalty Box, deux Bloqueur·ses Blanc·hes sont envoyés en Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge est libéré·e et revient dans la Zone d'Engagement. Le Pack se déplace rapidement et le·la Joueur·se Rouge ne dépasse personne. Les deux autres Bloqueur·ses Blanc·hes sont relâchés et reviennent sur la piste derrière le·la Joueur·se Rouge. Le Jam prend fin.

Points : Zéro point.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge avait l'opportunité de dépasser les deux Bloqueur·ses Blanc·hes pénalisés en dépassant l'un·e des autres Bloqueur·ses Blanc·hes non pénalisés.

Scénario C3.3.G

Scénario supprimé.

Scénario C3.3.H

Scénario supprimé

Scénario C3.3.I

Le·la Joueur·se Rouge termine son premier passage à travers le Pack et dépasse un·e Bloqueur·se adverse alors qu'elle retire l'Étoile. Alors que l'Étoile est retirée, les trois autres Bloqueur·ses adverses commettent des pénalités et sont envoyés en Penalty Box. Le Jam prend fin alors que l'Étoile du Joueur·se Rouge se trouve toujours dans ses mains.

Points : Un point.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge n'était pas en mesure de gagner des points pendant que l'Étoile était retirée, mais ielle a tout de même reçu le point gagné pendant que l'Étoile était sur son casque.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait remis son Étoile avant la fin du Jam, ielle aurait gagné des points pour les autres Bloqueur·ses adverses dès que l'Étoile aurait été remise sur son casque.

Scénario C3.3.J

Le·la Joueur·se Rouge entre dans un passage marquant en avance sur le·la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge dépasse légalement trois Bloqueur·ses Blanc·hes mais reste derrière le·la Pivot Blanc·he. Le·la Joueur·se Blanc·he réussit un Passage de l'Étoile à son·sa Pivot tout en restant derrière le·la Joueur·se Rouge. Cette dernière complète son passage marquant sans avoir validé de dépassement légal sur le·la Joueur·se Blanc·he (désormais Bloqueur·se).

Points : Quatre points.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge doit avoir la possibilité de valider un dépassement légal sur chaque Bloqueur·se Blanc·he à chacun de ses passages à travers le Pack, y compris sur un·e Joueur·se devenu·e Bloqueur·se à la suite d'un Passage de l'Étoile. Quand le·la Joueur·se devient un·e Bloqueur·se, ielle est considéré·e comme étant un·e Bloqueur·se revenant activement en jeu (voir section 2.5. Dépassement).

3.4 Joueur·ses pénalisés·es

Lorsqu'un·e Joueur·se est pénalisé·e, ielle sont considéré·es comme n'étant plus sur la piste.

— Origine: Section 3.4

Scénario C3.4.A

Le·la Joueur·se Rouge termine son passage initial à travers le Pack et n'a dépassé aucun·e Bloqueur·se adverse quand ielle commet deux pénalités à la suite. Ielle est envoyé·e en Penalty Box pendant 60 secondes, pendant lesquelles les quatre Bloqueur·ses adverses

commettent également des pénalités et sont envoyées en Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge revient à l'arrière du Pack, mais le Jam prend fin avant qu'elle ne puisse dépasser les autres adversaires.

Points : Aucun point.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge n'a pas dépassé de Bloqueur·ses adverses, ielle n'était donc pas éligible pour gagner des points NOTT.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait dépassé l'un·e des Bloqueur·ses adverses avant que sa pénalité ne soit purgée, ielle aurait gagné des points pour les autres Bloqueur·ses adverses lors de son retour sur la piste.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait dépassé un·e Bloqueur·se adverse une fois sa pénalité purgée, mais avant que le Jam ne prenne fin, ielle aurait également gagné un point sur chacun·e des Bloqueur·ses adverses toujours assis·e en Penalty Box ou tout·e autre Bloqueur·se adverse revenant de la Penalty Box derrière le·la Joueur·se Rouge.

3.5. Erreurs de score et suivi du score

Aucun scénario pour la Section 3.5.

4. Pénalités

Pour les scénarios suivants, les informations suivantes sont à considérer.

L'équipe hôte porte des uniformes rouges

- L'équipe invitée porte des uniformes blancs.
- Les deux équipes ont aligné de manière légale trois Bloqueur·ses, un·e Pivot et un·e Joueur·se, sauf indication contraire.
- Le Jam commence et le Pack est défini.
- Tou·tes les Patineur·ses se déplacent en sens antihoraire, sauf indication contraire, et commencent à se bloquer mutuellement.

4.1. Pénalités de Contact

4.1.1. Impact sur une zone cible illégale

Entrer en contact sur une Zone Cible Illégale est pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible (voir Section 2.4.1).

— Origine: Section 4.1.1

Scénario C4.1.1.A

Le·la Bloqueur·se Blanc·he, à la suite d'un contact avec les patins du·de la Bloqueur·se Rouge, chute en « fall small » (position foetale) en repliant ses bras et ses jambes près de son corps. Le·la Joueur·se Rouge, patinant à proximité, trébuche sur le·la Bloqueur·se Blanc·he et tombe.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a fait tout ce qu'elle pouvait pour essayer de ne pas être un danger.

Remarque : S'il s'agissait de la troisième fois que le·la Bloqueur·se Blanc·he provoquait la chute d'un·e adversaire de cette façon, elle recevrait alors une pénalité. Le fait de tomber en « fall small » atténue le risque pour un·e Patineur·se lorsqu'elle tombe sur la piste, mais tomber de manière excessive avec un impact représente un risque de sécurité beaucoup plus grand qui mérite une pénalité.

Scénario C4.1.1.B

Le·la Joueur·se Rouge patine le long de la ligne intérieure et essaie de sauter l'apex pour dépasser le Pack. Le·la Pivot Blanc·he initie un blocage sur la partie supérieure du bras du·de la Joueur·se Rouge, ce qui fait perdre l'équilibre au·à la Joueur·se Rouge et écourte son saut. Le·la Joueur·se Rouge tombe hors des limites de la piste. Elle tombe en « fall small » mais son élan l'emporte et le·la fait glisser sur la piste dans les jambes du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he trébuche sur le·la Joueur·se Rouge et tombe.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge est considéré·e comme étant dans les limites lorsque le·la Pivot Blanc·he initie un blocage légal. Même si le·la Joueur·se Rouge est tombé·e en « fall small », l'impulsion de son élan en revenant sur la piste implique qu'elle représente un risque pour la sécurité sur plus qu'une zone « limitée ». La perte de position du·de la Bloqueur·se Blanc·he en raison du risque pris est suffisante pour justifier une pénalité.

Scénario C4.1.1.C

Le·la Pivot Rouge et deux Bloqueur·ses Rouges forment un mur à trois. Le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage dans le dos du·de la Pivot Rouge avec une Zone de Blocage Légale. Le·la Pivot Rouge ne tombe pas mais sort du centre du mur. Le·la Joueur·se Blanc·he est alors en mesure de dépasser les deux autres Bloqueur·ses Rouges au niveau des hanches avant que le·la Pivot Rouge ne reprenne sa position.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'a pas gagné un avantage à l'aide de son blocage vers une zone cible illégale, mais un·e coéquipier·ère l'a fait : le·la Joueur·se Blanc·he a validé des dépassements et a donc marqué des points.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he s'était entièrement déplacé·e à travers le mur et avait poursuivi sa route, ceci aurait également pu justifier une pénalité pour avoir gagné une position, même s'elle ne marquait aucun point.

Scénario C4.1.1.D

Le·la Bloqueur·se Rouge initie un blocage, buste contre buste, contre le·la Bloqueur·se Blanc·he. La force de l'impact entraîne un contact secondaire de la partie supérieure du bras du·de la Bloqueur·se Rouge sur le cou du·de la Bloqueur·se Blanc·he. La tête du·de la Bloqueur·se Blanc·he est secouée vers l'arrière mais elle ne perd pas son équilibre et ne tombe pas.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le contact donné par le·la Bloqueur·se Rouge est sur une Zone Cible Légale avec une Zone de Blocage Légale, et même si le·la Bloqueur·se Blanc·he n'a pas perdu

sa position ou son avantage, un contact puissant à la tête ou au cou doit toujours entraîner une pénalité.

Remarque : Un contact indirect au cou ou à la tête qui n'est pas puissant et qui n'a aucun autre impact n'entraîne pas de pénalité.

Scénario C4.1.1.E

Le·la Bloqueur·se Rouge patine en sens horaire lorsque le·la Bloqueur·se Blanc·he passe derrière lui·elle, en bloquant de manière positionnelle le dos du·de la Bloqueur·se Rouge avec une Zone Cible Légale. Le·la Bloqueur·se Rouge arrête de patiner en sens horaire.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se ne peut pas être pénalisé·e simplement pour avoir bloqué en positionnel une Zone Cible Illégale. Les Patineur·ses peuvent s'orienter ou se déplacer dans des directions différentes pendant un match.

Scénario C4.1.1.F

Le·la Joueur·se Blanc·he approche de l'arrière du Pack en ciblant le·la Bloqueur·se Rouge. Bien avant que l'impact survienne, le·la Bloqueur·se Rouge fait un pas de côté et présente son dos (une zone cible illégale), le·la Joueur·se Blanc·he entre tout de même en contact et fait tomber le·la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Rouge a établi une nouvelle position avant que le·la Joueur·se Blanc·he n'entre en contact. Le·la Joueur·se Blanc·he est responsable du blocage qu'il·elle initie, quelle que soit la zone initialement ciblée.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he n'avait eu aucune occasion raisonnable d'éviter la Zone Cible Illégale du·de la Bloqueur·se Rouge parce que le·la Bloqueur·se Rouge avait présenté une Zone Cible Illégale au dernier moment, le·la Bloqueur·se Rouge serait alors en train d'initier avec son dos, une Zone de Blocage Légale. Le·la Joueur·se Blanc·he ne serait pas considéré·e comme l'initiateur·rice et aucune pénalité n'aurait été attribuée.

Scénario C4.1.1.G

Le·la Joueur·se Blanc·he patine rapidement et directement dans le dos du·de la Bloqueur·se Rouge, qui n'était pas préparé·e pour le contact. Le·la Bloqueur·se Rouge tombe violemment et glisse dans les patins d'un mur de Bloqueur·ses Blanc·hes en face de lui·d'elle, qui tombent également.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité. Le·la Bloqueur·se Rouge ne reçoit pas de pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he a effectué un contact illégal envers le·la Bloqueur·se Rouge. En raison de ce contact illégal, le·la Bloqueur·se Rouge n'a pas été en mesure d'éviter l'action illégale et ne doit pas être pénalisé·e.

Scénario C4.1.1.H

Le·la Joueur·se Rouge patine autour de la piste à une très grande vitesse. Elle percute le·la Bloqueur·se Blanc·he très fort dans le dos sans essayer d'éviter le contact illégal. Toutefois, le·la Bloqueur·se Blanc·he ne tombe pas et le·la Joueur·se Rouge ne gagne pas de position sur qui que ce soit avec cette action.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e et son expulsion doit être envisagée.

Raisonnement : Le contact avec le dos d'un·e adversaire est illégal, en grande partie parce que cela est dangereux. Une violation flagrante de cette règle représente un grand risque pour la sécurité du·de la Bloqueur·se Blanc·he, ce qui représente un impact suffisant sur le match pour expulser le·la Joueur·se Rouge si l'on juge qu'elle a agi de manière négligente, intentionnelle ou imprudente, que le·la Bloqueur·se Blanc·he perde ou non sa position.

Scénario C4.1.1.I

Le·la Joueur·se Rouge est bloqué·e derrière un mur de Bloqueur·ses Blanc·hes. Le·la Joueur·se Rouge réalise un blocage puissant dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1. Grâce à l'aide légale du·de la Bloqueur·se Blanc·he 2, le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 conserve sa position sur la piste.

Conséquences : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Un contact porté dans le dos d'un·e adversaire est un contact illégal, en partie parce que cela peut être dangereux. Le·la Joueur·se Rouge était maître·sse de ses actions et a initié un contact puissant dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1. L'action est donc pénalisée, quelle qu'en soit la conséquence ou l'impact sur le jeu.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait initié un contact léger dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1 avec une zone de contact légal, le seuil de pénalisation serait le même que pour les autres pénalités de Zone Cible Illégale.

Scénario C4.1.1.J

Le·la Joueur·se Rouge s'approche du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1. Le·la Bloqueur·se Blanc·he 2 réalise au dernier moment un blocage légal sur le·la Joueur·se Rouge dont la trajectoire est déviée. Le·la Joueur·se Rouge rentre directement dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1 (sans avoir eu la possibilité de modifier sa trajectoire). Le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 reçoit ainsi un contact puissant dans le dos mais reste devant le·la Joueur·se Rouge et ne perd pas non plus de position.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge a réalisé son contact illégal sur le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 à la suite d'un blocage réalisé par un·e adversaire. Ainsi, le contact puissant effectué dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1 était inévitable. Ce contact illégal n'ayant pas d'autre conséquence (comme une perte de position), il ne mérite pas de pénalité.

Remarque : Un·e Patineur·se doit maîtriser son corps ainsi que les contacts qu'elle réalise suite au déroulement normal du jeu. Si le·la Bloqueur·se Blanc·he 1 avait perdu sa position, le·la Joueur·se Rouge aurait été pénalisé·e.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait réalisé ce contact puissant dans le dos du·de la Bloqueur·se Blanc·he 1 suite à l'assistance d'un·e Bloqueur·se Rouge, alors le contact aurait été considéré comme étant évitable et le·la Joueur·se aurait reçu une pénalité.

4.1.2. Impact avec une zone de blocage illégale

Entrer en contact avec une zone de blocage illégale est pénalisé selon l'impact que cela a eu sur la cible. (voir Section 2.4.2).

— Origine: Section 4.1.2

Scénario C4.1.2.A

Le·la Joueur·se Rouge initie un blocage avec ses avant-bras repliés sur son torse, vers une Zone Cible Légale du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he tombe hors des limites de la piste.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Les avant-bras du·de la Joueur·se Rouge étaient entièrement repliés sur son torse. Même si les avant-bras sont une Zone de Blocage illégale, en les repliant de manière appropriée sur le torse ils deviennent une Zone de Blocage Légale.

Scénario C4.1.2.B

Le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage sur le·la Joueur·se Rouge, à l'aide du haut de son bras contre une Zone Cible Légale. L'élan naturel de l'impact entraîne un contact supplémentaire, glissant sur le coude du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge se trouve hors des limites de la piste à la suite de cette action.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a utilisé le haut de son bras pour initier le blocage. La perte de position du·de la Joueur·se Rouge est due au blocage d'une Zone de Blocage Légale et non du contact supplémentaire qui est survenu à la suite de l'élan provenant de l'impact. Les deux exemples sont des gestes légaux.

Remarque : Beaucoup de blocages légaux incluent un contact indirect ou sans conséquence à l'aide d'une Zone de Blocage Illégale ou d'une Zone Cible Illégale. Si le contact illégal n'a aucun impact supplémentaire, aucune pénalité ne sera attribuée.

Scénario C4.1.2.C

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.1.5.A.

Scénario C4.1.2.D

Alors que le·la Joueur·se Blanc·he avance, le·la Bloqueur·se Rouge perd son équilibre et tombe dans la trajectoire du·de la Joueur·se Blanc·he, se penche en avant et se retrouve avec la tête devant le·la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Blanc·he s'arrête complètement pour ne pas percuter la tête du·de la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Joueur·se Blanc·he a perdu beaucoup d'élan en raison du blocage positionnel du·de la Bloqueur·se Rouge avec une Zone de Blocage Illégale, le blocage positionnel involontaire avec la tête n'occasionne pas de pénalité.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge avait présenté sa tête de manière intentionnelle dans le but de ralentir l'élan du·de la Joueur·se Blanc·he ou bien avait continué à utiliser le risque de dommage à l'encontre de sa propre tête comme un obstacle, le·la Bloqueur·se Rouge aurait dû être pénalisé·e pour comportement dangereux et antisportif.

Scénario C4.1.2.E

Le·la Bloqueur·se Blanc·he perd son équilibre et saisit le maillot du·de la Bloqueur·se Rouge dans le but de retrouver son équilibre. Le·la Bloqueur·se Rouge reste debout mais cela le·la ralentit considérablement. Le·la Bloqueur·se Blanc·he récupère son équilibre.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Les Assistances prises grâce à un·e adversaire, comme les « whips » ou les « braces », peuvent être pénalisées si elles entraînent un certain avantage pour l'initiateur·rice ou un désavantage pour l'adversaire. Le·la Bloqueur·se Blanc·he a ralenti le·la Bloqueur·se Rouge de manière considérable en utilisant une Zone de Blocage Illégale.

Scénario C4.1.2.F

Le·la Pivot Blanc·he essaie de rejoindre les autres Bloqueur·ses Blanc·hes mais est retenu·e par un mur de Bloqueur·ses Rouges. Le·la Pivot Blanc·he se faufile devant les Bloqueur·ses Rouges sur la ligne extérieure, en utilisant ses avant-bras sur ces Bloqueur·ses Rouges pour rester dans les limites.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he a gagné une position supérieure sur le·la Bloqueur·se Rouge en utilisant ses avant-bras pour rester dans les limites pendant une action qui l'aurait sinon fait sortir des limites de la piste.

Scénario C4.1.2.G

Le·la Jammeur·se Rouge a dépassé tout le monde sauf le·la Bloqueur·se Blanc·he le·la plus en avant. Le·la Bloqueur·se Blanc·he se place face au·à la Jammeur·se dans le sens horaire avec ses bras tendus et initie un blocage contre le·la Jammeur·se Rouge avec son bras complet : la partie supérieure du bras, le coude et l'avant-bras. Le·la Jammeur·se Rouge ne tombe pas mais ielle se retrouve à l'arrêt.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Jammeur·se Rouge n'a pas perdu sa position, sa progression a été entravée par des Zones de Blocage Illégales.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait baissé son avant-bras et son coude dès que le contact avait été effectué, aucune pénalité n'aurait été donnée. C'est l'impact prolongé de l'avant-bras et du coude qui rend cette action pénalisable.

Scénario C4.1.2.H

Le·la Jammeur·se Rouge arrive à l'arrière du Pack et est bloqué·e vers la ligne extérieure de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Jammeur·se Rouge est déséquilibré·e et s'accroche au maillot du·de la Pivot Blanc·he, ce qui lui permet de ne pas sortir des limites de la piste. Le·la Jammeur·se Rouge retrouve son équilibre dans les limites de la piste, sans gagner de position relative. Le·la Pivot Blanc·he reste stable sur ses appuis et n'est pas gêné·e dans son jeu.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Rouge a utilisé ses avant-bras pour maintenir sa position à l'intérieur de la piste, qui·elle n'aurait pas conservée sans cela.

Scénario C4.1.2.I

Le·la Pivot Rouge perd l'équilibre en raison de l'action d'un·e coéquipier·ère et s'agrippe au bras d'un·e Bloqueur·se Blanc·he, ce qui lui permet de ne pas tomber.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Pivot Rouge a utilisé ses avant-bras pour maintenir sa position debout, qui·elle n'aurait pas conservée sans cela.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he avait attrapé le·la Pivot Rouge et l'avait ainsi stabilisé·e, empêchant le·la Pivot Rouge de tomber, aucune pénalité n'aurait été donnée.

4.1.3. Autre contact Illégal

Initier un blocage est considéré comme légal lorsque le·la Patineur·se se déplace en sens antihoraire, en étant en jeu, debout, et dans les limites de la piste, pendant un Jam, et à l'aide de zones de contact légales.

—Origine: Section 4.1.3

Scénario C4.1.3.A

Le·la Pivot Blanc·he demeure immobile sur ses freins et initie un blocage contre le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge contre-bloque, mais ielle est stoppé·e complètement par le·la Pivot Blanc·he qui reste à l'arrêt.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Si le·la Joueur·se Rouge perd sa position, ou que sa trajectoire ou son élan sont grandement affecté·es par un blocage initié de manière illégale, l'initiateur·rice du contact doit recevoir une pénalité. Dans cet exemple, si le·la Pivot Blanc·he n'avait pas maintenu sa position à l'arrêt mais avait repris son mouvement dans le sens antihoraire, tout en bloquant, aucune pénalité n'aurait été donnée.

Remarque : Ce n'est pas l'utilisation des freins qui justifie une pénalité dans ce scénario, mais le fait que le·la Pivot Blanc·he a eu un impact sur le·la Joueur·se Rouge alors qu'elle était à l'arrêt. Si le·la Pivot Blanc·he avait continué à se déplacer dans le sens anti-horaire sur la piste alors qu'elle était sur ses freins, aucune pénalité n'aurait été donnée.

Scénario C4.1.3.B

Le·la Bloqueur·se Rouge utilise une Zone de Blocage Légale pour initier un blocage vers une Zone Cible Légale du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he est poussé·e jusqu'à ce qu'elle se retrouve avec un patin sur la piste et un patin en dehors des limites de la piste. Le·a Bloqueur·se Rouge continue de bloquer jusqu'à ce que le·la Bloqueur·se Blanc·he soit complètement en dehors des limites de la piste. Le·la Bloqueur·se Rouge initie encore un nouveau blocage qui fait tomber le Bloqueur·se Blanc·he à terre.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se ne devrait pas s'attendre à être bloqué·e alors qu'elle est en dehors des limites de la piste. Il est uniquement légal de bloquer un·e Patineur·se qui est dans les limites de la piste ou qui chevauche la ligne. Le nouveau blocage supplémentaire est ce qui justifie une pénalité.

Scénario C4.1.3.C

Le·la Bloqueur·se Rouge tombe hors des limites de la piste et est recyclé·e à l'arrière du Pack. Elle accélère en dehors de la piste puis rentre sur la piste, en se dirigeant directement dans le·la Bloqueur·se Blanc·he qui tombe.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si la Zone Cible et la Zone de Blocage étaient légales et que les deux Patineur·ses étaient dans les limites de la piste, le·la Bloqueur·se Rouge a obtenu un avantage inattendu en accélérant en étant en dehors des limites pour faire son blocage. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne devrait pas s'attendre à se faire bloquer par un·e adversaire hors des limites de la piste.

Scénario C4.1.3.D

Le·la Bloqueur·se Rouge est poussé·e hors des limites par le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui se retrouve également hors des limites de la piste, en laissant une ouverture dans la ligne intérieure. Le·la Bloqueur·se Rouge, qui se trouve hors des limites de la piste, en profite pour attraper le·la Joueur·se Rouge, qui est sur la piste, par les hanches et le·la pousse pour qu'elle puisse dépasser les Bloqueur·ses Blanc·hes en piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le seuil de pénalisation pour les assistances suit des critères similaires à celui des blocages. Les assistances ne peuvent pas provenir d'un endroit duquel un·e adversaire ne s'attend pas à ce qu'une assistance survienne. C'est le cas des assistances initiées depuis l'extérieur de la piste, ou par un·e coéquipier·ère au sol ou arrêté. Comme le·la Bloqueur·se Rouge ne peut pas être bloqué·e légalement, il serait également illégal de fournir une assistance.

Scénario C4.1.3.E

Un·e Joueur·se Blanc·he qui s'aligne juste derrière la ligne de Joueur·se se fait bousculer par le·la Joueur·se Rouge qui tente de se mettre à la même place. Le·la Joueur·se Blanc·he tombe hors des limites avant le coup de sifflet de départ de jam.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e pour avoir bloqué avant le début du Jam. Le·la Joueur·se Blanc·he est autorisé·e à participer à ce Jam. Le·la Joueur·se Rouge a perdu la possibilité d'obtenir le statut de Lead Jammer pour ce jam.

Raisonnement : Il est illégal de bloquer avant qu'un Jam commence. Comme le·la Joueur·se Blanc·he n'était pas dans une position légale en départ de Jam à cause d'une action illégale d'un·e adversaire, elle est autorisé·e à participer au Jam.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he était bloqué·e en position de faux départ plutôt qu'en dehors des limites de la piste, le·la Joueur·se Blanc·he serait autorisé·e à participer normalement à ce Jam (sans avoir à céder l'avantage) et le·la Joueur·se Rouge recevrait là aussi une pénalité pour avoir bloqué avant le début du Jam.

Remarque : Un·e Patineur·se pénalisé·e avant le début d'un jam doit purger sa pénalité dans le rôle qu'elle semble occuper.

Scénario C4.1.3.F

Un·e Bloqueur·se Blanc·he initie un contact sur le·la Joueur·se Rouge pendant les coups de sifflet de fin de Jam. Le·la Joueur·se Rouge trébuche à en perdre significativement l'équilibre après l'arrêt du Jam.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a initié légalement avant l'arrêt du Jam. Pas de pénalité.

Raisonnement : Il est illégal de bloquer après l'arrêt du Jam. Il est cependant légal d'initier pendant les coups de sifflet de fin de Jam, même si l'issue ne survient qu'une fois le Jam terminé.

Remarque : Si ce même blocage commence après les coups de sifflets de fin du Jam, le·la Joueur·se Rouge n'a pas besoin de tomber ou de se faire sortir de la piste. Être bloqué·e et en perdre significativement l'équilibre après les coups de sifflets de la fin du Jam est suffisant pour pénaliser l'initiateur·rice de ce blocage.

Remarque : Un·e Patineur·se pénalisé·e avant le début d'un jam doit purger sa pénalité dans le rôle qu'elle semble occuper.

Scénario C4.1.3.G

Le·la Joueur·se Rouge est à 5,48 mètres (18 pieds) en avant du Pack à la hauteur du·de la Pivot Blanc·he. Elles continuent de patiner et un·e Officielle donne un avertissement de Hors-Jeu aux deux Joueur·ses. Le·la Pivot Blanc·he continue de patiner à la hauteur du·de la Joueur·se Rouge et bloque le·la Joueur·se Rouge d'un contact de hanche à hanche. Le·la Joueur·se Rouge contre-bloque le·la Pivot Blanc·he afin d'essayer de rester debout et de continuer son chemin. Le·la Pivot Blanc·he tombe suite à cette action.

Conséquence : Le·la Pivot blanc·he est pénalisé·e. Le·la Joueur·se rouge ne l'est pas.

Raisonnement : Le·la Pivot blanc·he a reçu un avertissement de Hors-Jeu et ne tente pas immédiatement de retourner dans la zone d'engagement, préférant continuer de bloquer le·la Joueur·se rouge. Les Patineur·ses qui sont illégalement bloqué·es par un·e Joueur·se Hors-Jeu et / ou alors qu'ielles sont Hors-Jeu peuvent contre-bloquer légalement. L'action du·de la Joueur·se rouge ne justifie donc pas de pénalité.

Remarque : Si l'action du·de la Joueur·se Rouge n'était pas de contre-bloquer mais d'initier un blocage distinct et séparé de l'action initiale, le·la Joueur·se rouge devrait être pénalisé·e car la chute du·de la Pivot blanc·he est un impact suffisant pour justifier une pénalité de Contact Illégal.

Scénario C4.1.3.H

Le·la Joueur·se Rouge est à 5,48 mètres (18 pieds) en avant du Pack à la hauteur du·de la Pivot Blanc·he. Ielles continuent de patiner et un·e Officielle donne un avertissement de Hors-Jeu aux deux Joueur·ses. Après l'avertissement, le·la Pivot Blanc·he initie un blocage vers le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge contre-bloque et parvient à maintenir sa position debout et son élan. Le·la Joueur·se Rouge continue activement à bloquer le·la Pivot Blanc·he jusqu'à ce qu'ielle soit hors des limites de la piste.

Conséquence : Les deux Joueur·ses sont pénalisé·es.

Raisonnement : Les deux Joueur·ses ont reçu un avertissement de Hors-Jeu. Le·la Pivot Blanc·he n'a pas tenté immédiatement de revenir dans la zone d'engagement après l'avertissement. Les patineur·es qui sont bloqué·es illégalement alors qu'ielles sont Hors-Jeu peuvent contre-bloquer légalement, donc le contre-blocage initial du·de la Joueur·se Rouge ne justifie pas une pénalité.

La poursuite du blocage du·de la Joueur·se Rouge après avoir absorbé l'impact du premier blocage du·de la Pivot Blanc·he doit être considérée comme un nouveau blocage. Même si les Joueur·ses ne sont jamais considérées comme Hors-Jeu, bloquer un·e patineur·se Hors-Jeu est illégal, pour toutes les patineur·ses. En modifiant de manière significative la trajectoire du·de la Pivot Blanc·he, le blocage illégal du·de la Joueur·se Rouge a eu un impact suffisant pour justifier une pénalité.

Remarque : Initier un blocage après un avertissement de Hors-Jeu est, par définition, ne pas tenter de revenir dans la zone d'engagement. Ainsi, le·la Pivot Blanc·he doit être pénalisé·e pour avoir maintenu une position illégale, quel que soit l'impact de son blocage sur le·la Joueur·se Rouge.

Scénario C4.1.3.I

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est debout alors qu'elle est légalement hors des limites de la piste. Un·e Bloqueur·se Rouge est bloqué·e hors de la piste et entre en collision avec le·la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he se déplace vers le·la Bloqueur·se Rouge et lève ses bras pour absorber la force du contact et protéger les deux Patineur·ses. Le·la Bloqueur·se Rouge tombe au sol à la suite du contact.

Résultat : Aucune pénalité.

Raisonnement : Bien que le·la Bloqueur·se Blanc·he se soit déplacé·e vers le·la Bloqueur·se adverse, le but de son action était d'absorber le contact, plutôt que de vouloir faire tomber le·la Bloqueur·se Rouge. L'action du·de la Bloqueur·se Blanc·he a été effectuée dans l'intérêt de la sécurité et ne doit pas être pénalisée. La préservation de la sécurité des joueur·ses l'emporte sur toute préoccupation de jeu qui n'est pas déjà énumérée dans les règles.

4.1.4. Blocage à plusieurs

Les Patineur·ses ne peuvent pas former un mur en se liant avec ou en agrippant ses co-équipier·es, ou former d'une autre façon une jonction impénétrable.

-Origine : Section 4.1.4

Scénario C4.1.4.A

Trois Bloqueur·ses Rouges forment un mur séparant le·la Pivot Blanc·he des autres Bloqueur·ses Blanc·hes. Le·la Bloqueur·se Rouge du milieu croise son bras avec celui du·de la Bloqueur·se Rouge à l'extérieur. Le·la Pivot Blanc·he initie un blocage contre les Bloqueur·ses Rouges du milieu et de l'extérieur en essayant de passer entre les deux, mais n'arrive pas à passer. Tou·tes les Bloqueur·ses restent debout.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge du milieu est le·la plus responsable du croisement de bras et devrait donc recevoir une pénalité.

Raisonnement : Les Bloqueur·ses Rouges du milieu et de l'extérieur ont obtenu un avantage en créant un lien que le·la Pivot Blanc·he est incapable de casser. Dès que le·la Pivot Blanc·he se heurte au lien, leur action mérite une pénalité.

Remarque : S'il est impossible de déterminer qui a initié le lien, le·la Patineur·se le·la plus proche du·de la Referee donnant la pénalité doit être pénalisé·e.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge du milieu avait aussi croisé son bras avec celui du·de la Bloqueur·se Rouge de l'intérieur, cela n'aurait pas justifié de pénalité supplémentaire, puisque le·la Pivot Blanc·he n'a pas tenté de passer entre ces deux adversaires lié·es.

4.1.5 Contact antisportif

Scénario C4.1.5.A

Le·la Joueur·se Blanc·he est coincé·e derrière un mur Rouge. l·elle pousse mais n'est pas en mesure de passer à travers. l·elle frappe avec son genou dans les fessiers du·de la Bloqueur·se Rouge. Le·la Bloqueur·se Rouge trébuche mais ne tombe pas et ne sort pas. Le·la Joueur·se Blanc·he n'arrive pas à passer à travers le mur.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Un·e Patineur·se qui donne un coup de manière volontaire et puissant à un·e adversaire avec son coude ou frappe avec son genou devrait recevoir une pénalité, indépendamment de la perte de position ou de l'avantage obtenu. Ce geste est dangereux et antisportif.

Remarque : Le fait que ce geste est intentionnel n'est qu'une des raisons pour laquelle une pénalité est requise. Des actions illégales volontaires ne sont pas toujours pénalisées même si elles sont tacitement antisportives. En revanche, les actions illégales entreprises pour nuire à un·e adversaire sont toujours pénalisées.

Scénario C4.1.5.B

Le·la Bloqueur·se Rouge fait tomber le·la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Rouge s'incline, plaçant son torse au-dessus du·de la Bloqueur·se Blanc·he de façon à l'empêcher de se remettre debout.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Bien que la plupart des blocages positionnels n'entraînent en général pas de pénalité, dans ce cas particulier, le·la Bloqueur·se Rouge a bloqué de manière volontaire un·e adversaire à terre. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne peut initier un blocage en étant à terre et ne peut ré-établir sa position sans encourir une pénalité. Il s'agit d'un geste antisportif de la part du·de la Bloqueur·se Rouge.

Scénario C4.1.5.C

Un·e Bloqueur·se Rouge est accroupi·e avec une main sur la piste. Un·e Bloqueur·se Blanc·he tombe intentionnellement sur le·la Bloqueur·se Rouge en visant une Zone Cible Légale.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est expulsé·e du Match pour Mauvaise Conduite.

Raisonnement : Tomber sur un·e adversaire est extrêmement dangereux et représente une menace physique considérable pour le·la Bloqueur·se Rouge. Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he a tenté d'initier un contact sur une Zone Cible Légale, tomber intentionnellement sur un·e adversaire est un comportement antisportif.

Remarque : Un·e Patineur·se qui est accroupi·e avec une main qui touche le sol n'est pas considéré·e comme étant à terre.

Remarque : La chute accidentelle d'un·e Patineur·se sur un·e autre suite au déroulement naturel du jeu n'est pas considérée comme un comportement antisportif.

Scénario C4.1.5.D

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est à terre sur la piste aux pieds du·de la Pivot Blanc·he. Un·e Bloqueur·se Rouge initie un contact sur le·la Pivot Blanc·he, entraînant la chute de ce·tte dernier·ère sur le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Il est dangereux de bloquer un·e Patineur·se sur ou au-dessus d'un·e Patineur·se à terre.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Rouge avait initié son blocage avant que le·la Bloqueur·se Blanc·he ne tombe au sol, aucune pénalité n'aurait été donnée.

Remarque : Si le contact entre le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas directement dû au blocage du·de la Bloqueur·se Rouge (par exemple, s'il y avait une distance significative entre les deux Patineur·ses Blanc·hes), aucune pénalité n'aurait été donnée.

Scenario C4.1.5.E

Les Bloqueur·se et Pivot Blanc·hes forment un mur à deux avec leurs épaules qui se touchent. Le·la Joueur·se Rouge tente de passer entre elles·eux en initiant un contact avec son épaule. Le·la Pivot Blanc·he se désengage pendant que le·la Bloqueur·se Blanc·he modifie sa position pour venir coincer l'épaule du·de la Joueur·se Rouge entre l'intérieur de son bras et son corps. Le·la Bloqueur·se Blanc·he exerce alors une force constante vers le bas sur l'épaule du·de la Joueur·se Rouge.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité.

Raisonnement : Les formes légales de blocage n'incluent pas le fait de coincer un·e adversaire, même si le contact est fait avec des zones de blocage légales et/ou des zones cibles légales. Un·e Patineur·se doit être capable de se dégager d'un blocage en un contre un sans briser la prise de l'adversaire.

Remarque : Au cours d'un jeu normal, les Patineur·ses peuvent se retrouver emmêlé·es involontairement. Si ce contact est accidentel, par exemple en raison de la chute de deux Patineur·ses, aucune pénalité n'est justifiée.

Remarque : Si au lieu d'appliquer une force constante vers le bas, le·la Bloqueur·se Blanc·he a rapidement appliqué tout le poids de son corps vers le bas sur l'épaule du·de la Joueur·se Rouge, le·la Bloqueur·se Blanc·he doit être expulsé·e.

Scenario C4.1.5.F

Le·la Bloqueur·se Rouge initie un contact épaule contre épaule contre le·la Pivot Blanc·he. Lorsque le·la Pivot Blanc·he se déplace latéralement, le·la Bloqueur·se Rouge s'adapte et place sa jambe devant celle du·de la Pivot Blanc·he de manière à ce que l'arrière du haut de sa cuisse soit en contact avec l'avant de la hanche du·de la Pivot Blanc·he. Le·la Pivot Blanc se penche et coince la cuisse du·de la Bloqueur·se Rouge entre son bras et son corps et ne relâche pas le contact lorsque le·la Bloqueur·se Rouge tente de retirer sa jambe.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he doit être expulsé·e.

Raisonnement : Contraindre les adversaires en les piégeant ou en les attrapant intentionnellement est considéré comme étant en dehors du domaine du jeu normal. Saisir la jambe d'un·e adversaire de cette manière est de plus une tactique dangereuse et antisportive, car elle affecte directement la capacité d'un·e Patineur·se à s'équilibrer et à maintenir une position de patinage sûre.

4.2. Pénalités concernant la structure du match

4.2.1. Positionnement illégal

Lorsqu'un Pack ne peut être défini, tou·tes les Bloqueur·ses se trouvent alors dans l'incapacité de bloquer.

—Origine: Section 4.2.1

Scénario C4.2.1.A

Le·la Pivot Rouge est le·la seule Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Blanc·he pousse le·la Pivot Rouge en dehors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité.

Raisonnement : La destruction du Pack est survenue à la suite du déroulement normal du jeu. Ceci ne devrait pas être considéré comme une destruction illégale du Pack.

Scénario C4.2.1.B

Le·la Pivot Rouge est le·la seule Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Rouge essaie de bloquer le·la Jammeur·se Blanc·he lorsqu'elle le·la dépasse. Le·la Pivot Rouge rate son action et termine en dehors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité.

Raisonnement : La destruction du Pack est survenue à la suite du déroulement normal du jeu. Ceci ne devrait pas être considéré comme une destruction illégale du Pack.

Scénario C4.2.1.C

Le·la Pivot Rouge est le·la seule Bloqueur·se Rouge sur la piste. Le·la Pivot Rouge patine de manière volontaire hors des limites de la piste.

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. On demande au·à la Pivot Rouge de rester sur la piste et ielle est pénalisé·e.

Raisonnement : L'action illégale du·de la Pivot Rouge (se mettre hors des limites de la piste) a détruit le Pack. Comme le·la Pivot Rouge est le·la dernier·ère Bloqueur·se Rouge restant·e, ielle doit rester sur la piste afin que le Pack puisse être formé.

Scénario C4.2.1.D

Le·la Pivot Rouge est le·la seule Bloqueur·se Rouge sur le Track et est en train de se faire bloquer par le·la Pivot Blanc·he et un·e Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he force le·la Pivot Rouge à aller hors des limites de la piste et les arbitres déclarent une situation de No Pack. Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he patinent immédiatement en avant du·de la Pivot Rouge, qui se trouve maintenant derrière toutes les autres Bloqueur·ses. Le·la Pivot Rouge ne rentre toujours pas sur la piste. Par conséquent, le Pack ne peut être reformé.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge est pénalisé·e et on lui demande de revenir sur la piste et d'y rester jusqu'à ce qu'un·e autre Bloqueur·se Rouge revienne dans le Pack.

Raisonnement : Le·la Pivot Rouge a été en mesure d'entrer à nouveau de manière légale sur la piste une fois que toutes les autres Bloqueur·ses ont été devant lui·elle. Le·la Pivot Rouge n'est

pas obligé·e de revenir en piste jusqu'à ce qu'elle puisse légalement le faire et ielle n'a pas à patiner en sens horaire pour trouver un nouveau point d'entrée légal. En revanche, dans ce scénario, le·la Pivot Rouge possédait une opportunité légale de rentrer en piste parce que toutes les autres Bloqueur·ses étaient en avant de lui·elle sur la piste. De plus, le·la Pivot Rouge n'a pas tenu compte de l'avertissement des Arbitres et devrait être pénalisé·e pour avoir empêché la formation d'un nouveau Pack. Comme le·la Pivot Rouge est le·la dernier·ère Bloqueur·se Rouge, ielle doit demeurer sur la piste afin qu'un Pack puisse être formé.

Remarque : Si le·la Pivot Blanc·he ou le·la Bloqueur·se Blanc·he n'avaient pas patiné vers l'avant, l'un·e des deux ou les deux auraient été pénalisé·es à la place du Pivot Rouge pour avoir empêché un Pack de se former en forçant le·la seul·e Bloqueur·se adverse à rester hors des limites de la piste.

Scénario C4.2.1.E

Le·la Pivot Rouge patine à 2,74 m (9 pieds) derrière les Bloqueur·ses Blanc·hes et à 2,74 m (9 pieds) devant les autres Bloqueur·ses Rouges. Son protège-genoux glisse et ne protège plus son genou. Le·la Pivot Rouge se retire de la piste pour ajuster son équipement, créant ainsi une situation de « No Pack ».

Conséquence : Les Arbitres déclarent une situation de No Pack. Aucun pénalité.

Raisonnement : Même si les actions du·de la Pivot Rouge ont directement engendré une situation de « No Pack », elles ont été faites afin de répondre à un problème de sécurité. Les Patineur·ses ne sont pas pénalisés·es si ielles agissent pour résoudre un problème de sécurité.

Scénario C4.2.1.F

La Joueur·se Blanc·he retire son couvre-casque et tente de le donner au·à la Pivot Blanc·he. Au cours de cette action, l'Étoile tombe en partie en dehors des limites de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he quitte la piste afin de récupérer le couvre-casque.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se et le·la Pivot peuvent quitter la piste de leur propre initiative afin de récupérer un couvre-casque tombé au moins en partie hors des limites. Ne pas leur permettre de le faire les laisserait dans l'incapacité de récupérer le couvre-casque.

Scénario C4.2.1.G

Un·e Joueur·se Blanc·he tente un saut d'apex et ne parvient pas à atterrir dans les limites de la piste. Elle atterrit complètement hors des limites, rentre derrière toutes les Bloqueur·ses et continue à patiner.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas l'intention de se retirer du jeu.

Remarque : Même si le·la Joueur·se Blanc·he avait complètement atterri dans les limites de la piste mais s'était retiré·e du jeu, croyant que son saut d'apex n'était pas réussi, aucune pénalité ne serait donnée.

Scénario C4.2.1.H

Un·e Joueur·se Blanc·he demande l'arrêt du Jam. Elle sort volontairement des limites de la piste pendant les coups de sifflet de fin de Jam.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Sortir des limites de la piste pendant les quatre coups de sifflet de fin de Jam ne permet pas au·à la Patineur·se de marquer des points supplémentaires ni de gagner un avantage significatif sur n'importe quelle autre Patineur·se.

Scénario C4.2.1.I

Immédiatement après le coup de sifflet de départ de Jam, toutes les Bloqueur·ses Rouges restent immobiles. Toutes les Bloqueur·ses Blanc·hes patinent en sens antihoraire, créant ainsi un espace de plus de 3 mètres (10 pieds) entre les Bloqueur·ses Blanc·hes et les Bloqueur·ses Rouges.

Conséquence : Les Officiel:les déclarent une situation de No Pack. Aucune pénalité. Les Officiel:les attribuent des pénalités pour ne pas avoir reformé un Pack, au besoin.

Raisonnement : On donne des pénalités de destruction de Pack lorsque les Patineur:ses créent illégalement une situation de No Pack. Pour qu'une pénalité soit donnée, une équipe ou un:e Patineur:se doit clairement être responsable de la destruction du Pack. Généralement, ce sera l'équipe ou le:la Patineur:se qui change sa vitesse par rapport à la vitesse établie du Pack. Dans ce scénario, aucune des équipes n'a changé sa vitesse : l'équipe Rouge est restée sur place, et l'équipe Blanche a patiné en sens antihoraire lorsque le Jam a commencé. Parce qu'il n'y a eu aucun changement de vitesse, aucune équipe n'est clairement responsable de la destruction du Pack. Aucune pénalité n'est justifiée.

Remarque : Si l'équipe Blanche avait patiné en sens horaire au début du Jam, créant une situation de No Pack, une pénalité de destruction du Pack devrait être donnée car détruire le Pack en patinant en sens horaire quand ce Pack n'a pas de vitesse établie est toujours illégal.

Scénario C4.2.1.J

Les Bloqueur:ses Blanc:hes forment un mur à quatre, bloquant le:la Joueur:se Rouge à l'arrière du Pack lorsqu'un « No Pack » est déclaré. Un:e Bloqueur:se Blanc:he patine vers l'avant pour reformer le Pack mais ne parvient pas à le faire avant plusieurs secondes. Les trois autres Bloqueur:ses Blanc:hes continuent de bloquer de manière active le:la Joueur:se Rouge avant que le Pack ne soit reformé.

Conséquence : L'un:e des Bloqueur:ses Blanc:hes qui bloquaient de manière active le:la Joueur:se Rouge devrait être pénalisé:e.

Raisonnement : Tou:tes les Bloqueur:ses sont obligé:es d'essayer de reformer le Pack, pas seulement ceux:celles qui choisissent de le faire. Continuer de bloquer pendant une situation de No Pack équivaut à ne pas tenter de reformer le Pack.

Remarque : Si le Pack avait immédiatement été reformé, aucune pénalité n'aurait été émise.

Remarque : Si tou:tes les Bloqueur:ses Blanc:hes avaient accéléré pour essayer de reformer le Pack, aucune pénalité n'aurait été émise, même si elles l'avaient fait tout en maintenant leur mur et en retenant le:la Joueur:se Rouge.

Scénario C4.2.1.K

Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les membres du Pack à l'exception du·de la Pivot Blanc·he, qui sort le·la Joueur·se Rouge de la piste vers l'extérieur du Track. Pendant que le·la Joueur·se Rouge est dehors, le Pack patine en sens antihoraire, dépassant le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge accélère en patinant tout en étant en dehors de la piste, en sens antihoraire, afin de maintenir sa position en avant du Pack et derrière le·la Pivot Blanc·he, avant de retourner sur la piste.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Les Patineur·ses n'ont pas le droit d'accélérer ou de conserver leur vitesse pendant qu'elles sont en dehors de la piste, à moins qu'elles ne le fassent pour rentrer plus vite sur la piste ou arriver plus vite en Penalty Box.

Remarque : Accélérer ou conserver sa vitesse en dehors de la piste dans le sens horaire ne sera pas pénalisé, car cela ne permet pas au·à le·la Patineur·se qui est en dehors de la piste de conserver sa position relative envers les Patineur·ses qui sont sur la piste.

Scénario C4.2.1.L

Un·e Bloqueur·se Rouge purge une pénalité en prison. Lorsque son temps de pénalité est écoulé, l'Officielle en charge de la prison l'en informe en utilisant l'indication verbale appropriée, mais le·la Bloqueur·se Rouge reste à l'intérieure de la zone qui délimite la prison. L'Officielle en charge de la prison s'en rend compte et avertit le·la Bloqueur·se Rouge qu'elle doit retourner en jeu. Le·la Bloqueur·se Rouge prend note de l'avertissement mais demeure dans la zone de la prison.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : En restant en prison au-delà du temps de pénalité requis, un·e Patineur·se conserve une position dans laquelle elle ne peut pas être bloqué·e. De plus, la position que le·la Patineur·se conserve, interfère avec le fonctionnement normal de la prison (voir Scénario C4.2.4.F).

Remarque : Si un·e Patineur·se a été averti·e à plusieurs reprises au cours du match mais ne retourne en jeu qu'une fois l'avertissement donné, le·la Patineur·se doit recevoir une pénalité.

En requérant constamment un avertissement pour la même action, le·la Patineur·se interfère sans cesse avec le fonctionnement normal de la prison.

Remarque : Les Patineur·ses qui restent positionné·es momentanément dans ou à proximité de la prison pour des raisons de sécurité (par exemple, en attendant qu'un OPR passe) avant de retourner en jeu, ne doivent pas recevoir d'avertissement ni être pénalisé·es.

Scénario C4.2.1.M

Les Bloqueur·ses Blanc·hes forment un mur à quatre, bloquant le·la Joueur·se Rouge à l'avant du Pack lorsqu'un « No Pack » est déclaré. Les Bloqueur·ses Blanc·hes continuent à bloquer le·la Joueur·se Rouge et ne cherchent pas à reformer le pack. Les Bloqueur·ses Rouges à l'arrière du pack restent quelques secondes à l'arrêt avant qu'une Bloqueur·se Rouge n'avance pour reformer le pack.

Conséquence : Une des Bloqueur·ses Blanc·hes et une des Bloqueur·ses Rouges doivent être pénalisé·es.

Raisonnement : Tou·tes les Bloqueur·ses sont obligé·es d'essayer de reformer le Pack, pas seulement ceux·celles qui choisissent de le faire

Remarque : Même si plusieurs Bloqueur·ses ne tentent pas de reformer le pack, seul·e un·e Bloqueur·se de chaque équipe doit être pénalisé·e si son équipe a la responsabilité de reformer le pack.

Remarque : Les deux équipes devront être pénalisées à nouveau si le pack n'est toujours pas reformé.

Scénario C4.2.1.N

Le·la Joueur·se Blanc·he enlève son couvre-casque et tente de le passer au·à la Pivot Blanc·he. Au cours de cette tentative, le·la Joueur·se Blanc·he fait tomber l'Étoile. Le·la Pivot Blanc·he s'agenouille brièvement pour récupérer l'Étoile avant de la rendre au·à la Joueur·se Blanc·he.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se ou le·la Pivot peut brièvement adopter une position à terre pour récupérer un couvre-casque au sol. Il n'y a pas d'impact suffisant sur le jeu si le·la Patineur·se agit immédiatement pour se remettre dans une position légale après l'avoir récupéré.

Remarque : Se mettre au sol pour récupérer un couvre-casque n'est légal que si cela est bref et n'a pas d'autre impact sur le jeu. Un·e Patineur·se qui ne revient pas immédiatement à une position où ielle peut être bloqué·e (en rampant ou en continuant à s'agenouiller, par exemple) doit être pénalisé·e.

4.2.2. Gain de position

Il est illégal pour un·e Patineur·se d'utiliser la zone qui est en dehors des limites de la piste pour gagner une position sur une personne qui est debout et sur la piste.

Si un·e Patineur·se se retrouve en dehors de la piste en raison du blocage d'un·e adversaire, ce·tte Patineur·se doit revenir sur la piste derrière cet·te adversaire, même si le·la Patineur·se était devant l'adversaire avant d'être bloqué·e.

—Origine: Section 4.2.2

Scénario C4.2.2.A

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine en sens horaire derrière les deux Patineur·ses. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he avait une position supérieure lorsque le·la Pivot Rouge a été sorti·e. Le·la Pivot Rouge doit entrer sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Scénario C4.2.2.B

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge lorsqu'un « No Pack » est déclaré. Le·la Pivot Rouge est alors sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la

Bloqueur·se Blanc·he recycle alors en sens horaire derrière les deux patineur·ses. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he et le·la Pivot Rouge sont tou·tes les deux pénalisé·es.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he est pénalisé·e car ielle a exécuté un blocage pendant qu'ielle était hors-jeu (car il n'y avait pas de Pack défini). Par conséquent, le·la Pivot Rouge n'avait pas à rentrer sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he. Toutefois, même s'il n'y a pas de Pack, le·la Bloqueur·se Blanc·he avait tout de même une position supérieure lorsque le·la Pivot Rouge a été sorti·e de la piste. Le·la Pivot Rouge doit donc entrer sur la piste derrière le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he était à plus de 6,10 m (20 pieds) du dernier Pack défini, le·la Pivot Rouge ne serait pas pénalisé·e.

Scénario C4.2.2.C

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Blanc·he sort le·la Pivot Rouge de la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he recycle alors en sens horaire derrière les deux Patineur·ses. Le·la Bloqueur·se Blanc·he perd son équilibre, se met à genou et se remet debout. Le·la Pivot Rouge rentre sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he a brièvement perdu sa position supérieure en tombant, ielle s'est remis·e debout avant que le·la Pivot Rouge retourne sur la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas l'initiateur·rice du blocage qui a fait sortir le·la Pivot Rouge de la piste, ielle est par conséquent en mesure de ré-établir sa position supérieure.

Scénario C4.2.2.D

Le·la Bloqueur·se Rouge bloque le·la Joueur·se Blanc·he hors de la piste vers l'extérieur en même temps que le·la Bloqueur·se Blanc·he bloque le·la Joueur·se Rouge hors de la piste vers l'intérieur. Les deux Bloqueur·ses étaient devant les deux Joueur·ses avant les blocages et chacun·e recycle en sens horaire le·la Joueur·se adverse à l'arrière du Pack. Le·la

Jammeur·se Blanc·he rentre derrière toutes les adversaires, alors que le·la Jammeur·se Rouge rentre derrière le·la Bloqueur·se Blanc·he mais devant le·la Bloqueur·se Rouge.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Couper la piste devant un·e seule **coéquipier·ère** n'a pas l'impact suffisant pour être pénalisé.

Remarque : Couper la piste devant plus d'un·e coéquipier·ère sera par contre pénalisé.

Remarque : Les mêmes critères s'appliquent lorsqu'un·e Patineur·se retourne en jeu depuis la Penalty Box.

Scénario C4.2.2.E

Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui se trouve derrière les deux Pivots, patine en sens anti-horaire, dépasse les deux Pivots, puis retourne à sa position initiale en sens horaire. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste derrière le·la Pivot Blanc·he, et devant le·la Bloqueur·se Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsque le·la Pivot Rouge était hors des limites, le·la Bloqueur·se Blanc·he n'avait pas établi de position supérieure. Le·la Pivot Rouge doit donc uniquement rentrer derrière le·la Pivot Blanc·he.

Scénario C4.2.2.F

Le·la Pivot Blanc·he est dans les limites mais à terre. Le·la Pivot Rouge évite le·la Pivot Blanc·he et sort de la piste. Le·la Pivot Blanc·he se remet debout. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste devant le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Les Patineur·ses à terre ne possèdent pas de position supérieure sur les Patineur·ses qui se trouvent hors de la piste.

Scénario C4.2.2.G

Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont devant le·la Pivot Rouge. Le·la Pivot Rouge est sorti·e de la piste illégalement par le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui reçoit une pénalité. Lorsque le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte la piste, ielle accroche accidentellement le patin de son·sa coéquipier·ère, le·la Pivot Blanc·he, qui tombe. Le·la Pivot Rouge retourne sur la piste devant les deux Patineur·ses.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he était à terre lorsque le·la Pivot Rouge est retourné·e sur la piste et n'avait pas de position supérieure.

Scénario C4.2.2.H

Le·la Pivot Blanc·he, le·la Bloqueur·se Blanc·he et le·la Jammur·se Rouge sont à 5,48 m (18 pieds) à l'avant d'un Pack à l'arrêt. Le·la Jammur·se Rouge est bloqué·e hors de la piste par le·la Pivot Blanc·he. Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he roulent vers l'avant et reçoivent tous·tes les deux un avertissement de « hors-jeu ». Le·la Pivot Blanc·he et le·la Bloqueur·se Blanc·he patinent alors en sens horaire vers le Pack. Le·la Jammur·se Rouge retourne sur la piste devant les deux Patineur·ses.

Conséquence : Le·la Jammur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he, en tant qu'initiateur·rice du blocage, a perdu sa position supérieure sur le·la Jammur·se Rouge en quittant la zone d'engagement. Même si le·la Bloqueur·se Blanc·he a brièvement perdu sa position supérieure en devenant hors-jeu, ielle l'a regagnée en revenant dans la Zone d'Engagement avant que le·la Pivot Rouge ne retourne sur la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he n'était pas l'initiateur·rice du blocage qui a fait sortir le·la Jammur·se Rouge de la piste, ielle est donc en mesure de ré-établir sa position supérieure.

Scénario C4.2.2.I

Le·la Pivot Blanc·he, le·la Bloqueur·se Blanc·he et le·la Jammur·se Rouge sont à 5,48 m (18 pieds) à l'avant d'un Pack à l'arrêt. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine vers l'avant et reçoit un

avertissement de hors-jeu lorsque le·la Pivot Blanc·he sort le·la Joueur·se Rouge de la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine alors en sens horaire vers le Pack. Le·la Joueur·se Rouge retourne sur la piste devant le·la Bloqueur·se Blanc·he et derrière le·la Pivot Blanc·he.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he était hors-jeu quand le·la Joueur·se Rouge est sorti·e de la piste, ielle n'avait donc pas de position supérieure.

Scénario C4.2.2.J

Le·la Pivot Rouge bloque le·la Joueur·se Blanc·he vers l'intérieur et en avant, à travers l'apex. Le·la Joueur·se Blanc·he revient complètement dans la piste sur ses deux patins pendant un court moment puis quitte immédiatement la piste.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Le·la Joueur·se Blanc·he n'a pas gagné de position de manière significative car ielle a immédiatement quitté la piste.

Remarque : Si le·la Joueur·se Blanc·he n'avait pas quitté la piste tout de suite, ielle aurait été pénalisé·e.

Scénario C4.2.2.K

Le·la Joueur·se Rouge est dans son deuxième passage à travers le Pack, et n'a dépassé aucun·e Bloqueur·se Blanc·he. Avant que le·la Joueur·se Rouge ne puisse dépasser un·e adversaire, le·la Pivot Blanc·he sort le·la Joueur·se Rouge de la piste à travers l'apex. Le·la Joueur·se Rouge, alors qu'il est au sol, glisse en arrière du·de la Pivot Blanc·he. Le·la Bloqueur·se Blanc·he recycle en sens horaire derrière le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge se met debout, complètement dans les limites de la piste et commence à patiner vers l'avant.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Les Patineur·ses ne peuvent ré-établir leur position sur la piste tant qu'elles sont à terre. Même si elle est complètement dans les limites de la piste, le·la Joueur·se Rouge à terre n'a pas ré-établi sa position sur la piste tant qu'elle n'est pas debout et qu'elle ne sort pas immédiatement de la piste. Le·la Bloqueur·se Blanc·he avait une position supérieure sur le·la Joueur·se Rouge lorsque le·la Joueur·se Rouge a quitté la piste, alors le·la Joueur·se Rouge ne peut gagner une position supérieure en raison de son statut hors des limites de la piste.

Scénario C4.2.2.L

Immédiatement après le début du Jam, le·la Joueur·se Blanc·he sort le·la Joueur·se Rouge de la piste. Le Pack reste à l'arrêt alors que le·la Joueur·se Blanc·he patine en sens horaire autour de la piste. Le·la Joueur·se Rouge demeure en dehors de la piste. Le·la Joueur·se Blanc·he s'approche de l'avant du Pack et passe légalement l'Étoile au·à la Pivot Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge entre à nouveau sur la piste derrière le Pack mais devant le·la nouveau·elle et l'ancien·ne Joueur·ses Blanc·hes.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsqu'elles sont en dehors des limites de la piste, les Patineur·ses doivent retourner sur la piste sans améliorer leur position relative par rapport aux autres Patineur·ses. Comme le·la nouveau·elle Joueur·se Blanc·he n'a pas gagné de position sur le·la Joueur·se Rouge, le·la Joueur·se Rouge n'a pas eu besoin d'entrer sur la piste derrière le·la nouveau·elle Joueur·se Blanc·he. L'ancien·ne Joueur·se Blanc·he, en devenant un·e Bloqueur·se, est considéré·e comme étant bien en avant du·de la Joueur·se Rouge (comme toutes les autres Bloqueur·ses).

Scénario C4.2.2.M

Le·la Joueur·se Rouge dépasse toutes les membres du Pack à l'exception du·de la Pivot Blanc·he, qui sort le·la Joueur·se Rouge de la piste vers l'intérieur du Track. Pendant que le·la Joueur·se Rouge est hors des limites de la piste, le·la Pivot Blanc·he recycle en sens horaire derrière le Pack arrêté et après le·la Joueur·se Rouge. Le·la Joueur·se Rouge prend quelques accélérations pendant qu'elle est hors des limites de la piste, en sens antihoraire, mais retourne sur la piste devant la Zone d'Engagement.

Conséquence : Aucune pénalité.

Raisonnement : Lorsqu'elles sont hors des limites vers l'ovale intérieur de la piste, les Patineur·ses peuvent patiner dans n'importe quelle direction pour revenir sur la piste. En entrant à nouveau sur la piste devant la Zone d'Engagement, plutôt que d'être pénalisé·e, le·la Joueur·se Rouge est considéré·e comme étant entré·e à l'arrière de la zone d'engagement, derrière le Pack et le·la Pivot Blanc·he.

4.2.3. Interférer avec le déroulement du match

Tous les efforts doivent être faits par les équipes et les Officiel·les pour veiller à ce que le chronomètre officiel de période s'écoule selon les règles du jeu, et que les Jams débutent et se terminent comme indiqués dans les règles.

—Origine: Section 4.2.3

Scénario C4.2.3.A

Une pénalité est donnée au·à la Pivot Blanc·he, qui quitte la piste et se rend en Penalty Box. La Penalty Box est pleine et on indique au·à la Pivot Blanc·he de revenir sur la piste. Lorsque le·la Pivot Blanc·he revient dans le Pack, le Jam s'arrête. Le·la Pivot Blanc·he retourne sur le banc de son équipe.

Conséquence : Les Officiel·les doivent essayer d'avertir le·la Pivot Blanc·he qu'elle est dans la queue pour une pénalité. Si elles ne réussissent pas, lorsque 30 secondes se sont écoulées depuis la fin du Jam précédent, les Officiel·les doivent prendre un OTO au lieu de démarrer le prochain Jam. Le·la Pivot Blanc·he sera alors pénalisé·e.

Raisonnement : Le·la Pivot Blanc·he est dans la queue pour purger sa pénalité et doit se trouver sur la piste afin qu'elle puisse purger sa pénalité pendant le prochain Jam.

Scénario C4.2.3.B

Les Officiel·les donnent aux Patineur·ses l'avertissement de cinq secondes avant le départ du prochain Jam. L'équipe Blanche termine sa discussion et cinq Patineur·ses Blanc·hes approchent de la piste. Elles sont toutes en dehors des limites ou chevauchent la ligne quand le temps d'alignement expire.

Conséquence : Au lieu de commencer le prochain Jam à ce moment-là, les Officielles doivent prendre un OTO. Le/la Capitaine Blanc/che est pénalisé/e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a pas aligné ses Patineur·ses dans la bonne position, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais et donc arrêter le chronomètre de période de manière illégale.

Scénario C4.2.3.C

Les Officielles donnent aux Patineur·ses l'avertissement de cinq secondes avant le départ du prochain Jam. L'équipe Blanche termine sa discussion et cinq Patineur·ses Blanc/ches approchent de la piste. Elles sont toutes sur la piste mais devant la Ligne de Pivot quand le temps d'alignement expire.

Conséquence : Au lieu de siffler le départ du Jam à ce moment-là, les Officielles doivent prendre un OTO. Le/la Capitaine Blanc/che est pénalisé/e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a aligné aucun de ses Bloqueur·ses dans la bonne position, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Scénario C4.2.3.D

Alors que le temps d'alignement expire, l'équipe Blanche a quatre Bloqueur·ses correctement positionné·es, mais le/la Joueur·se Blanc/che est toujours hors des limites de la piste.

Conséquence : Au lieu de commencer le prochain Jam à ce moment-là, les Officielles doivent prendre un OTO. Le/la Capitaine Blanc/che est pénalisé/e.

Raisonnement : L'équipe Blanche n'a pas aligné de Joueur·se correctement positionné·e, ce qui a empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Remarque : Si le/la Joueur·se Rouge avait également été hors de la piste, les deux Capitaines auraient reçu une pénalité pour avoir empêché le Jam de commencer dans les meilleurs délais.

Remarque : Si un·e Patineur·se Blanc·he est positionné·e correctement en tant que Joueur·se mais n'est pas en possession de l'Étoile visible, ielle n'est pas Joueur·se. À supposer que l'équipe Blanche n'a pas de Joueur·se en train de purger une pénalité, le·la Capitaine de l'équipe Blanche devrait recevoir une pénalité pour avoir empêché le Jam de démarrer dans le temps imparti.

Scénario C4.2.3.E

L'équipe Blanche a utilisé trois TTO pendant le match. Le·la Capitaine Blanc·he demande un TTO. Les Officiel·les, croyant à tort qu'il reste encore des TTO à l'équipe Blanche, accordent la requête.

Conséquence : Si l'équipe Blanche possède encore une OR, on considérera qu'elle l'a utilisé en tant que TTO. Sinon, le·la Capitaine Blanc·he sera pénalisé·e et le prochain Jam débutera dès que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du Jam précédent.

Raisonnement : La tentative réussie mais illégale du·de la Capitaine Blanc·he d'arrêter le chronomètre de période a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps. Si le·la Capitaine Blanc·he avait des moyens légaux d'empêcher le Jam de commencer, ces moyens doivent être considérés.

Remarque : Les Officiel·les doivent refuser les demandes de TTO si cette équipe n'en possède plus. Aucune pénalité ne sera donnée si on refuse une requête invalide de TTO.

Scénario C4.2.3.F

Le Jam 23 est arrêté en raison d'une blessure du·de la Pivot Blanc·he. Le·la même Patineur·se s'aligne sur la piste pour le départ du Jam 26.

Conséquence : Les Officiel·les doivent essayer de communiquer au·à la Patineur·se Blanc·he qu'ielle n'a pas le droit de participer à ce Jam. Si les Officiel·les n'y parviennent pas, lorsque 30 secondes se sont écoulées depuis la fin du Jam précédent, les Officiel·les doivent prendre un OTO au lieu de démarrer le Jam suivant. Le·la Pivot Blanc·he retourne sur le banc de son équipe pour rester à l'écart du Jam restant, tel que requis. Le·la Capitaine Blanc·he est pénalisé·e.

Raisonnement : Le manquement du·de la Patineur·se Blanc·he à rester à l'écart du nombre de Jams requis a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps. Le·la Patineur·se Blanc·he ne peut purger sa pénalité à ce moment pour cette même raison, elle est alors donnée au·à la Capitaine.

Remarque : Si les Officiel·les pensent que la blessure du·de la Patineur·se Blanc·he constitue un risque sérieux et immédiat pour ce·tte Patineur·se ou les autres, les Officiel·les ne doivent pas permettre au·à la Patineur·se Blanc·he de patiner à nouveau quel que soit le nombre de Jams qui se sont écoulés.

Scénario C4.2.3.G

Le·la Pivot Blanc·he (qui n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate) s'approche d'un·e Officiel·le et demande un Team Timeout. Ce·tte Officiel·le, pensant à tort que le·la Pivot Blanc·he est le·la Capitaine, accorde la requête.

Conséquence : Lorsque l'erreur est constatée, les Officiel·les doivent prendre un OTO. Le·la Pivot Blanc·he est pénalisé·e. Le prochain Jam débute aussi tôt que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du précédent Jam.

Raisonnement : La tentative réussie mais illégale du·de la Pivot Blanc·he d'arrêter le chronomètre de période a empêché le prochain Jam de commencer dans les temps.

Remarque : Si celui·celle qui effectue la demande illégale n'est pas un·e Patineur·se, la pénalité sera alors donnée au Capitaine. Les Arbitres doivent refuser les demandes de TTO si celui·celle qui effectue la demande n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate. Aucune pénalité ne sera donnée si on refuse une requête invalide de TTO

Scénario C4.2.3.H

Le·la Pivot Blanc·he (qui n'est ni le·la Capitaine ni l'Alternate) utilise le geste d'arbitrage pour communiquer avec sa·son Capitaine, pour lui demander de prendre un TTO. Les Officiel·les, pensant à tort que les gestes de la main du·de la Pivot Blanc·he sont une demande légale, annoncent un TTO.

Conséquence : Lorsque l'erreur est constatée, les Officiel:les doivent prendre un OTO. Le:la Pivot Blanc:he n'est pas pénalisé:e. Aucun TTO n'est comptabilisé pour l'équipe Blanche. Le prochain Jam débute aussi tôt que possible, mais au moins 30 secondes après la fin du Jam précédent. Aucune pénalité.

Raisonnement : Le:la Pivot Blanc:he était en train d'essayer de communiquer avec son:sa Capitaine. Elle n'essayait pas de demander un TTO aux Officiel:les.

Scénario C4.2.3.I

Au cours du temps d'alignement, un:e Bloqueur:se Rouge va s'asseoir en Penalty Box. L'équipe Rouge aligne quatre Bloqueur:ses sur la piste. Les Officiel:les ne se rendent pas compte qu'il y a un:e Bloqueur:se de trop en jeu et le Jam suivant démarre. Une fois le début du Jam sifflé, un:e Officiel:le s'en rend compte et demande à un:e Bloqueur:se Rouge de retourner sur le banc de son équipe. Le:la Bloqueur:se Rouge quitte la piste comme demandé.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Le:la Bloqueur:se en trop a quitté le jeu avant que sa présence n'ait un impact sur le Jam en cours. Si le:la Bloqueur:se à qui il a été demandé de quitter la piste était resté:e en jeu, les Officiel:les auraient dû arrêter le Jam et donner une pénalité à ce:tte Bloqueur:se.

Remarque : S'il n'avait pas été demandé au:à la Bloqueur:se de quitter le jeu avant qu'elle n'ait eu un impact sur le Jam en cours, les Officiel:les auraient dû arrêter le Jam et donner une pénalité au:à la Capitaine de l'équipe Rouge.

Remarque : Si un:e Officiel:le s'était rendu compte de la présence du:de la Bloqueur:se en trop avant l'annonce des 5 secondes, elle aurait dû essayer de prévenir l'équipe Rouge qu'il y avait trop de Patineur:ses sur la piste avant que les 5 secondes ne soient annoncées.

4.2.4. Autres procédures illégales

Les Patineur:ses qui enfreignent les règles du jeu doivent être pénalisé:es si l'infraction a un impact significatif sur le match.

—Origine : Section 4.2.4

Scénario C4.2.4.A

Le:la Capitaine Blanc:he ne porte pas une lettre « C » visible. Elle effectue le signal pour demander un TTO.

Conséquence : Les Officiel:les accordent le TTO. Le:la Capitaine Blanc:he est pénalisé:e.

Raisonnement : Même s'ielle ne porte pas un « C » visible, le·la Capitaine conserve son privilège de demander un TTO. Les Officiel·les doivent accorder cette demande si ielle leur reste un TTO ; toutefois, exercer un privilège de Capitaine sans porter de lettre « C » visible justifie une pénalité.

Remarque : Le même principe doit être appliqué à un·e Alternate qui ne porte pas de lettre «A». Si l'Alternate n'est pas un·e Patineur·se, la pénalité sera donnée au·à la Capitaine.

Scénario C4.2.4.B

Le·la Capitaine Blanc·he demande une OR. Les Officiel·les accordent la demande. L'Alternate Rouge, alors qu'ielle ne porte pas de « A » visible, discute avec le·la Head Referee pendant l'OR.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Le manquement de l'Alternate Rouge à porter un « A » visible pendant qu'ielle discute lors d'une OR n'influe pas significativement sur le match, ni ne justifie une pénalité.

Scénario C4.2.4.C

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.4.4.A.

Scénario C4.2.4.D

Le·la Joueur·se Rouge arrive en Penalty Box pour une pénalité, s'assoit, on lui demande de se lever 20 secondes plus tard et ielle le fait. Ielle regarde ensuite le tableau d'affichage du score qui s'écoule de 10 secondes, puis quitte la Penalty Box sans qu'un·e Officiel·le lui dise de le faire.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge devra être pénalisé·e s'ielle quitte entièrement la Penalty Box même une fraction de seconde trop tôt.

Raisonnement : Si le temps du·de la Joueur·se Rouge s'était écoulé et qu'ielle n'avait pas été relâché·e, ceci aurait été considéré comme une erreur d'arbitrage et le·la Joueur·se

Rouge ne sera pas sanctionné·e pour cette action. Toutefois, le fait de quitter la Penalty Box trop tôt sans aucune bonne raison devrait toujours être pénalisé.

Remarque : Si un·e Officiel·le avait dit au·à la Joueur·se Rouge que son temps s'était écoulé, le·la Joueur·se Rouge aurait eu une bonne raison de quitter la Penalty Box plus tôt.

Scénario C4.2.4.E

Le·la Bloqueur·se Blanc·he est assis·e dans la Penalty Box et demande à une personne de son équipe sur le banc de lui passer sa bouteille d'eau. Un·e coéquipier·ère sur le banc jette une bouteille d'eau pleine au·à la Bloqueur·se Blanc·he, qui l'attrape juste avant que celle-ci ne percute la tête d'un·e Officiel·le de Penalty Box.

Conséquence : La personne qui a jeté la bouteille d'eau devrait être pénalisée. Si c'est un·e membre du Staff de l'équipe qui a jeté la bouteille, alors le·la Capitaine devrait être pénalisé·e. Les Officiel·les doivent avertir l'équipe Blanche que jeter des objets est considéré comme dangereux. À la prochaine infraction, celui·celle qui jettera la bouteille devra être expulsé·e.

Raisonnement : Cette action est considérée comme dangereuse et donc inappropriée.

Remarque : Si la bouteille d'eau avait percuté l'Officiel·le de manière violente et inattendue, celui·celle qui a jeté la bouteille devrait être expulsé·e dès la première infraction.

Scénario C4.2.4.F

Le·la Bloqueur·se Blanc·he, qui est assis·e dans la Penalty Box en train de purger une pénalité, parle avec son·sa Capitaine, qui passe près des limites de la Penalty Box. Pendant qu'ielles communiquent, le·la Capitaine change son équilibre et son patin roule sur la ligne de la Penalty Box.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Même si le·la Capitaine n'a pas le droit d'entrer dans la Penalty Box, cette entrée fut brève et le·la Capitaine n'est pas entré·e entièrement. Une entrée partielle dans la Penalty Box n'est pas pénalisée.

Remarque : Si le·la Capitaine (ou un·e Patineur·se/Membre du Staff non pénalisé·e) entre entièrement dans la Penalty Box et communique avec un·e Patineur·se pénalisé·e ou interfère avec le fonctionnement normal de la Penalty Box, ielle recevra une pénalité.

Remarque : Si le·la Capitaine (ou un·e Patineur·se/Membre du Staff non pénalisé·e) traverse la Penalty Box, sans interagir avec ses coéquipier·ères pénalisés·es et sans interrompre le déroulement de la Penalty Box, aucune pénalité ne devra être donnée, même si le·la Capitaine (ou Patineur·se/Membre du Staff) est entré·e entièrement dans la Penalty Box.

Scénario C4.2.4.G

Au cours d'un Jam, un·e Officiel·le aperçoit un protège-dents sur la piste. Aucun·e Patineur·se n'essaye immédiatement de le récupérer .

Conséquence : Le Jam est immédiatement arrêté. Une pénalité de procédure illégale est donnée au·à la Patineur·se sans protège-dents.

Raisonnement : Le protège-dents fait partie de l'équipement de protection obligatoire pour tou·tes les Patineur·ses. S'il manque une partie de cet équipement de protection obligatoire à un·e Patineur·se, à moins que cela ne soit immédiatement corrigé, le Jam doit être arrêté et le·la Patineur·se doit être pénalisé·e.

Remarque : Si le protège-dents n'a pas été retiré intentionnellement et que le·la Patineur·se le remet en place immédiatement, avant que le Jam ne soit arrêté par les Officiel·les, le jeu peut continuer sans qu'une pénalité ne soit donnée. Si le protège-dents n'est pas immédiatement récupéré, les Officiel·les doivent arrêter le Jam et donner une pénalité.

4.3. Pénalités pour comportement antisportif (Mauvaise conduite)

Le comportement antisportif peut se manifester sous plusieurs formes. Il s'agit par exemple de simuler quelque chose aux Officiel·les ou de les ignorer, de commettre des actions ou des gestes illégaux qui constituent un vrai danger pour soi ou pour les autres, ou bien d'être injurieux·se et offensant·e envers une autre personne ; d'autres comportements antisportifs peuvent également être pénalisés.

—Origine : Section 4.3

Scénario C4.3.A

Le·la Joueur·se Rouge et le·la Bloqueur·se Blanc·he sont dans la Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge se met debout. Après sept secondes, le·la Bloqueur·se Blanc·he dit soudainement : « Red, [numéro], done ». Le·la Joueur·se Rouge, en croyant qu'elle est a été relâché·e de manière légale par un·e Officiel·le, sort de la Penalty Box et retourne sur la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e. Le·la Joueur·se Rouge ne l'est pas. Les Officiel·les doivent demander au·à la Joueur·se Rouge de revenir dans la Penalty Box pour finir le reste de son temps de pénalité.

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a imité les instructions verbales d'un·e Officiel·le pour essayer de forcer une pénalité sur le·la Joueur·se adverse, ce qui est un geste considéré comme antisportif et qui est pénalisé de la sorte. Le·la Joueur·se Rouge a quitté la Penalty Box de bonne foi, croyant qu'elle avait été relâché par les Officiel·les. Elle doit cependant purger le reste de son temps de pénalité initial.

Scénario C4.3.B

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.1.5.B

Scénario C4.3.C

Le·la Bloqueur·se Blanc·he retire le couvre-casque du·de la Joueur·se Rouge de manière délibérée.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge perd de manière temporaire sa capacité à marquer des points ou à gagner le statut de Lead Jammer parce que le·la Bloqueur·se Blanc·he lui a enlevé son Étoile de manière volontaire. Le·la Bloqueur·se Blanc·he est expulsé·e du match.

Raisonnement : Enlever de manière volontaire le couvre-casque d'un·e adversaire est un comportement antisportif majeur. Il doit être pénalisé par une expulsion, qu'il y ait eu ou non un impact sur la tête du·de la Joueur·se, même si tout contact intentionnel envers la tête d'un·e adversaire justifie également une expulsion.

Scénario C4.3.D

Le Jam débute et le·la Joueur·se Blanc·he prend rapidement le Lead. Le·la Joueur·se Rouge retire immédiatement son Étoile et essaie de la passer par-dessus les têtes de ses adversaires au·à la Pivot Rouge, mais n'arrive pas à le faire. Le·la Joueur·se Rouge met l'Étoile dans son maillot pour ne pas avoir à la tenir dans ses mains pendant qu'elle essaie de se frayer un passage dans le Pack.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge a caché l'Étoile de ses adversaires et ielle a également dissimulé le fait qu'elle est le·la Joueur·se de son équipe. Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Dissimuler son rôle dans le Jam est considéré comme un comportement antisportif.

Remarque : Si le·la Joueur·se Rouge avait tenu l'Étoile dans sa main au lieu de la cacher dans son maillot, aucune pénalité n'aurait été émise car sa possession de l'Étoile serait restée visible.

Scénario C4.3.E

Venant tout juste d'être libéré·e de la Penalty Box, le·la Bloqueur·se Blanc·he revient sur la piste, en utilisant son avant-bras pour pousser un·e Arbitre hors de son chemin afin qu'elle puisse garder sa trajectoire.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est expulsé·e du match.

Raisonnement : Certains contacts intentionnels entre les Patineur·ses et les Arbitres, tels qu'un contact non violent pour indiquer l'emplacement ou l'absorption active du contact pour accroître la sécurité, ne constituent pas une infraction passible d'expulsion. Cependant, un contact violent avec les Arbitres, qui peut être évité ou qui est négligent, est antisportif.

Remarque : Un contact violent avec un Arbitre, évitable ou négligent, justifie toujours une expulsion. Ces actions sont considérées comme suffisamment dangereuses ou antisportives et ne devraient pas être réduites à une pénalité sans être accompagnées d'une expulsion.

Scénario C4.3.F

Le·la Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité et jure.

Conséquence : Un langage injurieux, offensant et obscène est considéré comme antisportif et dégradant pour le sport, mais il ne doit pas toujours être pénalisé. Si les propos en question sont entendus par le public ou diffusés en direct, le·la Bloqueur·se Blanc·he sera alors pénalisé·e. Si les insultes du·de la Bloqueur·se Blanc·he étaient dirigées vers un·e Officiel·le, le·la Bloqueur·se Blanc·he sera pénalisé·e. Autrement, quelques mots dirigés vers un·e coéquipier·ère ou un·e adversaire doivent entraîner seulement un avertissement et doivent être pénalisés uniquement si ce comportement continue.

Raisonnement : En tant que sport compétitif et physique, le roller derby peut faire monter le niveau d'adrénaline des Patineur·ses et enflammer les esprits ; une certaine retenue s'applique. Le langage grossier audible nuit au sport et le langage injurieux ou offensant dirigé vers les Officiel·les est considéré comme irrespectueux et insubordonné. Le langage injurieux ou offensant concernant les Officiel·les est considéré comme étant dirigé vers les Officiel·les en tant que groupe et doit être pénalisé s'il est entendu par l'un des Officiel·les.

Remarque : Tout langage qui est injurieux ou obscène doit être soumis aux mêmes standards.

Remarque : Un·e Patineur·se qui prononce une série de grossièretés ou qui semble avoir complètement perdu son sang-froid doit être expulsé·e indépendamment de la personne envers qui l'injure est adressée.

Remarque : Il est indispensable de faire preuve de jugement afin de déterminer si le langage

est dégradant pour le sport ou envers les autres. Un·e Patineur·se qui émet des injures pour des raisons qui ne sont pas liées au jeu, comme jurer lors d'une blessure douloureuse, ne doit pas nécessairement être pénalisé.

Scénario C4.3.G

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.1.5.C

Scénario C4.3.H

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est debout au sein de son mur. Le·la Joueur·se Rouge, en tentant de dépasser ce·tte Bloqueur·se Blanc·he, saute et effectue un contact non-intentionnel avec son torse sur l'épaule du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Rouge est complètement en l'air quand le contact a lieu. Le·la Bloqueur·se ne tombe pas, mais est poussé·e vers l'avant du mur.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Initier un blocage alors qu'on est intégralement en l'air est dangereux. Le·la Bloqueur·se Blanc·he a perdu sa position établie dans le mur, suite au contact illégal du·de la Joueur·se Rouge.

Remarque : Les contacts non-intentionnels et non-puissants par un·e Patineur·se en l'air (par exemple, un contact superficiel entre épaules lors d'un saut d'apex) devraient être pénalisés uniquement s'ils ont un impact suffisant sur le·la receveur·se.

Remarque : Les Patineur·ses peuvent initier un blocage sur un·e adversaire en l'air, si ce·tte Patineur·se était une cible légale avant d'être en l'air.

Scénario C4.3.I

Un·e Bloqueur·se Blanc·he est debout au sein de son mur. Le·la Joueur·se Rouge saute vers le·la Bloqueur·se Blanc·he, effectuant un contact puissant tout en étant en l'air. Le·la Joueur·se Rouge ne pouvait raisonnablement pas s'attendre à atterrir de façon légale. Le·la Bloqueur·se Blanc·he reste cependant debout.

Conséquence : Une expulsion devrait être envisagée pour le·la Joueur·se Rouge.

Raisonnement : Initier un blocage alors qu'on est intégralement en l'air est dangereux. Une violation flagrante de cette règle entraîne des risques pour la sécurité du·de la Bloqueur·se Blanc·he. Une expulsion devrait être envisagée si l'action est jugée négligente, intentionnelle, ou imprudente, que le·la Bloqueur·se Blanc·he perde ou non sa position.

Scénario C4.3.J

Une réglementation de l'instance dirigeante limite le nombre de personnel encadrant autorisé sur le banc. L'équipe Rouge a atteint le nombre maximum de personnel encadrant autorisé sur le banc, néanmoins, entre deux Jams, une personne supplémentaire accourt au niveau du banc et communique avec l'Alternate.

Conséquence : Une pénalité pour comportement antisportif est attribuée au·à la Capitaine Rouge et le·la membre du personnel encadrant en trop est écarté·e du banc.

Raisonnement : Les deux équipes ont accepté de jouer selon la réglementation de l'instance dirigeante. La violation des modalités convenues est antisportif et doit être pénalisée.

Remarque : Aucune réglementation ne doit ni changer ni outrepasser les règles publiées. Aucune réglementation additionnelle ne doit non plus avoir un impact direct sur le jeu. Tout problème identifié et résolu avant le début du match ne doit pas engendrer de pénalités.

Scénario C4.3.K

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.1.5.D

Scénario C4.3.L

Un·e Officiel·le entend un·e joueur·se faire des remarques haineuses, préjudicieuses et/ou intolérantes.

Conséquence : Le·la joueur·se est expulsé·e.

Raisonnement : Les comportements abusifs, incluant mais ne se limitant pas aux remarques ou gestes de nature raciste / sexiste / homophobe / transphobe / capacitiste dégradent le sport entre autre.

Remarque : Certains cas de comportements abusif peuvent être contextuels mais aussi le résultat d'ignorance. Si le·la joueur·se n'a pas été sensibilisé·e que son comportement est abusif, un avertissement ou une pénalité peut être donné.

Remarque : Même si une pénalité est donnée au cours du jeu pour un comportement abusif, cela ne doit pas empêcher les organisateur·trices de l'événement de prendre des mesures supplémentaires en dehors du jeu qu'ielles jugent appropriées. Si le comportement abusif n'est pas vu / entendu par les Officiel·les mais est reporté aux Officiel·les (ou organisateur·rices de l'événement), la résolution devra être effectuée en dehors du jeu via les procédures associées à l'événement.

Scénario C4.3.M

Pendant le temps d'alignement, l'équipe Rouge a huit Bloqueur·ses entre les lignes de Pivot et de Joueur·se et deux Joueur·ses derrière la ligne de Joueur·se. Les Officiel·les donnent l'avertissement de cinq secondes et les patineur·ses en trop commencent à quitter la piste.

Conséquence : Au lieu de commencer le Jam suivant, à ce moment, les Officiel·les doivent prendre un temps mort d'arbitrage. Le·la capitaine Rouge est pénalisé·e.

Raisonnement : Bien que l'alignement d'un·e Patineur·se en trop pourrait accidentellement arriver (Voir Scénario 4.2.3.I), aligner intentionnellement plus de Patineur·ses qu'autorisé par les Règles est considéré comme antisportif. L'implication volontaire de ces Patineur·ses en trop (Bloqueur·ses et/ou Joueur·ses) impacte la position de départ et la stratégie des Patineur·ses qui comptent participer au prochain Jam.

Remarque : D'autres situations, comme le fait de positionner délibérément trop de Patineur·ses sur ou à proximité de la piste (par exemple, se tenant à côté des limites de la piste) lors du temps d'alignement, sont aussi considérées comme antisportives.

Scénario C4.3.N

Le·la Joueur·se rouge se déplace à travers le Pack et est légalement bloqué·e par le·la Bloqueur·se Blanc·he hors de la piste, en intérieur. Ielle entre immédiatement en collision avec le·la Joueur Referee, ce qui provoque la chute du·de la Joueur Referee.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge n'est pas pénalisé·e.

Raisonnement : Les Patineur·ses et les Officiel·les se heurtent régulièrement au cours du jeu normal. Ce n'est généralement pas intentionnel et inévitable, et dans ce cas, cela ne devrait pas être pénalisé même si le contact est considéré comme violent.

Scénario C4.3.O

Après avoir reçu une pénalité, le·la Pivot Blanc·he sort de la piste et se dirige vers la Penalty Box. Alors que le·la Pivot Blanc·he patine, ielle s'approche d'un·e Outside Pack Referee, qui patine à une vitesse et à une distance de la limite de la piste constantes. Le·la Pivot Blanc·he n'ajuste pas sa trajectoire et percute l'OPR dans le dos, ce qui fait trébucher brièvement l'arbitre.

Conséquence : Le·la Pivot Blanc·he est expulsé·e du match.

Raisonnement : Un contact avec un·e Officiel·le qui ne s'y attend pas ou avec un·e Officiel·le qui ne porte pas d'équipement de sécurité est dangereux et négligent.

Remarque : Si l'Outside Pack Referee a soudainement changé de position causant une collision du·de la Pivot Blanc·he avec lui·elle, le·la Pivot Blanc·he ne devrait pas être pénalisé·e car le contact est considéré comme inévitable dans cette situation.

Scénario C4.3.P

Le·la Bloqueur·se Rouge tente de bloquer le·la Bloqueur·se Blanc·he, manque son coup et se retrouve hors des limites du terrain. En tentant de revenir dans les limites, l'épaule du·de la Bloqueur·se Rouge frôle le protège-coude d'un·e Outside Pack Referee.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Rouge n'est pas pénalisé·e.

Raisonnement : Le contact entre le·la Bloqueur·se Rouge et l'Officiel·le n'a pas été violent. Aucune pénalité ne doit être infligée, même si le contact est considéré comme évitable.

4.4. Mise en application des pénalités

À l'issue de l'indication verbale appropriée et du geste d'arbitrage fait par un·e Officiel·le, le·la Patineur·se pénalisé·e doit immédiatement sortir de la piste.

—Origine : Section 4.4

Scénario C4.4.A

Scénario déplacé pour devenir le Scénario C.4.4.3.A.

Scénario C4.4.B

Le·la Joueur·se Rouge patine à l'avant du Pack, proche de la limite intérieure de la piste, quand ielle reçoit une pénalité. Le·la Joueur·se Rouge quitte les limites de la piste vers l'intérieur et s'arrête pour permettre au Pack de le·la dépasser. Quand son chemin est dégagé, le·la Joueur·se Rouge traverse la piste vers l'extérieur et entame son trajet autour de la piste vers la Penalty Box.

Conséquence : Pas de pénalité supplémentaire.

Raisonnement :Après avoir reçu une pénalité, un·e Patineur·se doit arrêter de jouer et doit quitter la piste vers l'extérieur dès qu'elle a une opportunité légale et sécurisée de le faire. Le·la Joueur·se Rouge est entré·e momentanément dans la zone intérieure de la piste dans le but de se retirer du jeu. À la première opportunité non dangereuse et légale, ielle a quitté la piste vers l'extérieur. Aucune pénalité supplémentaire n'est justifiée.

Remarque : Les Patineur·ses restent susceptibles d'obtenir des pénalités supplémentaires en lien avec la sécurité et ne doivent pas gêner les Officiel·les pendant qu'ielles assurent leurs fonctions.

Scénario C4.4.C

Le·la Pivot Rouge patine dans la ligne droite à l'opposé des lignes de Joueur·se et de Pivot, proche de la limite intérieure de la piste. ielle reçoit une pénalité et quitte les limites de la piste vers l'intérieur. Le·la Pivot Rouge traverse la zone intérieure de la piste, puis la ligne droite

comprenant les lignes de Jammeur·se et de Pivot, afin de rejoindre l'extérieur des limites de la piste et la Penalty Box se trouvant là.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité supplémentaire.

Raisonnement : Après avoir reçu une pénalité, les Patineur·ses doivent quitter la piste vers l'extérieur à proximité d'où la faute a été annoncée. Le·la Pivot Rouge a quitté la piste à l'opposé de là où ielle a reçu sa pénalité.

Scénario C4.4.D

Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité à la fin de la ligne droite à l'opposé des lignes de Jammeur·se et de Pivot, juste avant le virage. Ielle confirme être conscient·e de la pénalité reçue et se dirige directement vers la Penalty Box. Vu la trajectoire empruntée, le·la Pivot Rouge quitte la piste au niveau de la ligne de Jammeur·se.

Conséquence : Le·la Pivot Rouge reçoit une pénalité supplémentaire.

Raisonnement : Après avoir reçu une pénalité, les Patineur·ses doivent quitter la piste vers l'extérieur à proximité d'où la faute a été annoncée. Le·la Pivot Rouge a quitté la piste à une distance importante d'où la pénalité a été annoncée.

4.4.1. Mise en application des pénalités pour les Bloqueur·ses

Les Patineur·ses purgent 30 secondes de temps de Jam pour chaque pénalité qui leur est donnée.

—Origine : Section 4.4

Scénario C4.4.1.A

Le·la Bloqueur·se Blanc·he arrive en Penalty Box et un·e Officiel·le de la Penalty Box lui demande de s'asseoir sur le siège le plus à droite. Le·la Bloqueur·se Blanc·he s'assoit dans le siège le plus à gauche.

Conséquence : L'Officiel·le de la Penalty Box doit commencer à chronométrer la pénalité puis demander au·à la Bloqueur·se Blanc·he de se déplacer sur le siège indiqué.

Raisonnement : Le temps de pénalité commence dès que le·la Patineur·se pénalisé·e est assis·e dans la Penalty Box. Le temps ne s'arrête pas pendant qu'elle change de siège.

Scénario C4.4.1.B

Le·la Pivot Rouge se met debout dans la Penalty Box. L'espace dédié à la Penalty Box n'est pas très profond et son patin touche déjà la ligne. Deux Bloqueur·ses Rouges entrent dans la Penalty Box ensemble. Le·la Pivot Rouge essaie de leur laisser de la place pour s'asseoir et ce faisant, son patin se déplace complètement en dehors de la Penalty Box. Elle revient tout de suite à l'intérieur de la Penalty Box.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Même si les Patineur·ses n'ont pas le droit de quitter la Penalty Box de façon prématurée, les circonstances atténuantes de cet exemple font en sorte que l'impact envers le match est négligeable. Le·la Pivot Rouge n'essayait pas de gagner un avantage illégal ou de sortir de manière illégale, mais était tout simplement coincé·e en raison des dimensions de la Penalty Box.

4.4.2. Mise en application des pénalités pour les Joueur·ses

Un·e Joueur·se peut voir son temps de pénalité réduit si l'autre Joueur·se reçoit également une pénalité.

—Origine : Section 4.4.2

Scénario C4.4.2.A

Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité, arrive en Penalty Box et s'assoit. Elle a purgé 25 secondes de sa pénalité lorsque le·la Joueur·se Rouge arrive à son tour et s'assoit pour servir sa pénalité. Le·la Joueur·se Blanc·he est libéré·e et c'est maintenant au tour du·de la Joueur·se Rouge de purger ses 25 secondes. Le·la Joueur·se Blanc·he retourne sur la piste de manière illégale et revient en Penalty Box 10 secondes après sa précédente sortie de Penalty Box pour purger sa deuxième pénalité. Le·la Joueur·se Rouge quitte la Penalty Box.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est pénalisé·e pour avoir quitté la Penalty Box 15 secondes trop tôt. Le·la Joueur·se Blanc·he doit rester 30 secondes à partir du moment où elle s'assoit.

Raisonnement : Pour purger la même durée de temps « par pénalité », le·la Joueur·se Rouge doit purger les 25 secondes que le·la Joueur·se Blanc·he a purgé initialement. En d'autres termes, le·la Joueur·se Blanc·he qui s'assoit pour une pénalité sans rapport n'a aucun impact sur le temps que le·la Joueur·se Rouge doit purger.

Remarque : Le·la Joueur·se Rouge doit purger encore 45 secondes : 15 pour sa première pénalité et 30 pour la seconde.

Remarque : La deuxième pénalité du·de la Joueur·se Rouge pourrait diminuer le temps à purger pour la deuxième pénalité du·de la Joueur·se Blanc·he, mais les 15 secondes de la première pénalité du·de la Joueur·se Rouge ne peuvent être réduites.

Scénario C4.4.2.B

Le·la Joueur·se Blanc·he arrive en Penalty Box immédiatement derrière le·la Joueur·se Rouge. Les deux essaient de s'asseoir en premier et ce faisant, s'assoient exactement au même moment.

Conséquence : L'Officielle de la Penalty Box doit informer les deux Joueur·ses que leur temps est terminé et qu'ielles peuvent sortir de la Penalty Box.

Raisonnement : Lorsqu'ielles s'assoient en même temps dans la Penalty Box, ou bien lorsqu'ielles arrivent entre les Jams, chacun·e des Joueur·ses annule la pénalité de l'autre. Les deux doivent donc immédiatement être relâché·es.

Remarque : S'il y a une minime différence de temps entre les Joueur·ses qui s'assoient, ielles ne seront alors pas considéré·es comme s'étant assis·e en même temps.

Remarque : Si les deux Joueur·ses s'assoient entre les Jams, ielles seront considéré·es comme assis·es en même temps et doivent immédiatement être libéré·es au début du prochain Jam.

Scénario C4.4.2.C

Le·la Joueur·se Rouge s'assoit dans la Penalty Box et a purgé 15 secondes lorsque le Jam se termine. Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité lors des coups de sifflet de fin du Jam et se rend en Penalty Box entre les Jams.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he s'est dirigé·e en Penalty Box entre les Jams, ce qui terminera la pénalité du·de la Joueur·se Rouge au début du prochain Jam. Un·e Officielle de la Penalty Box doit demander au·à la Joueur·se Rouge de se lever et lui dire que son temps de pénalité est terminé lors du coup de sifflet de départ du Jam. Le·la Joueur·se Blanc·he doit purger 15 secondes.

Raisonnement : Même si la pénalité du·de la Joueur·se Blanc·he a mis fin à la pénalité du·de la Joueur·se Rouge plus tôt que prévu, le·la Joueur·se Rouge doit tout de même commencer le prochain Jam à partir de la Penalty Box. Les pénalités sont uniquement chronométrées quand les Jams sont actifs ; de ce fait, les échanges de Joueur·ses se produisent uniquement pendant le déroulement d'un Jam.

Scénario C4.4.2.D

Le·la Joueur·se Blanc·he reçoit une pénalité et s'assoit dans la Penalty Box pendant 15 secondes. Le·la Joueur·se Rouge reçoit une pénalité et arrive en Penalty Box, mais avant qu'elle ne s'assoit, le·la Joueur·se Blanc·he quitte la Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge s'assoit. Une pénalité est attribuée au·à la Joueur·se Blanc·he pour avoir quitté la Penalty Box trop tôt et elle revient en Penalty Box. Le·la Joueur·se Blanc·he s'assoit et le·la Joueur·se Rouge est libéré·e.

Conséquence : Le·la Joueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour avoir quitté la Penalty Box trop tôt. Le·la Joueur·se Rouge s'assoit dans la Penalty Box alors qu'aucun·e autre Joueur·se ne purge une pénalité. Le·la Joueur·se Rouge est libéré·e au retour du·de la Joueur·se Blanc·he. Le·la Joueur·se Blanc·he purge le temps qu'il reste de sa première pénalité, en plus du temps servi par le·la Joueur·se Rouge.

Raisonnement : Un·e Joueur·se qui purge une peine dans la Penalty Box est uniquement libéré·e lorsque l'autre Joueur·se s'assoit dans la Penalty Box pour servir une pénalité. Même

si le·la Joueur·se Blanc·he a été pénalisé·e en premier, ielle n'était pas présent·e lorsque le·la Joueur·se Rouge s'est assis·e. De ce fait, le·la Joueur·se Rouge était alors le·la « Joueur·se qui purgeait du temps en Penalty Box » qui a été libéré·e par le·la Joueur·se Blanc·he « qui s'est assis·e dans la Penalty Box pour purger une pénalité ».

Remarque : Chaque pénalité est un segment de 30 secondes qui peut être raccourci tant que les Joueur·ses purgent un temps équivalent.

4.4.3 Patineur·ses incapables de purger une pénalité

Scenario C4.4.3.A

Le·la Pivot Blanc·he arrive en Penalty Box entre les Jams. Ielle appelle son coach et lui indique qu'ielle est blessé·e. Le·la coach envoie un·e nouveau·elle Patineur·se en Penalty Box. Le·la Pivot Blanc·he donne au·à la nouveau·elle Patineur·se le couvre-casque de Pivot et revient sur le banc.

Conséquence : Le temps de pénalité du·de la Pivot Blanc·he est purgé par un·e remplaçant·e. Le·la Pivot Blanc·he ne peut patiner sur les trois prochains Jams.

Raisonnement : Les Patineur·ses peuvent se retirer du jeu lorsqu'ielles sont blessé·es. Un·e remplaçant·e peut purger la pénalité pour un·e Patineur·se blessé·e, mais le·la Patineur·se blessé·e ne peut participer aux trois prochains Jams et le·la Patineur·se remplaçant·e doit garder la même position le même rôle que le·la Patineur·se blessé·e.

Remarque : Si le·la Pivot Blanc·he n'était pas blessé·e mais avait cassé son patin ou son équipement et n'aurait pu patiner dans le prochain Jam, un·e remplaçant·e serait également permis·e. Le·la Pivot Blanc·he n'aurait également pas le droit de patiner pendant les trois prochains Jams.

4.4.4. Équipement de protections des Patineur·ses en Penalty Box

Scenario C4.4.4.A

Pendant qu'ielle est assis·e dans la Penalty Box, le·la Bloqueur·se Blanc·he enlève son protège-dents. L'Officielle de Penalty Box lui donne l'instruction de se lever, ielle le fait sans remettre son protège-dents en bouche. Le·la Bloqueur·se Blanc·he se place au coin de la

Penalty Box et est averti·e que son temps de pénalité est terminé. Elle remet alors son protège-dents en bouche et retourne en jeu.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Les Joueur·ses ont le droit de retirer leur protège-dents de leur bouche lorsqu'elles sont dans la Penalty Box, qu'elles soient assis·es ou debout.

Remarque : Si le·la Bloqueur·se Blanc·he quitte la Penalty Box sans remettre son protège-dents, même s'elle le remet avant qu'elle ne retourne sur la piste, ceci entraînera une pénalité

4.5. Exclusions et Expulsions

Les expulsions sont un moyen de pénaliser un·e Patineur·se ou le Personnel encadrant de l'équipe pour un acte qui présente un danger considérable ou qui est considéré comme antisportif, en retirant cet individu du match pour cette action.

—Origine : Section 4.5

Scénario C4.5.A

Pendant qu'elle est dans les limites de la piste et en jeu, le·la Bloqueur·se Blanc·he initie un blocage très fort avec une Zone de Blocage Légale vers une Zone Cible Légale sur le·la Bloqueur·se Rouge. Le·la Bloqueur·se Rouge est propulsé·e dans les airs, tombe sur la piste et demeure immobile jusqu'à ce qu'on arrête le Jam pour cause de blessure. Le·la Capitaine Rouge prend une Official Review et demande que le·la Bloqueur·se Blanc·he soit expulsé·e pour un blocage volontairement nuisible.

Conséquence : Pas de pénalité.

Raisonnement : Les règles indiquent clairement la manière dont les Patineur·ses peuvent bloquer et le·la Bloqueur·se Blanc·he a respecté toutes les normes. Un·e Patineur·se ne peut être expulsé·e pour un jeu légal.

Scénario C4.5.B

Le·la Joueur·se Rouge se précipite vers la Penalty Box pour purger sa pénalité. Elle crie « Je ne peux pas m'arrêter » et entre en collision avec la Penalty Box. Les chaises tombent en arrière sur un·e Officiel·le de Penalty Box. Le·la Joueur·se Rouge s'excuse mais se plaint du plancher qui est sale devant la Penalty Box.

Conséquence : Le·la Joueur·se Rouge est expulsé·e.

Raisonnement : Un jeu dangereux envers les Officiel·les, en particulier ceux·celles qui ne portent pas d'équipement de sécurité, est soumis à des standards différents que le jeu dangereux envers d'autres Patineur·ses. Il est de la responsabilité du·de la patineur·se d'entrer dans la Penalty Box d'une manière sûre ; ce n'est pas à l'Officiel·le d'éviter l'impact.

Remarque : Si un·e Officiel·le n'est pas en mesure d'éviter l'impact en raison des limitations de la salle, ceci est tout de même considéré comme un jeu dangereux (en raison des limitations de la salle). Le·la Patineur·se doit être conscient·e de son environnement autour de la piste, incluant les limites de place de la Penalty Box. Des facteurs environnementaux qui ne devraient pas être présents peuvent être atténuants, comme de l'eau sur la piste, et peuvent être pris en considération lors de la décision d'expulsion du·de la Patineur·se.

Remarque : Les Patineur·ses sont supposés·es être en contrôle de leur corps à tout moment, et pas simplement au moment d'entrer dans la Penalty Box. Toutefois, les adversaires, les coéquipier·ères, le Personnel encadrant de l'équipe et les Officiel·les à proximité immédiate de la piste pendant le déroulement du jeu sont également responsables et doivent essayer d'éviter le contact avec les Patineur·ses. Le contact envers des individus ou des équipements dans des zones où le jeu est en cours ne doit être pénalisé que si le contact est percutant et aurait pu être évité.

Scénario C4.5.C

Un·e Bloqueur·se Rouge reçoit sa septième pénalité et quitte immédiatement la piste. Conscient·e d'être exclu·e du match, elle va directement sur le banc de son équipe, prend ses affaires et se rend dans les vestiaires sans passer par la Penalty Box.

Conséquence : Aucune pénalité supplémentaire ne lui est donnée. La pénalité du·de la Bloqueur·se Rouge démarre pendant le Jam, lorsque les Officiel·les de la Penalty Box ont confirmation que le·la Bloqueur·se Rouge est exclu·e ou quand un·e remplaçant·e s'assied à sa place pour le début du Jam suivant.

Raisonnement : Dès qu'un·e Patineur·se est exclu·e, sa pénalité ne démarre que quand ielle est assis·e dans la Penalty Box ; cependant, en ne se présentant pas en Penalty Box afin de s'asseoir, ce moment n'est jamais arrivé. Les Officiel·les de la Penalty Box peuvent être amené·es à commencer à chronométrer sa pénalité dès que l'exclusion est confirmée, mais si cette confirmation est impossible durant le Jam, alors la pénalité du·de la Patineur·se exclu·e ne commencera que lorsqu'un·e remplaçant·e viendra s'asseoir à sa place pour le Jam suivant.

Remarque : Si un·e Patineur·se n'est pas exclu·e mais quitte le Jam pour une autre raison (par exemple pour une blessure ou pour régler un problème d'équipement), son temps de pénalité ne démarre pas tant qu'ielle n'est pas assis·e (ou qu'un·e remplaçant·e est assis·e à sa place pour le prochain Jam).

5. Arbitrage

5.1. Effectif d'arbitrage

Aucun scénario pour la Section 5.1.

5.2 Missions

Aucun scénario pour la Section 5.2.

5.3. Communication entre les Patineur·ses et les Officiel·les

Aucun scénario pour la Section 5.3.

5.4. Attribuer des Pénalités

Tou·tes les Referees peuvent attribuer des pénalités aux Patineur·ses pour des actions illégales qui ont un impact sur le match.

Aucune pénalité ne doit être attribuée si l'Officiel·le n'est pas certain·e que la pénalité est justifiée.

—Origine : Section 5.4

Scénario C5.4.A

Le·la Capitaine Blanc·he est le·la Jammur·se et commet une pénalité. En réaction, le Staff de l'équipe Blanche jure de manière audible à l'encontre de l'Officiel·le qui a donné la pénalité.

Conséquence : Une pénalité est attribuée au·à la Capitaine Blanc·he pour l'insubordination du Staff de son équipe, mais le temps de pénalité du·de la Capitaine Blanc·he dans la Penalty Box en tant que Jammur·se n'est pas prolongé. Après le Jam, si le·la Capitaine Blanc·he n'est plus assis·e dans la Penalty Box en tant que Jammur·se, le·la Capitaine Blanc·he doit revenir en Penalty Box en tant que Bloqueur·se pour purger la pénalité causée par le Staff de son équipe.

Raisonnement : Lorsqu'un·e Capitaine purge une pénalité dû au fait qu'elle est le·la Capitaine de son équipe, la pénalité est purgée par le·la Capitaine au poste de Bloqueur·se. Dans ce scénario, le·la Capitaine n'a pas été en mesure de purger tout de suite sa pénalité en tant que Bloqueur·se car ielle ne pouvait pas occuper le rôle de Bloqueur·se. Dès qu'elle sera en mesure de patiner en tant que Bloqueur·se, ielle devra alors revenir en Penalty Box en tant que Bloqueur·se afin de purger cette pénalité.

Scénario C5.4.B

Un·e Bloqueur·se Blanc·he reçoit une pénalité et on lui signale de se rendre en prison. Le·la Bloqueur·se Blanc·he ne semble pas remarquer l'annonce et reste sur la piste. Après avoir répété plusieurs fois l'annonce, les Officiel·les parviennent à attirer l'attention du·de la Bloqueur·se Blanc·he et ielle quitte la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour avoir fait preuve de négligence en ne quittant pas immédiatement la piste suite à une pénalité.

Raisonnement : Le-la Bloqueur-se Blanc-he a gagné un avantage et a perturbé le déroulement du jeu par son manque d'attention envers les instructions claires des Officielles.

Remarque : Avant d'attribuer ainsi une pénalité supplémentaire, les Officielles doivent s'assurer que :

1. La pénalité a été donnée avec les gestes d'arbitrage et indications verbales appropriés.
2. L'Officiel·le qui a donné la pénalité était placé·e convenablement de sorte que le-la Patineur-se puisse potentiellement voir l'annonce.
3. L'Officiel·le a donné la pénalité suffisamment fort pour être entendu·e, compte tenu de la position de l'Officiel·le, des contraintes et de l'acoustique de la salle.

Scénario C5.4.C

Un·e Bloqueur-se Blanc-he est pénalisé·e pendant qu'elle bloque le-la Joueur-se Rouge. Après avoir entendu l'annonce, le-la Bloqueur-se Blanc-he continue de bloquer le-la Joueur-se Rouge pour permettre à ses coéquipier·ères de se mettre en position afin d'empêcher la progression du·de la Joueur-se Rouge. Le-la Bloqueur-se Blanc-he quitte alors la piste.

Conséquence : Le-la Bloqueur-se Blanc-he est pénalisé·e pour manquement délibéré à quitter immédiatement la piste suite à une pénalité.

Raisonnement : Le-la Bloqueur-se Blanc-he a gagné un avantage suite au non-respect intentionnel des règles.

Remarque : Un·e Patineur-se pénalisé·e n'est pas obligé·e de se comporter comme si une pénalité a été attribuée tant que l'Officiel·le n'a pas fini les gestes d'arbitrages et indications verbales appropriés.

Scénario C5.4.D

Un·e Bloqueur·se Blanc·he commet une pénalité, et un·e Officiel·le lui signale d'aller en prison. Le·la Bloqueur·se Blanc·he patine en direction de la prison, restant dans les limites de la piste sur une distance significative avant de sortir de la piste.

Conséquence : Le·la Bloqueur·se Blanc·he est pénalisé·e pour manquement délibéré à quitter immédiatement la piste suite à une pénalité

Raisonnement : Le·la Bloqueur·se Blanc·he a gagné un avantage suite au non-respect intentionnel des règles.

Remarque : Liste non exhaustive des critères sur lesquels l'Officiel·le se base afin de déterminer qu'un·e Patineur·se n'a pas quitté la piste immédiatement :

1. Le·la Patineur·se a substantiellement réduit la distance à parcourir pour entrer en prison.
2. Perturbation volontaire du déroulement du jeu, substantiellement plus que ce qui est attendu d'un·e Patineur·se qui quitte immédiatement la piste de manière sécurisée et légale.

Remarque : Un·e Patineur·se qui essaye de quitter la piste de manière légale, mais n'en a pas l'opportunité suite aux conditions de jeu, ne doit pas être pénalisé·e de la sorte.