



Regras do Roller Derby de Pista Plana

1 de Janeiro de 2025

WFTDA

Sumário

Notas da Tradução.....	3
Resumo.....	4
1. Parâmetros do Jogo e Segurança.....	6
1.1 Tempo.....	6
1.2 Times.....	6
1.3 Tempos Táticos.....	7
1.4 Informações de Jogo.....	9
1.5 Vitória.....	9
2. Jogabilidade.....	10
2.1 A Pista.....	10
2.2 Funções de Patinadores.....	11
2.3 Zona de Engajamento e Pack.....	16
2.4 Bloqueios e Assistências.....	17
2.5 Passagem.....	19
3. Pontuação.....	21
3.1 Pontuando.....	21
3.2 Volta de Pontuação.....	21
3.3 Evitando Pontuação.....	21
3.4 Jammers Penalizados.....	22
3.5 Erros de Pontuação e Relatório de Placar.....	22
4. Penalidades.....	24
4.1 Penalidades de Contato.....	24
4.2 Penalidades de Estrutura de Jogo.....	27
4.3 Penalidades por Conduta Antidesportiva (Má Conduta).....	30
4.4 Aplicação de Penalidades.....	30
4.5 Ejeção por Faltas e Expulsões.....	32
5. Arbitragem.....	34
5.1 Equipe.....	34
5.2 Deveres.....	35
5.3 Comunicação entre Patinadores e Oficiais.....	36
5.4 Aplicação de Penalidades.....	36
Glossário.....	38
Livro de Casos.....	48
1. Parâmetros do jogo e segurança.....	48
2. Formato do Jogo.....	48
3. Pontuação.....	61
4. Penalidades.....	68
5. Arbitragem.....	112

Notas da Tradução

Primeiramente, é um orgulho apresentar essa tradução do Livro de Regras da WFTDA para o Português Brasileiro, que é mais um passo no nosso esforço de fortalecer e difundir o esporte, principalmente no Brasil.

É importante ressaltar que a tradução procurou ao máximo seguir a linguagem do texto original, em especial sua objetividade técnica, de modo a não comprometer o sentido das regras. Essa forma de tradução gera um texto às vezes um pouco diferente do que seria a forma mais usual do português, mas optamos por dar prioridade à preservação do sentido literal das regras originais do Roller Derby.

Sobre o uso do gênero neutro: Optamos por usar o gênero neutro para se referir às pessoas que participam de uma partida de Roller Derby, tanto no singular quanto no plural, de acordo com a forma que o texto foi escrito originalmente em Inglês e traduzido para outras línguas como Espanhol. Sabemos que o uso da linguagem neutra ainda engatinha no Brasil e não faz parte do Acordo da Norma Culta, então essa tradução é uma proposta de como poderia ser um texto técnico em linguagem neutra em Português Brasileiro e também uma demarcação dos valores que o Roller Derby representa para nós. Usamos o padrão:

a/o = **le**

as/os = **les**

ela/dela/ele/dele = **elu/delu**

elas/delas/eles/deles = **elus/delus**

sua(s)/seu(s) = **sue/sues**

Patinadora(s)/Patinador(es) = **Patinadore/Patinadories**

Bloqueadora(s)/Bloqueador(es) = **Bloqueadore/Bloqueadories**

sentada/o = **sentade**

caída/o = **caíde**

Estamos abertos a dúvidas e sugestões. (vitoriaprma@gmail.com)

Agosto de 2026

Tradução:

Vitamina #17 - Avas Roller Derby

Revisão:

Manu Tensão #06 - Avas Roller Derby

Dra. Val-n-stein #18 - Avas Roller Derby

Tropeço #182 - Avas Roller Derby

Beccs #42 - Avas Roller Derby

Naclara #9 - Avas Roller Derby

Taiquicardia #911 - Avas Roller Derby

Ellemental #93 - Avas Roller Derby

Mares - Gray City Rebels

Resumo

O **Roller Derby de Pista Plana** é jogado em uma pista plana e oval. Uma partida é dividida em dois períodos de 30 minutos e cada um desses períodos é dividido em unidades de partida chamadas de **Jams**, que duram até dois minutos. O tempo entre cada Jam é de 30 segundos.

Durante um Jam, cada time leva para a pista até 5 **Patinadores**. Quatro desses Patinadores são chamados de **Bloqueadores** (juntos, les Bloqueadores são chamados de **Pack** ou Núcleo) e um é chamado de **Jammer** ou Pontuador. Jammers usam uma touca por cima do capacete com uma **Estrela**.

Jammers começam cada Jam atrás do Pack e fazem um ponto para cada Bloqueador do time oposto que elus passarem, em cada volta. Como começam atrás do Pack, precisam passar através do Pack e depois dar a volta por toda a pista para estarem elegíveis a pontuar sobre Bloqueadores opostos.

Roller Derby é um esporte de contato, contudo, não é permitido usar cabeça, cotovelos, antebraços, mãos, joelhos, canelas e pés para fazer contato com oponentes. Patinadores também não podem fazer contato com a cabeça, costas, joelhos, canelas e pés de oponentes.

Jogadas que são inseguras ou ilegais podem levar a penalidades para o Patinador em questão, que ele deve cumprir sentado no Banco de Falta por 30 segundos do tempo do Jam.

O time com o maior número de pontos ao final da partida é o vencedor.

Um Jam comum pode se dar da seguinte forma:

1. Bloqueadores se posicionam atrás da Linha de Pivô e em frente à Linha de Jammer
2. Jammers se posicionam atrás da Linha de Jammer.
3. Ao soar o apito de início de Jam, les Bloqueadores patinam para frente e disputam pela posição superior. Les Jammers patinam para frente e tentam atravessar o Pack. Cada Bloqueador tenta, simultaneamente, impedir o Jammer oposto de passar e ajudar seu próprio Jammer a passar.
4. Um dos Jammers sai do Pack e é declarado Jammer Líder, ganhando o direito de encerrar o Jam quando ele decidir. Esse Jammer corre em volta da pista para chegar à posição de pontuar.

5. Le mesmo Jammer começa a fazer o caminho através do Pack uma segunda vez e o Jammer oponente sai do Pack pela primeira vez.
6. Quando o segundo Jammer sair do Pack chega a posição de pontuar, o primeiro Jammer encerra o Jam.
7. O primeiro Jammer pontuou (até quatro pontos), e impediu o oponente de pontuar. Enquanto isso, o Jammer oponente (ao chegar na posição de pontuar), impediu que o primeiro Jammer pontuasse, já que ele poderia ter feito mais pontos em passagens subsequentes.

1. Parâmetros do Jogo e Segurança

1.1 Tempo

Um jogo dura 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 minutos com um intervalo entre eles. Os períodos são divididos em Jams, que são a unidade básica de uma partida de Roller Derby.

Tempo de Jam

Um Jam pode durar até dois minutos. Um Jam pode ser encerrado antes de dois minutos, conforme descrito abaixo. Cada Jam começa com um apito único e curto e termina ao final de uma série de quatro apitos curtos. Pelo menos 30 segundos devem passar entre um Jam e outro. Não devem passar mais de 30 segundos entre Jams, a não ser que seja pedido um Tempo Tático.

Tempo de Período

Um período começa no Apito de início de Jam do primeiro Jam daquele período. O relógio de período não para entre Jams, a não ser que um Tempo Tático seja pedido. Se o relógio do período chegar a zero antes que o próximo Jam tenha começado, o período termina naquele momento. Caso contrário, o período encerra ao final do último Jam daquele período.

Jams Adicionais

Se um Jam for encerrado por definição da arbitragem (ver [Seção 5.2](#)) ou se acontecer um erro de arbitragem que possa impactar o resultado da partida (qual time é vencedor ou perdedor) e houver menos de 30 segundos restantes no relógio do período ao final do jogo (inclusive quando o relógio do período estiver zerado), um Jam adicional pode ser acrescentado, a critério de le Chefe de Arbitragem.

1.2 Times

Um time é composto de Patinadores, que devem ser identificados cada um por um número exclusivo. Cada time deve ter uma camisa da mesma cor base, de forma que as cores dos uniformes dos dois times competindo tenham alto contraste.

Identificação dos Patinadores

Os números de escalação devem estar visíveis na parte de trás da camisa e no braço dos Patinadores. Cada time deve ter toucas para indicar claramente le Jammer e le Pivô. As Toucas de Jammer e Pivô dos dois times devem ser facilmente distinguíveis.

Capitanes e Alternatives

Cada time pode ter uma Capitane e uma Alternative. Le capitane deve ser uma Patinadora capaz de cumprir penalidades em nome de seu time. Le Alternative pode ser uma participante não patinante. Um time deve designar uma Capitane se for necessário para cumprir uma penalidade em nome do time. Le Capitane e le Alternative devem estar visivelmente identificadas usando um "C" e um "A", respectivamente, em seu uniforme ou corpo.

Equipamento

Patinadoras devem usar patins estilo quad e equipamentos de proteção durante o jogo. Patins inline não são permitidos. Equipamentos de proteção não podem ser removidos durante o jogo. O equipamento de proteção não pode prejudicar ou interferir na segurança ou jogabilidade de outras Patinadoras, equipe de apoio ou Oficiais.

Patinadoras Lesionadas

Patinadoras que se machucarem durante o jogo podem retornar ao jogo desde que não estejam mais aparentemente lesionadas ou sangrando. Uma Patinadora cuja lesão altere o fluxo do jogo (exemplos incluem: um Jam ser interrompido, uma parada do relógio do período ou uma substituta ser sentada na Banco de Falta) não poderá participar durante os próximos três Jams (estendendo-se ao período seguinte, se necessário). Uma Patinadora cuja lesão altere o fluxo do jogo mais de uma vez em um período não poderá participar como Patinadora pelo restante daquele período.

Desistências

Le Chefe de Arbitragem **pode** declarar que um time perdeu o jogo se esse time tiver cinco ou menos Patinadoras elegíveis para participar ou se recusar a colocar Em Jogo Patinadoras para continuar o jogo.

1.3 Tempos Táticos

Times e Oficiais podem parar o relógio do período pedindo um Tempo Tático.

Tempos Táticos só podem ser pedidos entre Jams; porém, Oficiais podem encerrar um Jam para pedir um Tempo dos Oficiais. O início de um Tempo Tático é marcado por quatro apitos curtos e o fim de um Tempo Tático é marcado por um apito longo rolante. Em seguida, o próximo Jam deve começar quanto antes, se houver tempo restante no relógio do período. No máximo, 30 segundos podem se passar antes do próximo Jam. O relógio do período é reiniciado ao soar o Apito de Início de Jam.

Há três tipos de Tempos Táticos.

1.3.1 Tempos de Time

Cada time tem direito a três Tempos de Time durante a partida. Um Tempo de Time só pode ser requisitado pelo capitane do time ou pelo Alternative Designade. Les Capitanes ou Alternatives Designades penalizados não podem solicitar um Tempo de Time. O Tempo de Time dura 60 segundos.

1.3.2 Revisão Oficial

Cada time começa o período com uma Revisão Oficial, que ele pode usar durante aquele período. Uma Revisão Oficial é um pedido formal feito pelo capitane do time ou pelo Alternative Designade para que a Equipe de Oficiais revise uma decisão de arbitragem específica. As únicas decisões de arbitragem que estão sujeitas a uma Revisão Oficial são aquelas feitas durante o Jam anterior ou durante o tempo de preparação que antecedeu o Jam anterior. O Chefe de Arbitragem investiga a revisão com os outros oficiais e usa a informação coletada para chegar a uma decisão acerca do item em questão, assim como outras decisões relacionadas. O Chefe de Arbitragem então anuncia suas conclusões e quaisquer mudanças decorrentes desse resultado para os representantes dos dois times. Essa decisão é final e não está passível de revisão.

Se o Chefe de Arbitragem determinar que um erro de arbitragem foi cometido em relação a situação sendo revisada, o time mantém o privilégio de pedir uma Revisão Oficial adicional posteriormente no mesmo período. A Revisão Oficial só pode ser mantida dessa forma uma vez por período.

Um time também pode escolher usar sua Revisão Oficial como um Tempo de Time. Nesse caso, a Revisão não será mantida. Les Capitanes e Alternatives Designades penalizadas não podem solicitar uma Revisão Oficial.

Revisões Oficiais não utilizadas ou mantidas não são levadas para o período subsequente.

1.3.3 Tempo dos Oficiais

Oficiais podem usar um Tempo dos Oficiais para garantir que a partida está correndo de forma suave e correta. Se o Jam anterior se encerrou com menos de 30 segundos no relógio do período, o fato de os Oficiais terem pedido um Tempo não resultará necessariamente em mais um Jam, como resultaria de um Tempo de Time ou Revisão Oficial. Nesse caso, os Oficiais devem determinar se há ou não razão para se ter um novo Jam para aquele período. Se os Oficiais determinarem que não há motivo para um novo Jam, ambos os times devem ter a chance de pedir um Tempo de Time ou Revisão Oficial (se eles não tiverem usado todos ainda). Se os times não quiserem, o período será encerrado.

1.4 Informações de Jogo

Informações críticas sobre o jogo devem ser exibidas de forma altamente visível para Times, Oficiais e esportadores. Essa informação crítica sobre o jogo que é exibida é considerada oficial e deve incluir, no mínimo:

- O relógio do período
- O relógio do Jam
- O Placar Oficial

Erros no tempo ou placar devem ser atualizados o mais rápido possível. Se um erro persistir por um período estendido de tempo, ele deve ser corrigido apenas se a correção em si tiver impacto mínimo na partida.

1.5 Vitória

O time com o maior número de pontos ao final da partida vence.

1.5.1 Tempo extra

Se a partida se encerrar com o placar empatado, o segundo período será estendido por pelo menos um Jam adicional. Esse Jam Extra é como qualquer outro Jam, com duas exceções:

- O Tempo de Alinhamento antes do Jam é de sessenta segundos
- Não é declarado Jammer Líder
- Ambos Jammers começam a pontuar na sua primeira volta pelo Pack (cada Jammer está na posição de passar Bloqueadores adversários na sua primeira vez passando por estes Bloqueadores)

Mais Jams serão acrescentados dessa maneira até que um Jam se encerre com o placar desempatado.

2. Jogabilidade

2.1 A Pista

A Pista deve estar de acordo com as dimensões padronizadas da WFTDA Track Specifications (Especificações de Pista da WFTDA). (Fig. 2.1) A Pista deve ser plana, limpa e adequada para patinação.

Limites da Pista

A Pista deve estar marcada por um limite que faça alto contraste com o chão. O limite conta como parte da Pista (o limite está dentro de jogo) e não deve variar em espessura ao longo da Pista.

Os limites da pista, a Linha de Pivô e a Linha de Jammer podem ser de qualquer cor ou padrão, desde que marquem claramente a borda da pista.

Banco de Falta e Banco dos Times

Próximo à pista deve estar marcada uma área para cada time (a Área do Banco do Time) e para o Banco de Falta. O limite nesses casos também deve estar em alto contraste e conta como parte da área relevante. Por exemplo, o limite para o Banco de Falta conta como parte do Banco de Falta. Apenas Patinadores que estão cumprindo ativamente uma penalidade podem entrar na Área do Banco de Falta.

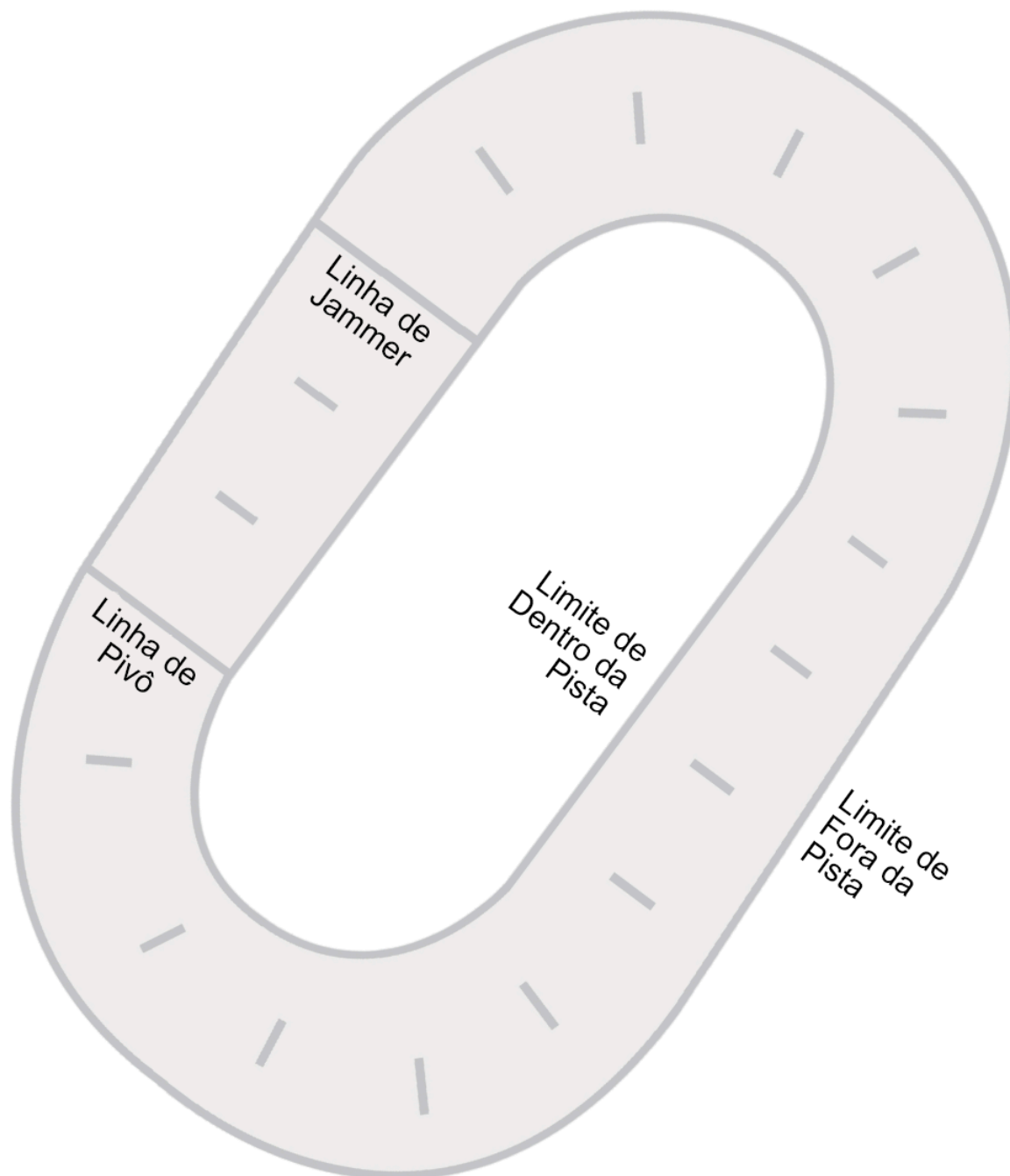


Fig. 2.1 A Pista (Layout e Design da Pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aqui com permissão)

2.2 Funções de Patinadores

Para cada Jam, um time deve colocar Em Jogo um Jammer e até quatro Bloqueadores. Um dos Bloqueadores pode ser designado como o Pivô.

Patinadores que não estiverem completamente na pista no Apito de Início de Jam não poderão participar do Jam e portanto não contam para esses limites. Patinadores cumprindo penalidades (dentro ou a caminho do Banco de Falta) serão contabilizados para esses limites. Os times devem colocar em Jogo pelo menos um Bloqueador que não está cumprindo uma penalidade. Patinadores não poderão mudar de Função durante um Jam, exceto no caso de um Passe de Estrela (ver abaixo).

2.2.1 Jammers

Le Jammer é definido como le Patinadore em posse visível da Touca de Jammer (conhecida como "Estrela") no início do Jam.

Identificação

Le Jammer do próximo Jam é definido com base nesta ordem:

1. Le Jammer do Jam anterior que estiver no Banco de Falta ou a caminho dele.
2. Le Patinadore que controla visivelmente a Estrela e que se colocou na Posição Inicial de Jammer.
3. Le Patinadore que controla visivelmente a Estrela e que se colocou Dentro dos Limites da Pista, mas fora de posição.

Se nenhum Patinadore de um time se encaixar em algum item desta lista, esse time não colocou um Jammer em Jogo, e o Jam não deve começar. Se múltiplas Patinadories de um time satisfizerem o mesmo item da lista, esse time está agindo de forma ilegal, e o Jam não deve começar.

Controlando a Estrela

A Estrela só pode ser carregada por le Jammer que a estiver usando em seu capacete ou pele Jammer ou Pivô daquele time que a estiver segurando em sua mão. Outros Patinadories não podem controlar a Estrela, e Jammer e Pivô não podem esconder a Estrela (ex.: colocando-a em um bolso ou escondendo-a no uniforme).

Privilégios de Jammer

Somente Jammers podem marcar pontos para seu time (ver [Seção 3](#)). Jammers também podem legalmente sair e permanecer fora da Zona de Engajamento.

2.2.2 Jammer Líder

Le Jammer Líder é le primeira Jammer elegível que estabelece posição superior a le Bloqueadore Em Jogo mais à frente, depois de ter passado todes outres Bloqueadories, exceto aqueles à frente da Zona de Engajamento (ver [Seção 2.5](#)).

Quando um Jammer é designado Jammer Líder, isso é indicado por dois apitos curtos e rápidos. Se ambas Jammers se qualificarem para serem Jammer Líder no mesmo momento (por exemplo, se le Bloqueadore mais à frente sair para Fora de Jogo), le Jammer mais à frente naquele momento será declarado Líder.

Elegibilidade para Lead

Ambes Jammers começam cada Jam elegíveis para conquistar o status de Jammer Líder durante aquele Jam. Ume Jammer torna-se inelegível para conquistar a Liderança durante um Jam se cometer uma falta durante aquele Jam ou durante o Tempo de Posicionamento antes desse Jam; sair pela frente da Zona de Engajamento sem ter conquistado a Liderança em sua volta inicial; remover sua Touca ou tiver sua Touca removida por ume companheire de time. Apenas Patinadores que começam o Jam como Jammers podem se tornar Líder (portanto, ume Pivô que recebe a Estrela não pode se tornar Líder).

Perda do Status de Jammer Líder

Le Jammer Líder perderá seu status de Lead se cometer uma falta, remover intencionalmente a Estrela uma vez que esteja colocada, ou tiver a Estrela intencionalmente removida de sua cabeça por ume companheire de time. O status de Jammer Líder é mantido se a Estrela for removida via ação natural do jogo ou for arrancada por ume oponente.

Chamando o Fim de um Jam

Le Lead Jammer é le único Patinadore que pode terminar um Jam antes que se completem os dois minutos. Le Jammer Líder termina o Jam posicionando as mãos no quadril repetidamente. Le Jammer Líder mantém a capacidade de terminar o Jam mesmo que não esteja usando a Estrela.

2.2.3 Pivô

Pivô é uma Bloqueadore e é identificade como le Patinadore em posse da Touca de Pivô (ou a Touca com a Listra) no momento do Apito de Início de Jam. Le Pivô usando a Touca de Pivô com a listra à mostra tem diversas habilidades adicionais que outres Bloqueadores não têm.

- Pode se tornar Jammer do seu time (ver [Seção 2.2.4](#)).
- Pode controlar a Estrela (tirar do chão, mover etc.).
- Pode começar um Jam tocando a Linha de Pivô.

Quando não estiver usando a Touca de Pivô com a listra à mostra, le Pivô não poderá exercer essas habilidades adicionais. Apenas le Pivô pode legalmente controlar ou usar a Listra.

2.2.4 Passe de Estrela

Le Jammer de um time pode transferir sua Função para le Pivô de seu time ao completar com sucesso uma Passe de Estrela legal. Um Passe de Estrela legal requer que le Jammer entregue a Estrela para le Pivô de seu time enquanto ambes Patinadores estão De Pé, Dentro dos Limites e Em Jogo; exceto se algume Patinadore estiver a caminho ou Na Fila do Banco de Falta. Ao entregar a Estrela nas mãos de le Pivô, a Função de Jammer é transferida para le Pivô. Le nove Jammer assume a Função de le Jammer anterior em termos de pontos marcados, voltas pelo Pack e Patinadores passades. Le Jammer anterior torna-se ume Bloqueadore Não-Pivô.

Passagens de Estrela Ilegais

Se a Estrela for passada ilegalmente, ambes Patinadores mantêm suas Funções originais. Isso inclui:

- Soltar a Estrela nas mãos de ume Patinadore que não seja le Pivô de seu time;
- Soltar a Estrela nas mãos de le Pivô enquanto qualquer ume des dues Patinadores estiver No Chão, Fora dos Limites, Fora de Jogo ou a caminho do Banco de Falta;
- Soltar a Estrela nas mãos de le Pivô enquanto le Pivô estiver Na Fila para o Banco de Falta (mesmo que le Pivô ainda não esteja a caminho);
- Soltar a Estrela nas mãos de ume Pivô que não esteja usando a Listra.

Quem iniciar um Passe de Estrela ilegal que impacte o jogo deve ser penalizado.

Controle da Estrela por le Pivô

Se le Pivô obtiver controle da Estrela por qualquer meio que não um Passe de Estrela legal, ele será advertido de que não é le Jammer. Le Pivô não pode colocar a Estrela em seu próprio capacete, mas pode segurar a Estrela em sua mão, deixá-la cair ou devolvê-la a le Jammer. Apenas le Jammer ou le Pivô podem recuperar ou controlar a Estrela.

2.2.5 Bloqueadores

Todes les autres Patinadores são considerados Bloqueadores. Bloqueadores Não-Pivôs não podem usar Toucas ou ter qualquer marcas sobre seus capacetes que possam ser confundidas com a Listra ou a Estrela.

2.2.6 Posições Iniciais de Patinadores

Patinadores começam cada Jam nas seguintes posições na pista:

- Jammers devem estar atrás ou tocando a Linha de Jammer.
- Bloqueadores devem estar atrás da Linha de Pivô e à frente da Linha de Jammer.
- Além disso, Pivôs podem estar tocando a Linha de Pivô.
- Se qualquer Pivô estiver tocando a Linha de Pivô, todos Bloqueadores Não-Pivôs devem estar atrás desse Pivô.

Patinadores em Posição Ilegal

Qualquer patinador que estiver Dentro dos Limites no início do Jam, mas estiver tocando áreas completamente fora de sua posição inicial designada, deve ser penalizado.

Patinadores com Partida Falsa

Patinadores nas seguintes situações no momento do Apito de Início de Jam são consideradas como tendo cometido uma Partida Falsa:

- Ume Patinador totalmente Dentro dos Limites que está tocando áreas tanto dentro quanto fora de sua posição inicial designada.
- Ume Bloqueador Não-Pivô cujo quadril está à frente do quadril de um Pivô que está tocando a Linha de Pivô.
- Ume Jammer que está ganhando velocidade no sentido anti-horário no início do Jam.

Patinadores com partida falsa são obrigados a ceder sua posição para todos outros patinadores ao seu redor. Bloqueadores obrigados a ceder não são considerados para definição do Pack até que o tenham feito. Jammers obrigados a ceder não podem ganhar passagens até que o tenham feito.

2.3 Zona de Engajamento e Pack

O pack é o grupo com maior número de bloqueadores de ambos times que estão dentro dos limites, em pé e em proximidade. Se nenhum grupo de Bloqueadores atender a essa definição, não há Pack, mesmo que existam múltiplos grupos com a mesma quantidade de bloqueadores. A proximidade é definida como uma distância não superior a 3,05 metros, à frente ou atrás de le Patinador mais próximo do Pack. Quando um Patinador é penalizado, se considera que ele não está mais na pista para fins de definição do Pack e determinação de posição relativa.

As distâncias usadas para determinar o Pack e a Zona de Engajamento são medidas como a menor distância paralela ao limite interno da pista, entre os quadris dos Patinadores.

Mantendo o Pack

É responsabilidade de todos Bloqueadores manter um Pack, e destruir intencionalmente o Pack é ilegal. Quando o Pack está se movendo no sentido anti-horário, parado ou sem velocidade estabelecida, patinar no sentido horário de forma que destrua o Pack é ilegal.

Reformando o Pack

Quando não há Pack, todos Bloqueadores de ambos os times devem agir para reformar um Pack. Para Patinadores no grupo mais atrás, isso inclui andar ou patinar no sentido anti-horário. Para Patinadores no grupo mais a frente, isso inclui costear, frear ou parar completamente.

Se uma ação imediata não for suficiente para reformar o Pack, é necessário fazer esforço ativo. Se um Bloqueador está no grupo mais atrás, ele deve acelerar (até correr) em direção ao grupo mais a frente até que um Pack seja reformado (costear, andar devagar ou andar em uma direção apenas vagamente anti-horária são insuficientes), mas ele pode desacelerar para evitar contato inseguro quando a reforma do Pack for iminente. Se um Bloqueador está no grupo dianteiro, ele deve frear ativamente até parar completamente (costear é insuficiente), mas ele não é obrigado a patinar no sentido horário.

Bloqueios sem Pack

Bloqueios realizados ou recebidos por Bloqueadores que tenham impacto enquanto não há Pack devem ser penalizados.

Zona de Engajamento

A Zona de Engajamento é a área da pista onde é legal que Bloqueadores engajem ou sejam engajados. A Zona de Engajamento estende-se 6 metros para frente e para trás a partir daquele Patinador mais à frente e mais atrás do Pack, respectivamente. Qualquer Bloqueador fora da Zona de Engajamento está Fora de Jogo e não pode engajar ou ser engajado.

Retornando à Zona de Engajamento

Bloqueadores que estiverem fora da Zona de Engajamento serão advertidos e serão penalizados se não tentarem imediatamente retornar à Zona de Engajamento. Bloqueadores à frente da Zona de Engajamento só são obrigados a patinar no sentido horário para retornar à Zona de Engajamento se o Pack estiver parado ou se movendo no sentido horário.

Bloqueio Enquanto Fora de Jogo

Patinadores que forem ilegalmente bloqueados enquanto estão Fora de Jogo podem contra-bloquear legalmente, mas não podem iniciar novos bloqueios ou continuar bloqueando além do necessário para a sua segurança.

Bloqueio Enquanto Fora dos Limites

Patinadores que forem bloqueados enquanto estiverem completamente Fora dos Limites podem absorver ativamente o bloqueio, mas não podem continuar contra-bloqueando além disso e não podem iniciar um novo bloqueio.

2.4 Bloqueios e Assistências

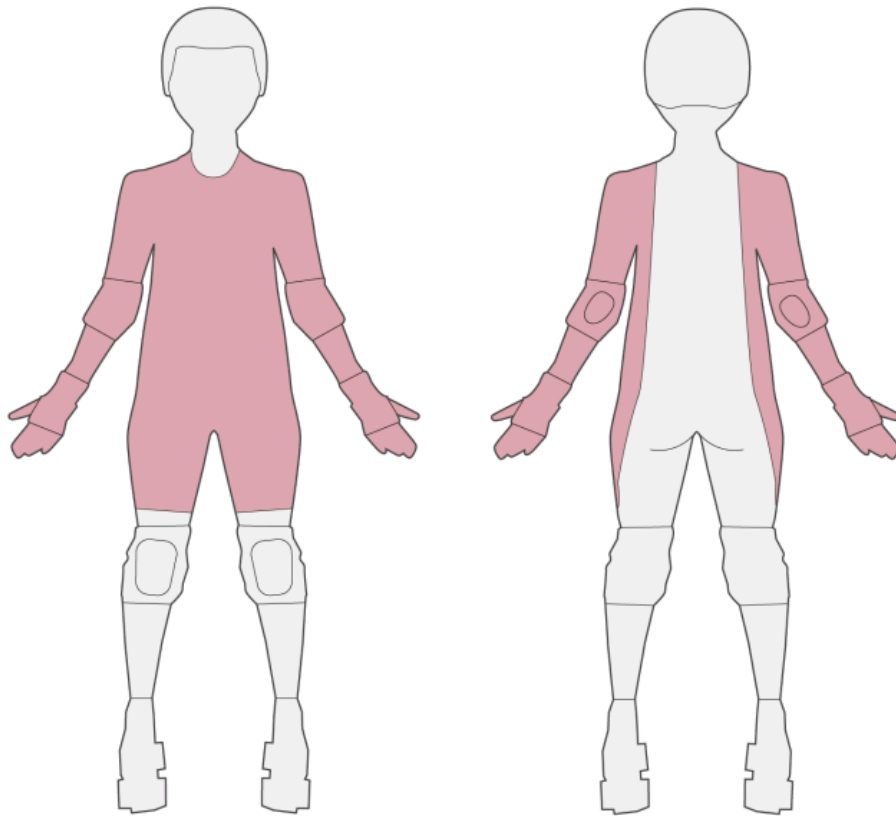
Durante um Jam, "Bloqueio" refere-se a qualquer tentativa de fazer contato físico para impedir a velocidade ou movimento de um oponente, independentemente de ocorrer contato. "Bloqueio Posicional" refere-se a qualquer tentativa de posicionar-se de forma que a velocidade ou movimento de um oponente seja impedido sem o uso de contato, independentemente de a ação ser bem-sucedida.

Iniciação

Todo contato entre oponentes é iniciado por alguém. É possível que dois ou mais Patinadores iniciem mutuamente bloqueios recíprocos.

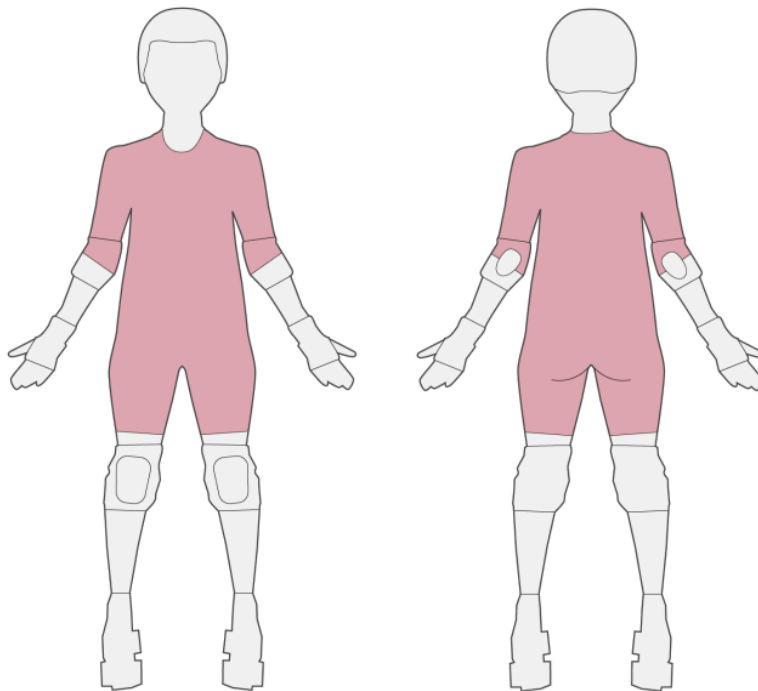
2.4.1 Zonas de Alvo (Target Zones)

Só é legal bloquear na área do peito, frente ou lados do tronco, braços, mãos, quadris e a frente e o lado das pernas acima da metade da coxa de um oponente.



2.4.2 Zonas de Bloqueio (Blocking Zones)

Só é legal bloquear com o próprio tronco, braços acima do cotovelo e pernas acima do meio da coxa.



2.4.3 Contra-bloqueio

Contra-bloqueio é qualquer movimento em direção a um bloqueio iminente por le Patinadore receptore projetado para neutralizar o bloqueio de ume oponente.

Contra-bloqueio é bloqueio. Ações que se enquadram na descrição acima são consideradas bloqueios, mesmo que acidentais. Contato feito com companheiros de time não é considerado bloqueio, mesmo que seja uma desvantagem para quem iniciou ou le companheiro de time.

2.4.4 Bloqueios e Assistências Ilegais

Patinadores não podem bloquear ou dar assistência enquanto estiverem Fora dos Limites, Fora de Jogo, no chão, parades ou se movendo no sentido horário.

Patinadores também não podem bloquear ume oponente que esteja no chão, Fora de Jogo ou completamente Fora dos Limites. Patinadores podem, no entanto, bloquear ou dar assistência para alguém que esteja patinando com um pé de cada lado da linha, parade ou se movendo em qualquer direção (inclusive horária). Patinadores não podem dar assistência para ume companheiro de time que esteja Fora de Jogo ou completamente fora dos limites; contudo, podem ajudar ume companheiro de time que esteja no chão a retornar para a posição de pé.

2.5 Passagem

Patinadores ganham posição superior a de outre Patinadorie ao passar por elus no sentido anti-horário.

Passar outre Patinadorie se refere a mover-se de maneira que o centro de massa de ume Patinadorie (determinado pelo seu quadril) se mova de trás do centro de massa de outre Patinadorie para frente dele.

Passagens Conquistadas

Jammers só podem “ganhar” uma passagem se a passagem acontecer enquanto elu estiver vestindo a Estrela sobre o seu capacete com a estrela à mostra e:

- Le Jammer está de pé e dentro da pista durante a passagem, ou
- Outre Patinadorie patinar para trás de Jammer dentro da pista, entregando sua posição

Todas as passagens ganhas contam como passagens.

Pontos fora da pista

Assim que le Jammer passa ume Bloqueadore adversárie, elu conquista também uma passagem sobre qualquer oponente que não estiver na pista - ou seja, que não for parte ativa do jogo por algum motivo - e que deixar de fazer parte ativa do jogo antes do fim da volta de pontuação de Jammer. Isso inclui Patinadores que:

- São mandades para ou estão comprindo tempo no Banco de Falta ;
- Deixam a pista por motivo de lesão
- Deixam a pista temporariamente para ajustar patins ou equipamentos
- Não faziam parte do Jam em primeiro lugar (porque seu time não colocou Em Jogo o número máximo de Patinadores)
- Retorna para o jogo ativo atrás daquela Jammer

Passagem no ar

Ume Patinadores que passa alguém enquanto no ar é considerade dentro da pista se elu estiver dentro da pista quando deixar o chão e no primeiro contato que fizer de volta ao chão. Ume Patinadorie que passa alguém enquanto no ar é considerade “de pé” se estiver de pé quando deixar o chão e se fizer o primeiro contato de volta na pista com qualquer parte de seu patins.

3. Pontuação

3.1 Pontuando

Jammers ganham um ponto toda vez que completam uma volta sobre uma Bloqueadore adversária. Uma Jammer completa uma volta sobre uma Bloqueadore se ela passar aquele oponente duas vezes seguidas (sem que aquele oponente tenha passado pela Jammer), mas pontua apenas se a volta inicial já tiver sido completa (ver [Seção 2.5](#)). Se uma oponente é passada com uma volta completa mas um ponto não é marcado (porque a volta inicial não foi ganha), a Jammer pode entregar sua posição para aquele oponente e passar novamente, conquistando uma passagem, para pontuar sobre aquele oponente.

Apenas Bloqueadores podem ser pontuados. Todos Bloqueadores são considerados como estando na mesma volta, incluindo antigos Jammers que passaram a estrela.

3.2 Volta de Pontuação

Pontos são agrupados por voltas pelo Pack. Uma volta pelo Pack termina e outra começa quando a Jammer sai pela frente da Zona de Engajamento (ou, se nenhum Pack puder ser definido, quando a Jammer está a mais de 6 metros a frente de uma Bloqueadore mais à frente do Pack que esteja em jogo). Ao completar uma volta pelo Pack, a pontuação da Jammer para aquela volta não pode mais ser alterada por retornar à volta anterior. Quando um Jam termina, quaisquer voltas em que os Jammers estavam são consideradas completadas pelo fim do Jam.

Retornando à Volta Anterior

Se a Jammer entrar na Zona de Engajamento pela frente, ela retorna à sua volta anterior até que ela saia da Zona de Engajamento pela frente novamente. A Jammer não pode, no entanto, ficar atrás por mais de uma volta. Sempre que a Jammer sai da Zona de Engajamento pela frente, ela retorna à sua volta mais recente. Se uma Jammer ficar atrás de sua volta inicial pelo Pack, as passagens sobre Bloqueadores não contam pontos até que ela retorne à sua volta inicial pelo Pack.

3.3 Evitando Pontuação

Oponentes só podem evitar serem pontuados permanecendo à frente da Jammer ou garantindo que, quando forem passados, a passagem não seja conquistada.

Bloqueadores Incapazes de Serem Passados

Se le Jammer completar uma volta pelo Pack sem a oportunidade de passar um oponente, le Jammer conquista uma passagem sobre aquele oponente. Isso inclui, mas não se limita a:

- Oponentes que estão à frente da Zona de Engajamento quando le Jammer completa sua volta pelo Pack ao sair pela frente da Zona de Engajamento
- Oponentes que estão à frente da Zona de Engajamento no final do Jam quando le Jammer está em uma volta de pontuação e à frente do Bloqueador mais atrás do Pack
- Quaisquer Pontos de Fora da Pista (ver [Seção 2.5](#)) que le Jammer não possa conquistar porque ele completa sua volta pelo Pack sem a oportunidade de conquistar uma passagem sobre qualquer Bloqueador adversário (o que lhe daria uma passagem sobre os oponentes fora da pista)
- Oponentes que estão Fora de Jogo atrás do Pack, se le Jammer retornar na pista a partir do Banco de Falta à frente daquele Bloqueador

Jammers Incapazes de Pontuar

Se le Jammer tornar-se incapaz de pontuar – por exemplo, ao cometer uma falta ou remover a Estrela – quaisquer Pontos de Fora da Pista que ele teria conquistado enquanto incapaz de pontuar são concedidos quando ele se torna capaz de pontuar novamente. Se a ação de um oponente tornar le Jammer incapaz de pontuar – por exemplo, um Jammer que é bloqueado para fora dos limites – le Jammer continua a marcar Pontos de Fora da Pista como de costume.

3.4 Jammers Penalizados

Quando um Jammer é penalizado, ele é considerado como não estando mais na pista (mesmo que fisicamente ainda esteja na pista). Consequentemente, um Jammer penalizado não pode conquistar passagens sobre quaisquer oponentes até que complete sua penalidade. Ao ser liberado do Banco de Falta, um Jammer retorna à mesma volta pelo Pack, tendo passado (e/ou estando em posição de passar) les mesmos Bloqueadores.

3.5 Erros de Pontuação e Relatório de Placar

O Placar Oficial é aquele que é relatado e visível para times, Oficiais e espectadores.

Erros com Pontos Atribuídos Incorretamente

Se um ponto for atribuído (ou negado) por erro, ou se um Árbitro de Jammer relatou um placar incorretamente, o placar pode ser corrigido o mais tardar até o final do Jam seguinte àquele em que o erro ocorreu. Se houver menos de 2 minutos restantes no relógio do período, as correções de placar devem ser feitas antes do início (em vez do final) do Jam seguinte àquele em que o erro ocorreu.

Erros com Pontos Atribuídos Corretamente

Pontos atribuídos (ou negados) corretamente, dadas as informações disponíveis no momento, não podem ser removidos (ou atribuídos) posteriormente. Por exemplo, um Jammer que sai da Zona de Engajamento e recebe quatro pontos conquistou esses pontos, mesmo que após revisão se descubra que ele cometeu uma falta duas voltas antes (e, portanto, não teria sido capaz de conquistar esses pontos).

4. Penalidades

Quando um Patinador comete uma infração de regra ou uma falta, uma penalidade pode ser aplicada como punição, desvantagem ou perda de vantagem.

Penalidades são aplicadas tanto a le Patinador quanto à Função que ele está desempenhando atualmente.

Oficiais sinalizam e aplicam penalidades e advertências conforme ocorrem durante o jogo. Penalidades não devem ser aplicadas por ações que tenham pouco ou nenhum impacto no jogo ou nes Patinadories.

Os seguintes tipos de penalidades são detalhados nas seções listadas abaixo e no Livro de Casos das Regras do Roller Derby de Pista Plana. Essas seções contêm exemplos específicos que devem ser seguidos explicitamente.

Ações ilegais que não se enquadram claramente em uma das categorias abaixo devem ser penalizadas usando essas descrições e exemplos como diretrizes.

Ação Ilegal de Oponente

Se a ação ilegal de um Patinador causar que um oponente cometa inevitavelmente outra ação ilegal, le oponente não receberá uma penalidade pela ação ilegal inevitável. Le Patinador inicial deve ser penalizado se a ação ilegal inicial tiver impacto suficiente no jogo.

4.1 Penalidades de Contato

Ganhar posição sobre um oponente ou causar que um oponente perca posição para outro companheiro de time devido a contato ilegal é sempre considerado como tendo impacto suficiente no jogo.

Passes de Estrela só podem ser bloqueados por meios legais. Patinadories que impedem um Passe de Estrela usando contato ilegal devem ser penalizadas.

4.1.1 Impacto em uma Zona de Alvo Ilegal

Fazer contato com uma Zona de Alvo Ilegal deve ser penalizado com base no impacto que tem sobre o alvo (ver [Seção 2.4.1](#)).

Zonas de Alvo Ilegais

As Zonas de Alvo Ilegais incluem:

- A parte traseira do corpo, incluindo as nádegas e a parte posterior das coxas
- A cabeça, até a clavícula

- As pernas, da metade da coxa até as rodas dos patins

Zonas de Alvo Ilegais Penalizadas Independentemente do Impacto

Por razões de segurança, contato forçado evitável nas costas, ou qualquer contato forçado na cabeça ou pescoço deve ser penalizado independentemente do impacto.

Iniciação com uma Zona de Alvo Ilegal

Ume Patinadore que apresenta subitamente uma Zona de Alvo Ilegal a ume oponente, sem dar a essu oponente oportunidade razoável de evitar o contato ilegal, é considerade como iniciando o bloqueio com aquela zona de alvo.

4.1.2 Impacto com uma Zona de Bloqueio Ilegal

Fazer contato com uma Zona de Bloqueio Ilegal deve ser penalizado com base no impacto que tem sobre o alvo (ver [Seção 2.4.2](#)).

Zonas de Bloqueio Ilegais

As Zonas de Bloqueio Ilegais incluem:

- A cabeça, até a clavícula
- O antebraço, do cotovelo até as pontas dos dedos
- As pernas, da metade da coxa para baixo até as rodas dos patins

Antebraços são considerados uma Zona de Bloqueio Legal quando estão mantidos encostados ao torso da pessoa que inicia o contato.

Exemplos de Impacto com Zona de Bloqueio Ilegal

Exemplos de impacto suficiente para justificar uma penalidade pelo uso de uma Zona de Bloqueio Ilegal incluem, mas não se limitam a:

- O contato coloca ume oponente significativamente fora de equilíbrio;
- O contato altera significativamente a trajetória ou velocidade de ume oponente (por exemplo, segurar-lhe significativamente);
- O contato com ume oponente permite que le Patinadore mantenha uma posição Dentro dos Limites (que de outra forma não seria mantida); ou
- O contato com ume oponente permite que le Patinadore mantenha uma posição De Pé (que de outra forma não seria mantida).

Zonas de Bloqueio Ilegais Penalizadas Independentemente do Impacto

Os seguintes tipos de contato/bloqueios devem ser penalizados independentemente do impacto sobre o alvo:

- Contato forçado iniciado com a cabeça ou pescoço
- Uso intencional da cabeça ou pescoço para bloqueio posicional

4.1.3 Outros Contatos Ilegais

Bloquear é legal quando um Patinador está se movendo no sentido anti-horário, em jogo, de pé e dentro dos limites durante um Jam, usando Zonas de Contato Legais.

Consequentemente, Patinadores não podem bloquear enquanto No Chão, Fora dos Limites, Fora de Jogo, no ar, parades ou patinando no sentido horário. Patinadores também não podem bloquear oponentes que estão No Chão, completamente Fora dos Limites ou Fora de Jogo. Patinadores podem bloquear um oponente que está com um pé fora da pista, parade ou patinando no sentido horário.

Manter ativamente uma posição parada que impeça o movimento de um oponente deve ser penalizado independentemente de quem inicia o contato.

Dar assistências deve seguir as mesmas métricas que as de bloqueio, com exceção de ajudar um companheiro de time que está no chão a retornar a uma posição De Pé.

4.1.4 Bloqueios em Conjunto

Patinadores não podem formar uma parede ligando-se ou agarrando-se a um companheiro de time, ou formando uma conexão impenetrável de outra forma.

Essa ação justifica uma penalidade se um oponente tentar se posicionar entre eles e falhar devido a essa formação ilegal.

4.1.5 Contato Antidesportivo

Um contato é considerado antidesportivo, seja porque está fora dos limites da jogabilidade normal esperada ou porque é inerentemente inseguro. Exemplos de tais ações incluem:

- Prender um oponente, como entre um membro e o corpo, ou enganchando um membro ao redor do membro de um oponente
- Envolver-se em ações perigosas e ilegais que representam um risco substancial para si ou para outrem
- Golpear intencionalmente e com força usando cotovelos ou joelhos

Meios legais de bloqueio não incluem prender ou segurar uma oponente, mesmo que o contato seja feito usando Zonas de Bloqueio Legais. Patinadores que restringem oponentes dessa maneira devem ser penalizados com base em como o contato impacta a segurança da pessoa atingida.

4.2 Penalidades de Estrutura de Jogo

Quando as regras básicas do jogo são violadas dando a um time uma vantagem, o indivíduo ou time que viola a regra deve ser penalizado.

Um time ganha vantagem se um ato ilegal resultar em:

- Uma oponente tornar-se (ou permanecer) incapaz de bloquear;
- Um ganho de posição ou um ganho de posição de uma companheira de time;
- O fluxo do jogo for alterado;

4.2.1 Posicionamento Ilegal

Falha em Manter um Pack

Se a ação ilegal de um Patinador destrói o Pack, ou se as ações de um Patinador impedem ou atrasam a reformação de um Pack, aquele Patinador deve ser penalizado.

Patinadores em Posição Imbloqueável

É ilegal adotar ou manter uma posição na qual uma não pode ser bloqueada. Patinadores não podem intencionalmente sair da pista, nem Bloqueadores podem intencionalmente sair da Zona de Engajamento. Embora haja muitas ações legais que possam colocar um Patinador em uma posição ilegal (por exemplo, Fora dos Limites ou Fora de Jogo), adotar intencionalmente tal posição é ilegal. É legal para Jammers e Pivôs sair da pista ou adotar uma posição No Chão para recuperar uma cobertura de capacete Fora dos Limites. Um Patinador que está ilegalmente posicionado deve agir imediatamente para recuperar uma posição legal.

Patinadores com Razão para Acreditar que Estão Legalmente Posicionados

Se um Patinador tem razão para acreditar que está legalmente posicionado (mesmo que não esteja), ou tem razão para acreditar que não pode legalmente retornar a uma posição legal, ele deve ser advertido antes de receber uma penalidade por falhar em retornar a uma posição legal.

Patinadores Ilegalmente Posicionados no Início do Jam

Se um Patinador não está legalmente posicionado no início de um Jam, esse Patinador deve ceder imediatamente a posição para todos os Patinadores nas proximidades. Deixar de fazê-lo após uma advertência é considerado como manter intencionalmente uma posição ilegal e deve ser penalizado.

4.2.2 Ganhando Posição

É ilegal para um Patinador usar a área Fora dos Limites para ganhar posição sobre alguém que está De Pé e Dentro dos Limites. Essa ação é referida como "cortar a pista". Patinadores que estão Fora dos Limites devem retornar aos limites atrás de qualquer Patinador De Pé e Dentro dos Limites que estava à sua frente quando saíram da pista. A posição de Patinadores No Chão não é afetada até que estejam De Pé.

Se houver um Pack, Patinadores que estão Fora dos Limites podem retornar aos limites à frente de qualquer Patinador Fora de Jogo.

Se não houver Pack, Patinadores que estão Fora dos Limites podem retornar aos limites à frente de qualquer Patinador a mais de 6 metros do último Pack definido.

Cortar um único companheiro de time não tem impacto suficiente para justificar uma penalidade.

Patinadores Retornando à Pista

Patinadores que intencionalmente, mas legalmente, saem da pista (exemplos incluem reportar-se ao Banco de Falta ou ajustar equipamentos) devem retornar à pista atrás de todos os Bloqueadores em jogo. Se não houver Pack, devem retornar à pista atrás de todos os Bloqueadores dentro de 6 metros do último Pack definido. Patinadores retornando à pista do Banco de Falta devem fazê-lo sem ganhar posição ilegalmente.

Patinadores Fora dos Limites Devido a um Bloqueio

Se um Patinador é empurrado para Fora dos Limites devido a um bloqueio de um oponente, esse Patinador deve retornar aos limites atrás desse oponente, mesmo que o Patinador estivesse à frente desse oponente antes de ser bloqueado. Esse oponente perde essa vantagem se ele cair No Chão, sair para Fora dos Limites ou ficar Fora de Jogo (ou a mais de 6 metros do último Pack definido se não houver Pack) antes do retorno de o Patinador à pista. Patinadores além daquele que iniciou o bloqueio podem restabelecer sua posição superior se estiverem De Pé, Dentro dos Limites e Em Jogo antes de o Patinador retornar à pista.

Entregando Posição Ilegal

Patinadores que retornam ilegalmente à pista podem Entregar a Posição imediatamente retornando completamente para Fora dos Limites.

4.2.3 Interferindo no Fluxo do Jogo

Todos os esforços devem ser feitos por times e Oficiais para garantir que o relógio do período funcione de acordo com as regras do jogo, e que os Jams comecem e terminem conforme especificado nas regras. Qualquer ação inadequada que interfira no jogo - incluindo fazer o relógio do período parar, impedir que um Jam comece ou terminar um Jam prematuramente - deve ser penalizada.

Exemplos de ações inadequadas incluem, mas não se limitam a:

- Patinadores penalizados não estarem no Banco de Falta no início do Jam
- Patinadores na fila do Banco de Falta não estarem na pista no início do Jam
- Nenhum Bloqueador de um time estar na pista no início do Jam
- Todos os Bloqueadores de um time estarem completamente fora de posição no início do Jam
- Qualquer time não mandar um Jammer para o Jam
- Um time mandar para a pista muitos Patinadores durante um Jam resultando em uma vantagem que não possa ser eliminada pela remoção de le(s) Patinadorie(s) extra
- Um time solicitando com sucesso um Tempo de Time quando não tem mais nenhum disponível
- Um membro do time que não é o capitão nem Alternative solicitando com sucesso um Tempo de Time ou Revisão Oficial

Oficiais e Patinadores devem trabalhar juntas para garantir que o jogo flua conforme as regras.

4.2.4 Outros Procedimentos Ilegais

Patinadores que violam as regras do jogo devem ser penalizados se a violação tiver um impacto significativo no jogo. Exemplos disso estão listados no Livro de Casos das Regras do Roller Derby de Pista Plana; no entanto, Patinadores e Oficiais devem trabalhar para garantir que as regras sejam seguidas o mais rapidamente possível e para retificar qualquer jogada ilegal ou potencialmente ilegal antes que ela tenha impacto suficiente no jogo para justificar penalização. No entanto, se uma violação técnica de um time resultar em uma vantagem, isso deve ser penalizado.

4.3 Penalidades por Conduta Antidesportiva (Má Conduta)

Todos participantes em um jogo de Roller Derby devem ser respeitosos uns com os outros. Isso inclui, mas não se limita a: Patinadores, Equipe de Apoio do Time, Oficiais, mascotes, equipe do evento e espectadores. Quando Patinadores ou Equipe de Apoio do Time se comportam de maneira antidesportiva, sua má conduta deve ser penalizada de acordo.

A má conduta pode assumir muitas formas e não precisa ser intencional para ser considerada antidesportiva. Exemplos incluem, mas não se limitam a:

- Enganar ou ignorar Oficiais
- Contato ou conduta desrespeitosa direcionada a outro participante
- Contato forte com um Oficial, quando esse contato é negligente ou evitável
- Ser abusivo com outra pessoa
- Falha em cumprir as políticas do Órgão Governante durante o jogo relacionadas a Patinadores, Equipe de Apoio do Time e a área imediata de jogo

Ações que prejudicam seriamente a legitimidade do esporte ou demonstram falta de respeito por sua execução, aquelas que contribuem para ele ou o esporte em si também podem ser penalizadas.

4.4 Aplicação de Penalidades

Após a conclusão do sinal verbal e manual correto de um Oficial, o Patinador penalizado deve deixar a pista imediatamente. Ao sentar em qualquer assento no Banco de Falta, o tempo de penalidade de o Patinador começa. Patinadores cumprem 30 segundos de tempo de Jam para cada penalidade aplicada a eles. Os últimos 10 segundos de seu tempo de penalidade devem ser cumpridos em pé.

- Se um Patinador levantar-se antes da hora, seu tempo para até que ele se sente novamente.
- Se um Patinador não se levantar de maneira que fique claro para Oficiais, Patinadores e espectadores que ele está cumprindo seus últimos 10 segundos, seu tempo para até que ele se levante.

As penalidades são cronometradas apenas enquanto um Jam está em andamento. O tempo de penalidade é pausado entre Jams e o tempo para Patinadores que se sentam entre Jams não começa até o início do Jam seguinte.

Ninguém pode entrar no Banco de Falta, exceto Oficiais e Patinadores que estão cumprindo penalidades.

4.4.1 Aplicação de Penalidades para Bloqueadores

Não mais de dois Bloqueadores do mesmo time podem estar sentados no Banco de Falta ao mesmo tempo. Se um terceiro Bloqueador reportar-se ao Banco de Falta enquanto dois Bloqueadores de seu time estiverem sentados, o terceiro Bloqueador será colocado Na Fila e instruído a retornar ao jogo. Se um Bloqueador estiver em pé no Banco de Falta, outro Bloqueador pode sentar-se no assento vago.

Um Bloqueador Na Fila pode retornar ao Banco de Falta quando houver espaço disponível, a menos que isso destrua o Pack. Um Bloqueador deve retornar imediatamente se instruído por um Oficial. Uma vez que um Bloqueador Na Fila retorna à pista, ele deve ser tratado como qualquer outro Bloqueador não penalizado.

4.4.2 Aplicação de Penalidades para Jammers

Um Jammer pode ter seu tempo de penalidade reduzido se o outro Jammer também receber uma penalidade. Neste caso, os dois Jammers cumprem o mínimo de tempo possível desde que:

1. Os dois Jammers cumpram uma quantidade equivalente de tempo de penalidade, por falta
2. Sempre que possível, dado o ponto 1, haja pelo menos um Jammer que não esteja cumprindo uma penalidade

Jammers que devem ser liberados devido a outro Jammer sentar-se devem ser liberados imediatamente assim que o outro Jammer sentar. Se ambos Jammers sentarem-se simultaneamente, ambos serão liberados imediatamente.

Jammers Sentades Entre Jams

Se ume Jammer sentar-se entre Jams, le outre Jammer deve ser liberade no início do próximo Jam. Se ambes Jammers sentarem-se entre Jams, ambes devem ser liberades no início do próximo Jam.

Jammers Enviades para o Banco de Falta Sem Jammer Adversárie

Se ume Jammer for enviade para o Banco de Falta quando não houver Jammer adversárie (por exemplo, porque le Jammer adversárie teve um problema com seu equipamento), o Jam terminará assim que le Jammer sentar-se. Isso garante que haja pelo menos ume Jammer que não esteja cumprindo uma penalidade.

4.4.3 Patinadores Incapazes de Cumprir Penalidade

Se ume Patinadore receber uma penalidade, mas for incapaz de cumpri-la - por exemplo, devido a uma lesão ou problema com seu equipamento - ume substitute pode cumprir a penalidade em seu lugar uma vez que o Jam termine. Neste caso, le Patinadore que foi incapaz de cumprir sua própria penalidade não pode patinar pelos próximos três Jams (ver [Seção 1.2](#)).

4.4.4 Equipamento de Proteção no Banco de Falta

Patinadores podem remover seu protetor bucal, mas nenhum outro equipamento de proteção, enquanto estiverem sentades no Banco de Falta. Patinadores devem recolocar seu protetor bucal antes de deixar o Banco de Falta.

4.5 Ejeção por Faltas e Expulsões

Ejeção por Faltas

Quando sete penalidades são registradas para ume Patinadore, essu Patinadore é ejetade do jogo. Isso inclui penalidades atribuídas a ume Patinadore em nome de outrem (exemplos incluem penalidades atribuídas a ume capitane ou ume Bloqueadore em nome de seu time).

Expulsões

Expulsões são uma forma de penalizar ume Patinadore ou membro da Equipe de Apoio que agiu de forma suficientemente perigosa ou antidesportiva, removendo o indivíduo do jogo apenas por aquela ação. Ações negligentes, intencionais ou imprudentes são passíveis de expulsão independentemente de seu impacto. ume substitute deve cumprir a penalidade por ume Patinadore expulse. Se ume Não-Patinadore for expulse, le capitane do time cumprirá a penalidade quando possível (como ume Bloqueadore), mas nenhuma penalidade será registrada para le capitane.

Le Chefe de Arbitragem é le único Oficial com autoridade para expulsar ume Patinadore, gerente, treinadore ou similar da Equipe de Apoio. Outres Oficiais podem recomendar expulsões a le Chefe de Arbitragem.

Cronometrando Patinadories Removides do Jogo

No caso de ume Patinadore ser removide do jogo (seja por ejeção por faltas ou expulsão), o tempo de penalidade daquelu Patinadore deve começar o mais rápido possível. O tempo para ume Patinadore ejetade por faltas começa quando le Patinadore (ou ume substitute apropriade entre Jams) está sentade no Banco de Falta, ou após a ejeção por faltas ser confirmada entre Oficiais durante o Jam. Se ume Patinadore for removide do jogo no meio de um Jam, sua penalidade será cronometrada como se ume Patinadore estivesse sentade, mesmo que não haja formalmente ume Patinadore no Banco de Falta.

No caso de ume Patinadore ser removide do jogo no meio de um Jam e estiver Na Fila ao reportar-se ao Banco de Falta, essu Patinadore não deve ser instruíde a retornar ao jogo. Em vez disso, elu deve ser instruíde a permanecer em pé ao lado do Banco de Falta até que um assento se abra e seu tempo de penalidade possa começar.

Substituições para Patinadories Removides do Jogo

Se o Jam terminar antes do tempo estar completo, o time de le Patinadore deve ter a oportunidade de substituir ume Patinadore diferente para cumprir o restante da penalidade na mesma Posição que le Patinadore removide. Substituições não podem ocorrer durante o Jam no qual le Patinadore foi removide.

5. Arbitragem

5.1 Equipe

Cada jogo deve contar com Oficiais suficientes sobre patins (Árbitres) para rastrear efetivamente as seguintes informações em tempo real:

- A localização do Pack e da Zona de Engajamento
- Quais Bloqueadores estão Fora de Jogo
- Quem são les Jammers
- Qual Jammer (se houver) é le Jammer Líder
- Quantos pontos cada Jammer marcou

Ume Árbitro é designado como Chefe de Arbitragem. Além de sua autoridade em questões como comunicações com Times e expulsões, também é responsabilidade de le Chefe de Arbitragem supervisionar a segurança de todos les participantes durante um jogo. Em instâncias onde ume Patinador repentinamente provou ser uma preocupação significativa de segurança para si mesmo ou outros na pista, le Chefe de Arbitragem pode usar seu critério para remover esse Patinador do jogo sem a necessidade de uma expulsão.

5.1.1 Distinção

Árbitres são responsáveis por avaliar faltas e aplicar penalidades, devem estar sobre patins e devem estar uniformizados de maneira que les identifique claramente como Árbitres. Árbitres devem ser distinguíveis uns dos outros; por exemplo, exibindo um nome ou número em seu uniforme.

5.1.2 Requisitos

Cada jogo também deve contar com Oficiais suficientes para rastrear efetivamente o estado do jogo de forma que as regras possam ser aplicadas em tempo real. O número, papel e posicionamento dos Oficiais podem variar com base na tecnologia disponível e nas limitações do local, mas as seguintes informações devem estar disponíveis quando solicitadas:

- O Placar Oficial
- O Tempo Oficial do Jam

- O Tempo Oficial do Período
- Quais Patinadores receberam quantas penalidades e quais foram cumpridas
- Quais Patinadores não estão autorizados a patinar (por exemplo, devido a expulsão, ejeção por faltas ou ter um Jam interrompido por lesão)
- Quanto tempo um determinado Patinador esteve sentado para cada penalidade

Oficiais individuais podem ser designados para múltiplas tarefas, desde que isso não ameace a precisão das informações acima.

5.2 Deveres

Todos os Oficiais são responsáveis por manter o jogo funcionando com segurança e fluidez, garantindo que as regras do jogo sejam seguidas. Isso inclui, mas não se limita a:

- Garantir que cada time tenha um número aceitável de Patinadores na pista
- Garantir que cada time tenha um número aceitável de Patinadores em determinadas posições na pista
- Garantir que o jogo seja jogado legalmente
- Cronometrar Jams, Períodos, penalidades e o tempo entre Jams (incluindo tempos técnicos e revisões)
- Sinalizar os inícios e terminos dos Jams
- Sinalizar quem é o Jammer Líder
- Sinalizar quantos pontos cada Jammer marca em cada volta pelo Pack
- Informar Patinadores e Equipe de Apoio da situação do jogo quando solicitado (dentro de suas capacidades e restrições de responsabilidades)
- Solicitar Tempos Oficiais quando tempo adicional for necessário; isso pode incluir a necessidade de garantir que:
 - As informações do jogo foram registradas corretamente
 - A jogabilidade é segura

- Patinadores lesionados foram atendidos
- Os times estão informados sobre qualquer irregularidade

Oficiais podem interromper Jams a seu critério. Os motivos podem incluir, mas não se limitam a: lesão, dificuldade técnica, interferência em um Jam por esportadores ou outros Patinadores, jogabilidade insegura ou jogada ilegal que não possa ser retificada por aplicação de penalidade.

5.3 Comunicação entre Patinadores e Oficiais

Toda comunicação entre Patinadores, Equipe de Apoio e Oficiais deve ser respeitosa. Le Chefe de Arbitragem pode, a seu critério, limitar a extensão com que Patinadores podem se comunicar com Oficiais.

Comunicação do Status de Em Jogo

Oficiais devem fornecer qualquer informação necessária para que um Patinador saiba se está Em Jogo, incluindo a localização do Pack. Patinadores que razoavelmente acreditam estar Em Jogo não devem ser penalizados por infrações técnicas relacionadas a estar Fora de Jogo, a menos que tal advertência tenha sido dada (exemplos incluem falha em retornar ao jogo, reformar um Pack ou Ceder após cometer uma partida falsa).

Comunicação Oficial Errônea

Se um Oficial fornecer informações erradas a um Patinador, esse Patinador não será penalizado por ações tomadas com base nessas informações. Por exemplo, se um Oficial do Banco de Falta liberar um Patinador antes do tempo, esse Patinador não será penalizado por sair uma vez liberado. Da mesma forma, se um Jammer interromper um Jam enquanto seu Árbitro de Jammer estiver indicando que ele é o Jammer Líder, esse Jammer não será penalizado por interromper o Jam ilegalmente, mesmo que não seja de fato Líder. A ausência de informação fornecida (por exemplo, um Oficial não fornecendo uma advertência) não é considerada errônea.

5.4 Aplicação de Penalidades

Todos os Árbitros podem aplicar penalidades a Patinadores por ações ilegais que tenham impacto no jogo. Oficiais Não-Patinadores podem aplicar penalidades relevantes para seu papel como oficial no jogo, a menos que proibidos de fazê-lo pelo Chefe de Arbitragem. Oficiais usarão seu julgamento sob as diretrizes estabelecidas no Livro de Casos das Regras do Roller Derby de Pista Plana.

As penalidades devem ser aplicadas o mais rápido possível e em volume suficiente para serem ouvidas por aquele Patinadore penalizado e pelos Oficiais relevantes, dadas as restrições do local. Até que isso ocorra, ninguém é obrigado a se comportar como se le Patinadore tivesse sido penalizado.

Certeza Requerida para Aplicar Penalidades

Nenhuma penalidade deve ser aplicada a menos que le Oficial tenha certeza de que a penalidade é justificada. Se a equipe de Oficiais não puder concordar se uma ação justifica uma penalidade, a decisão de le Chefe de Arbitragem é final.

Aplicação de Penalidades a le Único Bloqueadore de um Time na Pista

Se le único Bloqueadore de um time que está na pista cometer uma falta, esse Bloqueadore não deve ser removido da pista até que outro Bloqueadore de seu time retorne ao Pack.

Penalidade com Receptores Incertos

Se uma penalidade for justificada, mas não estiver claro a quem a penalidade deve ser aplicada, um Oficial deve aplicar a penalidade a le Bloqueadore mais próximo do time apropriado, se a ação for cometida durante o Jam, ou a le capitane do time se a ação for cometida entre Jams. Se um Oficial não tiver certeza de qual time é responsável, nenhuma penalidade deve ser aplicada.

Penalidades Aplicadas à Equipe de Apoio Sem Patins

Se a Equipe de Apoio Sem Patins cometer uma falta, a penalidade deve ser aplicada a le Capitane do time apropriado.

Penalidades Aplicadas a capitanes de Time

Se uma penalidade for aplicada a um capitane devido ao fato de ele ser le capitane, ele cumprirá a penalidade no próximo Jam no qual estiver apte a servir como Bloqueadore.

Glossário

Algumas palavras ou conceitos usados neste conjunto de regras possuem significado específico ou técnico que estão definidos nesta seção. Quaisquer palavras usadas nas regras que não estejam definidas aqui devem ser tratadas como uso coloquial. Se existir mais de uma interpretação razoável de um termo coloquial que tenha impacto significativo no jogo, será determinada por consenso dos Oficiais da partida.

Absorver Ativamente

Qualquer movimento em direção ao contato iminente destinado apenas a proteger o receptor do contato.

Advertência

Uma indicação verbal formal de um Oficial de que o jogo está atualmente ou prestes a estar impróprio, para que um Patinador possa tomar ação corretiva.

A Estrela

A Touca de Jammer, que tem duas estrelas, uma de cada lado.

À Frente

Uma coisa (por exemplo, um Patinador, uma linha, o Pack) está “à frente” de outra coisa, em relação à pista, se estiver mais próxima na direção anti-horária do que na direção horária (ver também Atrás).

A Listra

A Touca de Pivô, que tem uma listra longa no meio.

Alternative

O capitão do time pode designar uma pessoa adicional para agir em nome de seu time por meio de um “A” visível em seu uniforme ou corpo; essa pessoa é o Alternative. O Alternative pode ser um companheiro de time, treinador ou gerente. Um time pode ter apenas um Alternative. Se nenhum tiver sido selecionado, ou tiver deixado o jogo, o capitão pode designar outro Alternative informando o Chefe de Arbitragem.

Assistência

Afetar fisicamente um companheiro de time. Exemplos comuns incluem um empurrão ou um chicote (whip).

Atrás

Uma coisa (por exemplo, uma Patinadora, uma linha, o Pack) está “atrás” de outra coisa, em relação à pista, se estiver mais próxima na direção horária do que na direção anti-horária (ver também À Frente).

Bloqueadore

Les Patinadoras que formam o Pack. Até quatro Bloqueadoras de cada time podem patinar por Jam. Uma Bloqueadora por Jam, para cada time, pode ser Pivô.

Bloqueio Posicional

Bloqueio sem contato; posicionar-se de forma a impedir o movimento de uma oponente na pista. O bloqueio posicional não precisa ser intencional.

Capitane

Le Patinadora identificada, por meio de um “C” visível em seu corpo ou roupa, para falar em nome do time. Se nenhuma tiver sido selecionada ou tiver deixado o jogo, o time pode determinar uma a qualquer momento informando le Chefe de Arbitragem, e deve determinar uma se necessário (por exemplo, se uma penalidade for aplicada a le capitane, o time deve determinar uma).

Ceder a Posição

Uma Patinadora que é obrigada a Ceder deve permitir que quaisquer Patinadoras em sua vizinhança assumam uma Posição Relativa superior. Uma Patinadora que permite um tempo razoável para que isso ocorra Cedeu, independentemente de qualquer Patinadora ter aproveitado a oportunidade.

Chefe de Arbitragem

Uma Árbitre será designada Chefe de Arbitragem. Le Chefe de Arbitragem é a autoridade máxima do jogo.

Contato Forçado

Contato abrupto (como bater ou golpear) com uma quantidade significativa de força e energia ou qualquer contato que tenha o potencial de machucar le receptore ou alterar significativamente sua posição, equilíbrio, velocidade, trajetória, etc. (independente se esse potencial se concretizar ou não).

Contra-Bloqueio

Qualquer movimento em direção a um bloqueio iminente pelo oponente receptore projetado para neutralizar o bloqueio de um oponente. O contra-bloqueio é tratado como bloqueio e avaliado nos mesmos padrões e regras (exceto quando especificado). O engajamento contínuo que vai além de neutralizar o efeito inicial do bloqueio adversário deve ser considerado um bloqueio separado e julgado separadamente.

Dentro dos Limites

Um Patinador está Dentro dos Limites se os únicos pontos em que está tocando o piso estão sobre ou entre as linhas de limite da pista. Um Patinador que toca o piso além do limite da pista com apenas um braço ou uma mão ainda é considerado dentro dos limites (ver também Fora dos Limites, Patinar com um pé de cada lado da linha).

De Pé

Qualquer Patinador que não é considerado No Chão.

Ejeção por Falta

Remoção, por um Oficial, de um Patinador pelo restante do jogo por ter sete penalidades registradas.

Elo

Entrelaçamento de braços por meio do encurvamento do cotovelo. Os braços de ambos Patinadores, até (mas não incluindo) o ombro, são considerados parte do “elo”.

Em Jogo

Um Bloqueador está Em Jogo quando está Dentro dos Limites e De Pé dentro da Zona de Engajamento. Jamers que estão Dentro dos Limites e De Pé estão sempre Em Jogo.

Em Pé

Um Patinador segurando seu peso corporal em seus patins, de modo que não está No Chão e é óbvio para Oficiais, Patinadores e espectadores que não está Sentado.

Em Posição

Um Patinador está Em Posição quando está na pista, Dentro dos Limites e na área designada para sua Posição quando o Apito de Início de Jam soa.

Engajando

Qualquer tipo de interação com outro Patinador na pista durante um Jam (ver também Assistência e Bloqueio - [Seção 2.4](#)).

Entregar a Posição

Ume Patinadore que entra na pista de Fora dos Limites de forma que resulte em um ganho ilegal de posição pode Entregar esse ganho sem penalidade. Para Entregar a Posição, le Patinadore deve retornar imediatamente completamente para Fora dos Limites antes de retornar na pista. Passar com um pé só fora do limite da pista não é suficiente para constituir Entrega de Posição.

Equipamento de Proteção

Patinadores devem usar capacete, protetor bucal, munhequeiras, cotoveleiras e joelheiras, desde que forneçam proteção adicional e le Patinadore seja fisicamente capaz de usá-los. Patinadores não serão penalizados se o equipamento não fornecer proteção adicional.

Escalação

A lista de Patinadores de um time e seus números de identificação, que são elegíveis para jogar na partida.

Expulsão

Remoção pelo Chefe de Arbitragem de ume Patinadore ou membro da Equipe de Apoio pelo restante do jogo por uma ação ilegal grave, como violência física ou qualquer ação considerada pelos Oficiais como causadora de uma ameaça física extraordinária a outros.

Fora de Jogo

Ume Bloqueadore que está Dentro dos Limites, mas posicionado fora da Zona de Engajamento. Se nenhum Pack estiver definido, todos os Bloqueadores estão Fora de Jogo. Quando ume Jammer está Fora dos Limites, está Fora de Jogo.

Fora dos Limites

Ume Patinadore está Fora dos Limites quando parte de seu corpo ou equipamento está tocando o piso além do limite da pista. Um braço ou uma mão tocando o piso além do limite da pista não torna ume Patinadore fora dos limites (ver também Dentro dos Limites, Patinar com um pé de cada lado da linha, Entregar a Posição).

Fora dos Limites (Completamente)

Ume Patinadore está completamente Fora dos Limites quando atende aos critérios para estar Fora dos Limites e nenhuma parte de seu corpo ou equipamento está tocando o piso sobre ou entre as linhas de limite da pista (ver também Fora dos Limites, Patinar com um pé de cada lado da linha, Entregar a Posição).

Função

Cada Patinadore tem uma de três Funções: Jammer, Pivô ou Bloqueadore. A Função de Jammer pode ser transferida para uma Pivô uma vez por Jam por um Passe de Estrela. A Função de Pivô não pode ser transferida durante um Jam.

Imediatamente

A primeira oportunidade segura e legal em que alguém pode completar uma ação.

Impedindo

Ações que restringem a velocidade e/ou trajetória de uma oponente em qualquer direção na pista.

Impenetrável

Uma parede é considerada impenetrável de uma certa direção quando, para conseguir uma passagem em uma ou mais das Patinadorias que compõem a parede, uma oponente precisaria quebrar fisicamente ossos ou articulações. As partes que precisariam ser quebradas fisicamente para passar são consideradas “impenetráveis”. Por exemplo, se dois companheiros de time estão patinando para frente com os braços ao redor das costas uma de outro, os braços constituem uma parede impenetrável, de modo que uma oponente não poderia passar entre o par sem quebrar os braços desses Bloqueadores.

Iniciadore

Le Patinadore responsável pelo contato acontecer a uma oponente (iniciando um bloqueio) ou a uma companheira de time (iniciando uma assistência). Uma Patinadore também pode iniciar sua própria assistência ao receber um chicote (whip) do corpo de uma companheira de time, ou iniciar um Contra-Bloqueio em resposta ao bloqueio de uma oponente. Le iniciadore de um bloqueio ou assistência é sempre responsável pela legalidade do contato. Após um contra-bloqueio, o engajamento contínuo por Le Patinadore Contra-Bloqueadore deve ser considerado uma nova ação, com Le Patinadore responsável pelo contato contínuo considerado Le iniciadore. A legalidade desta ação deve ser julgada separadamente do bloqueio inicial e do contra-bloqueio.

Insubordinação

Deixar de cumprir as ordens de uma Oficial de forma intencional ou negligente. Comportamento inadequado ou impróprio motivado por desrespeito intencional às regras.

Jam

A unidade básica de jogo. Um Jam pode durar até dois minutos.

Jammer

Le patinadore pontuadore de um time.

Jammer Líder

Le Jammer Líder é le primeire Jammer a estabelecer posição superior em relação a le Bloqueadore Em Jogo mais à frente, tendo já conquistado uma passagem sobre todes Bloqueadores, excluindo aqueles à frente da Zona de Engajamento.

Na Fila

Patinando ativamente enquanto tem uma penalidade pendente, geralmente após ter sido direcionado de volta à pista devido ao Banco de Falta estar cheio, ou após ter recebido uma penalidade sendo le unique Bloqueadore na pista.

Não Há Pack

Quando não há um grupo de Bloqueadores (de ambos os times) patinando dentro de 3,05m um do outro, ou quando há dois ou mais grupos de Bloqueadores igualmente numerados patinando dentro de 3,05m um do outro.

No Chão

Ume Patinadore está No Chão quando parte de seu corpo ou equipamento (além dos patins) está tocando o piso. Ume Patinadore cujo único contato com o piso (além dos patins) é uma mão não é considerado No Chão. Uma vez No Chão, ume Patinadore é considerado assim até que esteja Em Pé, andando ou patinando.

Órgão Governante

A organização responsável por sancionar o jogo; ou em um jogo não sancionado, a organização responsável por determinar os termos do jogo, como um torneio, liga local ou outra(s) pessoa(s) atuando nesse papel.

Pack

O maior grupo de Bloqueadores Dentro dos Limites, patinando ou em pé em proximidade (dentro de 3,05 m), contendo membros de ambos os times. Jammers são independentes desta definição.

Parade

Ume Patinadore não fazendo nenhum movimento direcional com seus patins.

Passagem

Passagem Conquistada

Ver [Seção 2.5](#).

Passar novamente

O ato de passar por um oponente que já foi passado durante a volta atual. Mais relevante para um Jammer que acaba à frente de um oponente sem “conquistar” a passagem. Tal Jammer não marcaria um ponto sobre esse oponente, mas poderia passar novamente esse oponente, conquistando sua segunda passagem, para marcar esse ponto.

Passe de Estrela

O ato de transferir o status de Jammer, que é realizado por um Jammer entregando sua Touca (a Estrela) para um Pivô.

Patinadore do Pack

Qualquer Bloqueadore que faz parte de um Pack legalmente definido.

Patinando - Direção de Viagem

A direção de viagem de um Patinadore (por exemplo, anti-horária, lateral ou horária) é medida pelos patins se movendo em relação a uma linha perpendicular ao limite interno da pista. Se os patins estiverem se movendo em direções opostas, a direção de viagem é determinada pelos quadris.

Patinar com um pé de cada lado da linha

Um Patinadore está patinando com um pé de cada lado da linha quando está tocando simultaneamente o piso sobre ou entre as linhas de limite da pista e além do limite da pista. Tocar o piso além do limite da pista com apenas um braço ou uma mão não torna um Patinadore Fora dos Limites. Patinadores patinando com um pé de cada lado da linha são considerados Fora dos Limites, exceto onde indicado o contrário (ver também Dentro dos Limites).

Penalidade

Uma violação das regras do jogo que requer que o Patinadore cumpra tempo no Banco de Falta, ou a punição específica de cumprir tempo no Banco de Falta devido à cometimento de tal violação.

Pivô

Um Bloqueadore com habilidades adicionais (ver [Seção 2.2.3](#)).

Pontos Atribuídos por Erro

Pontos que não foram legalmente conquistados por um Jammer e foram atribuídos ao time de forma incorreta por um Oficial ou como resultado de mau funcionamento de tecnologia.

Ponto de Fora da Pista

Um ponto correspondente a uma oponente que não está na pista (como Patinadores no Banco de Falta) que o Jammer conquista imediatamente ao passar qualquer Bloqueador adversário, por cada volta através do Pack (ver [Seção 2.5](#)).

Pontos Negados por Erro

Semelhante a Pontos Atribuídos por Erro, Pontos Negados por Erro são pontos que foram legalmente conquistados por um Jammer mas não foram adicionados ao Placar Oficial devido a atraso, erro de um Oficial ou resultado de mau funcionamento de tecnologia.

Posição Estabelecida

Onde um Patinador está fisicamente; uma área da pista onde o Patinador garantiu seu lugar. Exemplos incluem: Em Pé, Dentro dos Limites, No Chão, Fora dos Limites, Em Jogo e Fora de Jogo.

Posição Relativa

A localização de um Patinador, quando Dentro dos Limites e De Pé, em relação a outros Patinadores envolvidos na ação. A posição relativa é dita “ganha” ou “perdida” se esta localização mudar de forma a dar ou perder alguma vantagem (por exemplo, um Patinador passando outro, ou sendo derrubado No Chão, Fora dos Limites ou Fora de Jogo). A posição relativa é medida apenas na direção anti-horária.

Procedimento Ilegal

Qualquer infração técnica (sem contato) que viole as regras.

Pulo de Apex

Uma tentativa de encurtar legalmente a distância percorrida ao redor da curva da pista saltando sobre o limite da pista e aterrissando Dentro dos Limites.

Quadril

A proeminência lateral da pelve ou região pélvica da cintura até a coxa. O ponto central desta área determina uma passagem, independentemente da direção para a qual o Patinador está virado.

Queda Compacta

Um Patinador “cai compactamente” se cair com os braços e pernas controlados, recolhidos ao corpo, e não espalhados ou descontrolados.

Saindo da Pista

(Aplicação de Penalidade) Sair da pista para o exterior para reportar-se ao Banco de Falta.

Segurando

Segurando ativamente algo; por exemplo, segurando o uniforme ou Touca de uma companheira de time, ou segurando as mãos. O braço de uma Patinadora que segura, da mão até (mas não incluindo) o ombro, é considerado parte da “garra”. Uma companheira de time não é considerada parte da garra, a menos que esteja agarrando independentemente.

Sem Impacto

Uma violação das regras do jogo que tem impacto limitado na segurança ou no andamento do jogo e não justifica uma penalidade.

Sentada

Uma Patinadora cujas nádegas estão em contato total com o assento de uma cadeira ou banco.

Substituição

Substituir uma Patinadora na pista ou no Banco de Falta por uma companheira de time.

Tempo de Alinhamento

O tempo em que o relógio do período continua correndo entre o fim de um Jam e até o início do próximo Jam (quando no máximo 30 segundos se passaram) ou um tempo é chamado, o que ocorrer primeiro. Só pode haver um Tempo de Alinhamento entre dois Jams consecutivos, e o Tempo de Alinhamento não pode ser reiniciado se for interrompido para um tempo.

Touca

A touca utilizada por uma Jammer e por uma Pivô, com uma Estrela e uma Listra, respectivamente.

Volta

Ume Patinadore deu uma volta em ume oponente se essu Patinadore passou le oponente duas vezes seguidas sem que le oponente tenha passado le Patinadore ultrapassadore entre elas. Se ume Jammer passa ume oponente pela segunda vez, mas a segunda passagem não foi “conquistada”, ainda se diz que le Jammer deu uma volta naquelu oponente e pode conquistar uma “repassagem” nessa pessoa para marcar o ponto perdido.

Volta Através do Pack

Jammers fazem voltas através do Pack. Cada volta representa uma oportunidade de marcar pontos em oponentes (ver [Seção 3](#)).

Zonas de Alvo

Áreas do corpo em ume oponente que ume Patinadore atinge ao bloquear.

Zonas de Bloqueio

Áreas do corpo que podem ser usadas para atingir ume oponente ao realizar um bloqueio.

Zona de Engajamento

A zona na qual les Bloqueadores estão Em Jogo e podem legalmente engajar e serem engajados. A Zona de Engajamento estende-se de 6,10 m atrás de le Patinadore mais atrás do Pack até 6,10 m à frente de le Patinadore mais à frente do Pack, entre os limites interno e externo da pista.

Livro de Casos

1. Parâmetros do jogo e segurança

Não há cenários para a [Seção 1](#).

2. Formato do Jogo

2.1 A pista

Não há cenários para a [Seção 2.1](#).

2.2 Funções de Patinadorias

Para cada Jam, um time deve colocar Em Jogo uma Jammer e até quatro Bloqueadorias. Uma das Bloqueadorias pode ser designada como a Pivô. Patinadorias que não estiverem completamente na pista no Apito de Início de Jam não poderão participar do Jam e portanto não contam para esses limites.

Origem: [Seção 2.2](#)

Cenário C2.2.A

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.A](#)

Cenário C2.2.B

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.B](#)

Cenário C2.2.C

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.C](#)

Cenário C2.2.D

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.D](#)

Cenário C2.2.E

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.E](#)

Cenário C2.2.F

Le Pivô do time branco está sentada no Banco de Falta. Entre Jams, três Bloqueadorias Brancas — uma delas usando a Listra — alinham-se na pista.

Resultado: Se o Jam começar com duas Bloqueadorias Brancas usando a Listra, les Oficiais devem instruir a Bloqueadora na pista a remover a Listra.

Justificativa: Le Patinadore sentade no Banco é considerade le Pivô Branque para aquele Jam. Como o time branco levou o número correto de Bloqueadores, não há necessidade de enviar le Pivô “extra” de volta ao banco.

Importante lembrar: Se le Bloqueadore Branque se recusar a remover a Listra, ele deve ser penalizado. Recusa a obedecer uma instrução sobre procedimento incorreto de jogo é insubordinação.

Importante lembrar: Se le Bloqueadore Branque exercer qualquer privilégio reservado a le Pivô antes de remover a Listra, mesmo que nenhuma advertência tenha sido dada ainda, ele deve ser penalizado, pois sua Listra ilegal teve impacto no jogo.

Cenário C2.2.G

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.F](#)

Cenário C2.2.H

Cenário renumerado e movido para [C2.2.6.G](#)

2.2.1 Jammers

Le Jammer é identificade como le Patinadore em posse visível da Touca de Jammer (também chamada de Estrela) no início do Jam.

Origem: [Seção 2.2.1](#)

Cenário C2.2.1.A

Patinadores Vermelhos e Brancos trocam posições repetidamente entre Jams. No início do Jam, Vermelho 34 está completamente atrás da Linha de Jammer, mas sem usar a Estrela, enquanto Vermelho 27 está completamente à frente da Linha de Jammer e usando a Estrela.

Resultado: Vermelho 27 é le Jammer.

Justificativa: Vermelho 27 é le Patinadorie em posse da Estrela. A Estrela indica quem é le Jammer. Ambes Patinadores devem receber penalidade por começarem o Jam completamente fora de posição.

Importante lembrar: Depois que o Jam começar, le Árbitro de Jammer deve comunicar a Vermelho 27 que ele é le Jammer desse Jam. Como as regras não preveem Jammers que “esquecem” sua Touca, a posição inicial não tem precedência sobre o uso da Estrela. Nesse caso, tanto le Jammer (Vermelho 27) quanto le Bloqueadore (Vermelho 34) começaram o Jam em posições iniciais ilegais.

Cenário C2.2.1.B

Antes do Apito de Início de Jam, le Jammer Vermelho patina para trás. Ele faz uma parada rápida e dispara para frente no momento do apito.

Resultado: Se le Jammer estava parado ou movendo-se no sentido horário quando o apito soou, nada deve ser feito. Se ele tivesse se movido sentido anti-horário mais cedo e estivesse ganhando velocidade, deveria ser considerada Partida Falsa.

Justificativa: Jammers não podem estar ganhando velocidade no sentido anti-horário no momento do Apito de Início de Jam.

2.2.2 Jammer Líder

Um Jammer torna-se inelegível para conquistar a Liderança durante um Jam se cometer uma falta durante aquele Jam ou durante o Tempo de Posicionamento antes desse Jam; sair pela frente da Zona de Engajamento sem ter conquistado a Liderança em sua passagem inicial; remover sua Touca ou tiver sua Touca removida por um companheiro de time.

Origem: [Seção 2.2.2](#)

Cenário C2.2.2.A

Le Jammer Vermelho começa o Jam com a Touca virada do avesso. As estrelas não estão visíveis com alto contraste. Ele remove a Touca, vira-a corretamente e a coloca de volta. Em seguida, passa legalmente por todos os Patinadores, incluindo o Bloqueador mais à frente.

Resultado: Le Jammer Vermelho é declarado Líder.

Justificativa: Como Le Jammer Vermelho não tinha a possibilidade de ganhar o status de Líder antes de colocar de volta a Estrela de forma visível, ele não perde esse direito.

Importante lembrar: Se Le Jammer Vermelho tivesse removido a Estrela quando as estrelas já estavam visíveis, teria perdido a elegibilidade para ser Líder.

Cenário C2.2.2.B

Le Jammer Vermelho passa da Zona de Engajamento sem ser declarado Líder. Le Jammer Branco cai, mas não sai dos limites. Enquanto Le Jammer Branco está no chão, os Bloqueadores Vermelhos — incluindo o Bloqueador mais à frente — patinam no sentido horário atrás dele. Le Jammer Branco se levanta.

Resultado: Le Jammer Branco deve ser declarado Líder ao se levantar.

Justificativa: Ao patinar no sentido horário atrás de Le Jammer Branco, os Bloqueadores Vermelhos cederam sua posição superior. Assim, Le Jammer Branco conquistou essas passagens e elas contam para o status de Líder.

Cenário C2.2.2.C

Le Jammer Branque atravessa o Pack em sua volta inicial, enquanto le Jammer Vermelhe permanece preso na traseira. Através de múltiplos bloqueios e trocas de posição, le Jammer Branque passa todos Bloqueadores adversários, mas nenhum é le Bloqueador mais à frente do Pack quando le Jammer Branque conquista a passagem.

Resultado: Le Árbitro de Jammer não deve declarar le Jammer Branque Líder (ainda).

Justificativa: Le Jammer Branque já passou por todos Bloqueadores Em Jogo, mas ainda não estabeleceu posição superior a le Bloqueador mais à frente do Pack. Um Jammer só se torna Jammer Líder quando ele passou todos Bloqueadores Em Jogo e estabeleceu posição superior a le Bloqueador Em Jogo mais à frente.

Cenário C2.2.2.D

Le Jammer Vermelhe passa todos Bloqueadores em sua volta inicial, exceto um Bloqueador Branque. Le Jammer empurra legalmente esse Bloqueador até a frente da Zona de Engajamento até ficar Fora de Jogo.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é declarado Líder assim que le Bloqueador Branque sai pela frente da Zona de Engajamento.

Justificativa: Le Jammer só precisa passar os Bloqueadores Em Jogo para conquistar o status de Líder.

Cenário C2.2.2.E

Les Jammers Branque e Vermelhe estão à frente de todos Bloqueadores, exceto le Pivô Branque. Le Jammer Vermelhe está à frente de le Jammer Branque e empurra legalmente le Pivô Branque para fora da Zona de Engajamento.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é declarado Líder.

Justificativa: No momento em que le Pivô Branque saiu de jogo, ambos Jammers passaram por todos Bloqueadores Em Jogo. Como le Jammer Vermelhe estava mais à frente, ele é declarado Líder.

Cenário C2.2.2.F

Le Jammer Vermelhe passa todos Bloqueadores em sua volta inicial, exceto le Pivô Branque. Por causa de uma outra jogada, os Oficiais declaram "Sem Pack". Le Jammer permanece atrás de le Pivô.

Resultado: Le Árbitro de Jammer não deve declarar le Jammer Vermelhe Líder (ainda).

Justificativa: Embora le Pivô Branque esteja agora Fora de Jogo, situações de “Sem Pack” são diferentes de estar “Fora de Jogo” para fins de passagens e ganho de posição para conquistar status de Líder. Durante um “Sem Pack”, uma Jammer ainda precisa conquistar passagens legalmente e não pode ganhar posição sobre Patinadores de forma ilegal enquanto le Jammer está Fora dos Limites.

Importante lembrar: Como le Pivô Branque é atualmente le Bloqueador mais à frente, le Jammer Vermelho pode conquistar o status de Líder passando le Pivô Branque.

Importante lembrar: Se o Pack for reformado e le Pivô estiver à frente da Zona de Engajamento, naquele momento le Jammer Vermelho atenderia aos requisitos para ser Líder.

2.2.3 Pivô

Não há cenários para a [Seção 2.2.3](#).

2.2.4 Passe de Estrela

Le Jammer de um time pode transferir sua Função para le Pivô de seu time ao completar com sucesso um Passe de Estrela legal. Um Passe de Estrela legal requer que le Jammer entregue a Estrela para le Pivô de seu time enquanto ambas Patinadores estão De Pé, Dentro dos Limites e Em Jogo; exceto se alguma Patinadora estiver a caminho ou Na Fila do Banco de Falta.

Origem: [Seção 2.2.4](#)

Cenário C2.2.4.A

Le Jammer Branque remove sua Estrela e entrega diretamente a uma Bloqueadora Branque que não é Pivô. Le Jammer solta a Touca. Le Bloqueador Branque imediatamente deixa a Touca cair.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Embora le Jammer só possa passar a Estrela para seu Pivô, como le Bloqueador Branque soltou imediatamente a Touca, não houve impacto no jogo.

Importante lembrar: Se le Bloqueador não tivesse soltado imediatamente a Estrela, le Jammer Branque receberia uma penalidade.

Importante lembrar: Se le Jammer Branque estivesse segurando a Estrela e le Bloqueador Branque tivesse puxado-a de suas mãos, le Bloqueador Branque seria le iniciador do Passe de Estrela ilegal e portanto seria penalizado.

Cenário C2.2.4.B

Le Jammer Branque remove sua Touca e a entrega a le Pivô Branque. Antes de soltar a Estrela, le Pivô Branque é empurrado para fora dos limites. Le Jammer Branque entrega a Estrela para le Pivô que está Fora dos Limites.

Resultado: O Passe de Estrela não é bem-sucedido. Ambas Patinadoras mantêm suas Funções originais. Nenhuma penalidade é aplicada no momento, mas le Pivô é avisado que não é le Jammer.

Justificativa: Apesar de le Jammer Branque ter tentado passar a Estrela quando le Pivô Branque estava elegível, um Passe de Estrela é um único ponto de troca: o momento em que a Estrela é solta. Como as Funções das Patinadoras não foram afetadas, é legal que le Pivô controle a Touca e não há impacto no jogo.

Importante lembrar: Se, após ser avisado que não é le Jammer, le Pivô colocar a Touca ou não removê-la, ele deve ser penalizado.

Cenário C2.2.4.C

A Listra de le Pivô Branque cai durante uma jogada normal. Le Jammer Branque remove a Estrela, entrega para le Pivô Branque e solta a Estrela.

Resultado: O Passe de Estrela não é bem-sucedido. Ambas Patinadoras mantêm seus papéis originais. Nenhuma penalidade é aplicada nesse momento, mas Le Pivô é instruído a soltar a Estrela.

Justificativa: Ume Pivô que não está visivelmente usando a Listra não pode exercer os privilégios de Pivô, como receber um Passe de Estrela ou recuperar a Estrela após um passe incompleto. Como a Listra caiu devido à jogada (e não foi removida intencionalmente), le Pivô é advertido de que ele não é le Pivô e pode soltar a Estrela.

Importante lembrar: Assim que le Pivô estiver ciente de que está sem a Listra, deve soltar imediatamente a Estrela.

Cenário C2.2.4.D

Vermelho 21 é le Jammer. Ele remove a Estrela e a lança em direção a Vermelho 45, que é le Pivô. Vermelho 45 (ainda Pivô) pega a Estrela no ar e a devolve para Vermelho 21 (ainda Jammer). Ambas patinadoras seguram a Estrela, e então Vermelho 21 solta. Vermelho 45 mantém o controle e coloca a Estrela em seu capacete.

Resultado: Vermelho 45 torna-se le Jammer.

Justificativa: Lançar a Estrela configura um Passe de Estrela incompleto, mas não ilegal. Um Passe de Estrela não pode ser concluído com um arremesso. Capturar a Estrela no ar equivale a recuperá-la do chão; le Pivô não é obrigado a deixar a Estrela cair na pista primeiro. Quando le Jammer Vermelho segura a Estrela, ele restabelece seu controle sobre ela, independentemente de le Pivô soltar ou não. Em seguida, ele completa o Passe de Estrela de maneira legal.

Cenário C2.2.4.E

Enquanto atravessa o Pack, a Estrela se solta do capacete de le Jammer Vermelho e gruda no velcro da munhequeira de um Bloqueador Branco. Le Bloqueador solta a Estrela e a deixa cair.

Resultado: Le Bloqueador Branco não recebe penalidade.

Justificativa: Le Bloqueador Branco adquiriu posse temporária da Estrela do capacete e a deixou cair. Como le Bloqueador Branco não tentou intencionalmente remover a Estrela do capacete de Jammer Vermelho, não deve receber uma penalidade por ter assumido o controle da Estrela acidentalmente, desde que abra mão do controle da Estrela imediatamente. A Estrela pode ser movida como parte do jogo normal, mas não pode ser controlada por ninguém além de le Jammer ou Pivô.

Importante lembrar: Se le Bloqueador Branco não tivesse tocado na Estrela, que estava presa em sua munhequeira, e tivesse permitido que le Jammer ou le Pivô Vermelhos a recuperasse assim que ele estivesse ciente disso, não haveria penalidade pelo mesmo motivo.

Importante lembrar: Se le Bloqueador Branco tivesse puxado a Estrela do velcro, mas não tivesse imediatamente aberto mão do controle da Estrela assim que a removesse de sua munhequeira, uma penalidade seria aplicada.

Cenário C2.2.4.F

Le Jammer Branco passa legalmente a Estrela para le Pivô Branco. Mais tarde no mesmo Jam, le Pivô Branco agora Jammer recebe uma penalidade e vai para o Banco de Falta. O Jam termina, e o time vermelho pede uma Revisão Oficial. Como resultado da revisão, le Jammer Branco original recebe uma penalidade por uma ação ilegal que ele cometeu enquanto era Jammer.

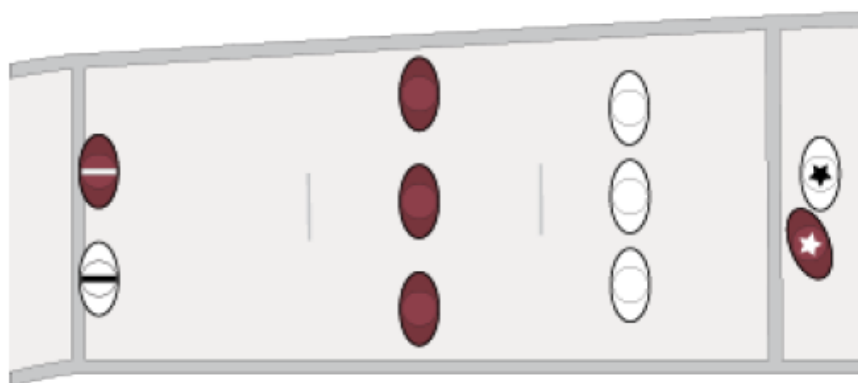
Resultado: A penalidade adicional deve ser cumprida por le Pivô Branco agora Jammer, mas registrada em nome de le Jammer Branco original. Le Jammer Branco original não pode participar do jogo até que o tempo da penalidade que ele recebeu tenha sido cumprido.

Justificativa: Le Jammer Branco passou legalmente a Estrela, tornando le Pivô Branco le nove Jammer, mas recebeu uma penalidade após revisão por uma ação cometida enquanto ele era Jammer. Isso colocaria dois Patinadores Brancos diferentes no Banco de Falta como Jammer. Uma penalidade é atribuída a um Patinador. O tempo da penalidade é atribuído a uma Função e le Patinador originalmente nessa Função não pode participar do jogo até que a penalidade tenha sido cumprida.

2.2.5 Bloqueadores

Não há cenários para a [Seção 2.2.5](#).

2.2.6 Posições Iniciais de Patinadores



Cenário C2.2.6.A

No momento do Apito de Início de Jam, o patins esquerdo de le Jammer Vermelho havia rolado para a frente e cruzado a Linha de Jammer.

Resultado: Le Jammer Vermelho recebe um aviso de Partida Falsa e deve Ceder sua posição para todos os Patinadores em sua imediação. Se ele não Ceder, ele receberá uma penalidade.

Justificativa: No instante do Apito de Início de Jam, le Jammer Vermelho estava tocando tanto sua posição inicial correta quanto uma posição inicial ilegal.

Importante lembrar: Até que ele tenha recebido esse aviso, ele não pode ser penalizado por falhar em Ceder.

Cenário C2.2.6.B

No Apito de Início de Jam, le Pivô Branco está completamente à frente da Linha de Pivô.

Resultado: Le Pivô Branco recebe imediatamente uma penalidade por posicionamento ilegal.

Justificativa: Le Pivô Branque estava completamente fora de posição, com ambos os patins à frente da Linha de Pivô. Elu é imediatamente penalizado, ao invés de ser avisado e autorizado a ceder, porque isso constitui uma violação flagrante das regras referentes às posições iniciais.

Cenário C2.2.6.C

Quando soa o Apito de Início do Jam, le Bloqueadore Branque está Fora dos Limites, do lado interno da pista.

Resultado: Le Bloqueadore é enviado de volta ao banco do seu time e não pode participar do Jam.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque não estava na pista no início do Jam e, portanto, não pode participar deste Jam.

Importante lembrar: Mesmo se le Bloqueadore Branque estivesse com um patins dentro e outro fora da pista, elu ainda seria considerado Fora dos Limites, e portanto fora da pista, não podendo participar do Jam.

Cenário C2.2.6.D

Entre jams, todes les Bloqueadores Branques (incluindo le Pivô Branque) alinham-se legalmente na Linha de Pivô, mas sem tocá-la. Le Pivô Vermelho se posiciona atrás delus. Imediatamente antes do início do Jam, le Pivô Vermelho, estende sua perna para frente e encosta o patins na Linha de Pivô.

Resultado: Todes les Bloqueadores Branques não Pivôs devem receber aviso de Partida Falsa e devem Ceder suas posições para todes les Patinadores próximos; quem não Ceder deve receber uma penalidade.

Justificativa: Le Pivô Vermelho estabeleceu sua posição em contato com a linha de Pivô antes do início do Jam. Bloqueadores não-Pivôs devem começar o Jam atrás dos quadris de qualquer Pivô em contato com a Linha de Pivô. Portanto, todes Bloqueadores com quadris à frente de le Pivô Vermelho são obrigados a Ceder.

Cenário C2.2.6.E

Tentando alcançar a pista antes do início do Jam, le Bloqueadore Vermelho salta de Fora dos Limites. O apito soa enquanto elu ainda está no ar. Le Bloqueadore Vermelho aterrissa dentro dos limites e em pé depois que o Jam começa.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelho tentou entrar na pista a partir de um estado de Fora dos Limites e ainda estava no ar no início do Jam. Elu deve ser instruído a retornar ao seu banco e não pode participar do Jam.

Justificativa: Enquanto está no ar, o Patinador mantém os atributos de seu estado anterior. O estado anterior de Bloqueador Vermelho era Fora dos Limites. Portanto, ele permanece Fora dos Limites enquanto está no ar. O Bloqueador Vermelho não estava na pista quando o Jam começou.

Cenário C2.2.6.F

No Apito de Início de Jam, o patins esquerdo de o Pivô Vermelho havia rolado para trás e ficado atrás da Linha de Jammer. O Pivô Vermelho recebe um aviso de Partida Falsa. O Pivô Vermelho se retira da jogada, tentando Ceder sua posição a les Patinadores nas proximidades. Nenhum Patinador se aproveita da tentativa de Pivô Vermelho de Ceder.

Resultado: O Pivô Vermelho não é mais obrigado a Ceder e pode continuar jogando.

Justificativa: O Pivô Vermelho fez uma tentativa genuína de ceder sua posição, dando tempo para que les Patinadores nas proximidade pudessem aproveitar a vantagem. Oferecer uma oportunidade razoável para les Patinadores na área se beneficiarem, mesmo que eles não o façam, é suficiente para liberar Pivô Vermelho da obrigação de Ceder.

Cenário C2.2.6.G

Todos quatro Bloqueadores Vermelhos alinham-se diretamente atrás da Linha de Pivô, sem espaço para outro Patinador se posicionar legalmente à frente. O Bloqueador Branco se posiciona à frente les Bloqueadores Vermelhos com um pé de cada lado da Linha de Pivô.

Resultado: O Bloqueador Branco é penalizado imediatamente ao soar o Apito de Início de Jam.

Justificativa: Mesmo que o Bloqueador Branco esteja parcialmente em uma posição legal, ele adotou intencionalmente uma posição inicial ilegal para obter vantagem. Mesmo que um aviso de Partida Falsa fosse dado, o Bloqueador Branco já teria obtido uma vantagem estratégica por estar posicionado à frente da parede Vermelha e por impedir les Bloqueadores Vermelhos de avançarem imediatamente. Devido a essa vantagem e à natureza intencional da posição ilegal, uma penalidade imediata é justificada.

Importante lembrar: Se o Bloqueador Branco estivesse tocando ou tivesse parte de seu patins à frente da Linha de Pivô, mas sem estar completamente à frente dela, um aviso de Partida Falsa deveria ser emitido, e ele deveria receber a oportunidade de ceder sua posição.

Importante lembrar: Se les Bloqueadores Vermelhos se movessem em direção à Linha de Jammer de modo que a vantagem imediata de le Bloqueador Branque fosse removida, então um aviso de Partida Falsa deveria ser dado.

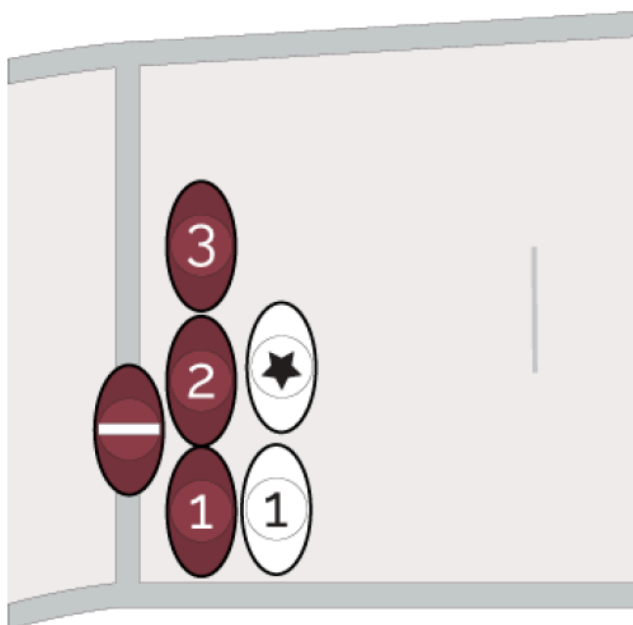
2.3 Pack e Zona de Engajamento

O pack é o grupo com maior número de bloqueadores de ambos times que estão dentro dos limites, em pé e em proximidade.

A Zona de Engajamento é a área onde é legal que Bloqueadores engajem ou sejam engajados.

Origem: [Seção 2.3](#)

Cenário C2.3.A

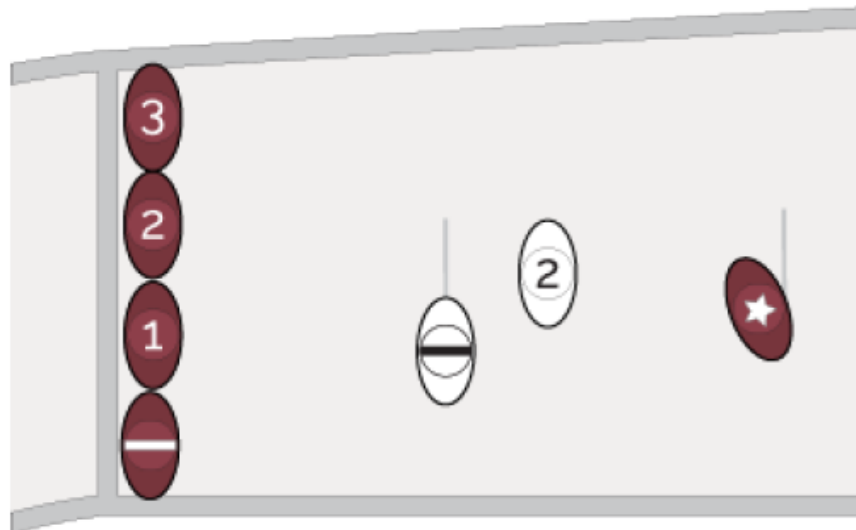


Le Bloqueador Vermelho 1 bloqueia le Bloqueador Branque 1 para Fora dos Limites.

Resultado: Sem Pack. Nenhuma penalidade. Le Bloqueador Branque 1 deve retornar para Dentro dos Limites para reformar o Pack assim que ele puder fazê-lo legalmente, e le Bloqueador Vermelho 1 deve patinar no sentido anti-horário para permitir que ele retorne.

Justificativa: Como não havia Bloqueadores Brancos a 3 metros ou menos de qualquer Bloqueador Vermelho, nenhum Pack pode ser definido. Todos os Bloqueadores devem trabalhar juntos para permitir que um Pack se reforme o mais rápido possível.

Cenário C2.3.B



A parede vermelha avança lentamente, enquanto les Bloqueadores Brancos permanecem parados.

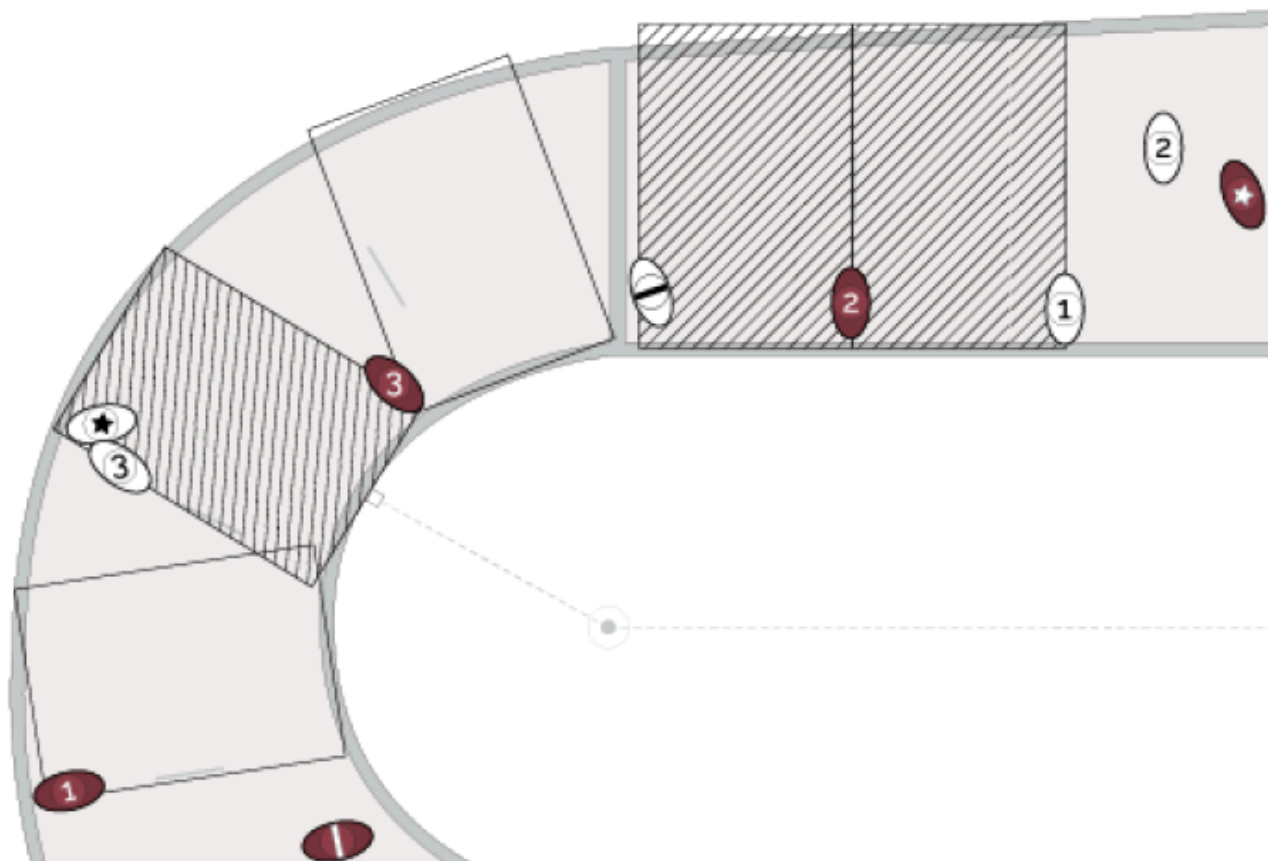
Resultado: É declarado Sem Pack. Nenhuma penalidade.

Justificativa: O movimento lento dos Bloqueadores Vermelhos deu chance para o Pivô Branco de manter o Pack, portanto os Bloqueadores Vermelhos não devem ser penalizados. O Pivô Branco não é obrigado a manter o Pack, mas é obrigado a trabalhar para reformar um Pack se não houver Pack. Além disso, o Pivô Branco é proibido de fazer movimentos súbitos que destruam o Pack.

Importante lembrar: Se, ao contrário, as vermelhas parassem completamente enquanto o Pivô recuasse ou ajoelhasse, ele deveria ser penalizado.

Importante lembrar: Se, em vez de se moverem para frente, os Bloqueadores Vermelhos ficassem parados enquanto o Pivô Branco patina para trás ou se ajoelha, o Pivô Branco deveria ser penalizado. O roller derby é jogado no sentido anti-horário, então o movimento no sentido horário é considerado de forma diferente do movimento anti-horário, e ajoelhar-se é sempre uma ação súbita. Movimentos sutis, como mudar seu peso enquanto está em pé, não devem ser considerados ações súbitas.

Cenário C2.3.C



Na imagem acima, Vermelho 3 e o Pivô Branco estão a mais de 3,05m de distância, assim como Vermelho 1 e Branco 3. Dessa forma, o Pack é composto de o Pivô Branco, Vermelho 2, Branco 1 e Branco 2. Vermelho 1 e o Pivô Vermelho estão Fora de Jogo.

O Pack seria composto pelos seguintes Patinadores se esses Bloqueadores caíssem no chão:

Branco 2	Branco 1, Vermelho 2, Pivô Branco
Branco 1	Sem Pack. Vermelho 3 e Branco 3 poderiam ser um Pack de dois, mas também poderiam o Pivô Branco e Vermelho 2.
Vermelho 2	Branco 3 e Vermelho 3
Pivô Branco	Branco 1, Branco 2, Vermelho 2
Vermelho 3 ou qualquer um a sua frente	O Pack não muda.

2.4 Bloqueios e Assistências

Não há cenários para a [Seção 2.4](#).

2.5 Passagem

Patinadores ganham posição superior a de outro Patinador ao passar por eles no sentido anti-horário.

Jammers só podem “ganhar” uma passagem se a passagem acontecer enquanto ele estiver vestindo a Estrela sobre o seu capacete com a estrela à mostra

Origem: [Seção 2.5](#)

Cenário C2.5.A

Le Jammer Branco está em sua segunda volta pelo Pack e ainda não conquistou nenhuma passagem sobre Bloqueadores Vermelhos. Le Pivô Vermelho recebe uma penalidade e começa a sair da pista. Le Jammer Branco passa ele enquanto ainda está dentro dos limites.

Pontos: 1 ponto.

Justificativa: Bloqueadores penalizados que ainda tocam Dentro dos Limites — mesmo que com um pé de cada lado da linha — ainda podem ser pontuados como se não tivessem sido penalizados. Le Jammer Branco ganha uma passagem sobre le Pivô Vermelho penalizado ao conquistar posição superior antes que le Pivô saia da pista.

Importante lembrar: Se houvesse outros Bloqueadores Vermelhos no Banco de Falta, a passagem sobre le Pivô também renderia pontos sobre esses Bloqueadores Vermelhos penalizados.

3. Pontuação

3.1 Pontuando

Jammers ganham um ponto toda vez que completam uma volta sobre um Bloqueador adversário.

Origem: [Seção 3.1](#)

Cenário C3.1.A

Le Jammer Vermelho aproxima-se do Pack para sua segunda volta. Le Jammer Vermelho passa todos os oponentes, exceto um Bloqueador Branco não-Pivô, que bloqueia Le Jammer Vermelho para fora, forçando ele a entrar de volta atrás do Pack. Antes que Le Jammer Vermelho entre de volta na pista, Le Jammer Branco passa a Estrela para Le Pivô Branco. Le Jammer Vermelho volta ao Pack, passa novamente por todos os oponentes e sai da Zona de Engajamento.

Pontos: 4 pontos.

Justificativa: Como resultado do Passe de Estrela bem sucedido, Le Jammer Branco e Le Pivô Branco trocam status entre si, em termos de pontuar e ser pontuado. Como Le Jammer Vermelho já havia pontuado sobre Le Pivô Branco original antes do Passe de Estrela, ele já pontuou sobre Le Bloqueador Branco (originalmente Le Jammer Branco) nessa volta e não pode pontuar novamente.

Importante lembrar: Se Le Pivô Branco tivesse bloqueado Le Jammer Vermelho para fora da pista, e Le Pivô Branco recebesse a Estrela e saísse da Zona de Engajamento antes de ser passado, Le Jammer Vermelho ainda poderia ganhar 4 pontos ao passar por Le Jammer Branco original, agora um Bloqueador.

Cenário C3.1.B

Le Jammer Vermelho entra no Pack à frente de Le Jammer Branco, enquanto Le Jammer Branco se aproxima para sua segunda volta pelo Pack. Le Jammer Vermelho passa a Estrela, e Le nove Jammer Vermelho escapa do Pack. Le Jammer Branco entra, passa por quatro Bloqueadores Vermelhos (incluindo Le Jammer original).

Pontos: 4 pontos para Le Jammer Branco.

Justificativa: Todos os Bloqueadores contam coletivamente para a volta pelo Pack de Le Jammer oposto. Mesmo que Le Jammer Branco não tenha passado Le Jammer Vermelho original, quando Le Jammer Vermelho se tornou Bloqueador isso deu a Le Jammer Branco a passagem.

Cenário C3.1.C

(Removido intencionalmente pela WFTDA.)

Cenário C3.1.D

Le Jammer Branco está em sua segunda volta pelo Pack e salta o apex, passando todos os quatro Bloqueadores Vermelhos enquanto está no ar. O patins direito de Le Jammer Branco aterrissa Dentro dos Limites, com o quadril à frente de todos. No mesmo movimento, seu patins esquerdo toca em seguida fora da pista.

Pontos: 4 pontos.

Justificativa: O status de Dentro dos Limites de le Jammer Branque foi mantido enquanto estava no ar porque a primeira parte de seu patins a tocar de volta no chão tocou Dentro dos Limites. O status Em Pé de le Jammer Branque foi mantido enquanto estava no ar porque ele tocou o chão primeiro com o patins. O fato de le Jammer Branque ter tocado Fora dos Limites com o outro patins não afeta seus pontos (mas afeta em seguida sua posição relativa a de les Patinadores que ele passou enquanto estava no ar).

3.2 Volta de Pontuação

Pontos são agrupados por voltas pelo Pack.

Origem: [Seção 3.2](#)

Cenário C3.2.A

(Removido intencionalmente pela WFTDA.)

Cenário C3.2.B

Le Pivô Branque é enviado ao Banco de Falta logo após o início do Jam. Le Jammer Vermelho completa sua primeira volta pelo Pack e começa a segunda. Le Jammer Vermelho passa duas Bloqueadoras Brancas antes que le Pivô Branque retorne à pista e o Jam é encerrado.

Resultado: 3 pontos.

Justificativa: Na sua segunda volta pelo Pack, le Jammer Vermelho conquista uma passagem sobre le Pivô Branque ao passar le primeiro Bloqueador Branco enquanto le Pivô Branque estava penalizado.

Cenário C3.2.C

No início do Jam, le Jammer Vermelho bloqueia le Jammer Branco para Fora dos Limites e patina no sentido horário. Le Jammer Vermelho sai da Zona de Engajamento pela parte traseira, retorna pela frente e patina dentro dos limites até a parte traseira do Pack. Le Jammer Branco retorna atrás dele e fica preso no Pack antes de recomeçar sua volta inicial. Le Jammer Vermelho patina para frente, sai da Zona de Engajamento pela frente, entra novamente pela parte traseira, passa todos oponentes e completa sua volta inicial pelo Pack.

Pontos: 0 pontos.

Justificativa: Mesmo que le Jammer Vermelho tenha conquistado passagens “dando uma volta” em todos les Bloqueadoras adversárias durante sua volta inicial pelo Pack, passagens feitas antes de completar a volta inicial não contam pontos.

Cenário C3.2.D

Ume Bloqueadore Branque começa o Jam sentade no Banco de Falta. Le Jammer Vermelhe completa sua primeira volta pelo Pack e inicia a segunda. Le Bloqueadore Branque retorna à pista atrás de le Jammer Vermelhe. Le Jammer Vermelhe então passa todes les oponentes e sai pela frente da Zona de Engajamento.

Pontos: 4 pontos.

Justificativa: Porque le Bloqueadore Branque retornou à pista atrás de le Jammer Vermelhe, le Jammer Vermelhe ainda podia ganhar ponto sobre elu ao passar outre Bloqueadore Branque.

Importante lembrar: Se le Bloqueadore Branque tivesse passado le Jammer Vermelhe antes que le Jammer Vermelhe passasse outres oponentes, le Jammer Vermelhe precisaria passar le Bloqueadore Branque que retornou para pontuar como de costume.

Cenário C3.2.E

(Removido intencionalmente pela WFTDA.)

3.3 Evitando de Pontuação

Adversáries só podem evitar ser pontuades permanecendo à frente de le Jammer ou garantindo que, quando passades, a passagem não seja conquistada.

Origem: [Seção 3.3](#)

Cenário C3.3.A

Le Jammer Branque está em sua segunda volta pelo Pack e passa todes les Bloqueadores adversáries, exceto le Pivô Vermelhe, que permanece à sua frente. Le Jammer Branque sai pela frente da Zona de Engajamento com le Pivô Vermelhe ainda à frente.

Pontos: 4 pontos

Justificativa: Sair da Zona de Engajamento à frente de le Jammer adversárie não é um meio válido para ume Bloqueadore, tal qual le Pivô Vermelhe, evitar ser pontuade. Ao fazer isso, le Pivô Vermelhe impediu que le Jammer Branque tivesse oportunidade de lhe passar dentro da Zona de Engajamento, então le Jammer Branque é considerado como tendo ganhado a passagem assim que completa sua segunda pelo Pack.

Importante lembrar: Se o Jam tivesse terminado antes que le Jammer saísse da Zona de Engajamento, mas enquanto le Pivô estava à frente, le Jammer ainda ganharia o ponto, pois o fim do Jam encerra a volta pelo Pack. Mas se le Pivô estivesse à frente dentro da Zona de Engajamento, le Jammer não ganharia o ponto, já que teve chance de passar elu em jogo.

Cenário C3.3.B

Le Jammer Branque está em sua segunda volta pelo Pack. Elu passa todes les Bloqueadores, exceto le Pivô Vermelho, que está à sua frente. Le Pivô Vermelho força le Jammer Branque para Fora dos Limites e, em seguida, fica Fora de Jogo. Le Pivô Vermelho volta atrás e retorna à Zona de Engajamento e acaba atrás de le Jammer Branque, que ainda está Fora dos Limites. Le Jammer Branque retorna à pista à frente de le Pivô Vermelho, logo depois da Zona de Engajamento.

Pontos: 3 pontos

Justificativa: Quando le Jammer Branque retornou a pista fora da Zona de Engajamento, sua segunda volta pelo Pack foi concluída. Naquele momento, le Pivô Vermelho estava em jogo. Portanto, le Jammer Branque tinha a oportunidade de ganhar o ponto de le Pivô Vermelho durante aquela volta pelo Pack se retornasse ao jogo dentro da Zona de Engajamento e depois passasse le Pivô Vermelho.

Cenário C3.3.C

Le Jammer Branque inicia sua segunda volta pelo Pack. Le Bloqueador Vermelho 1 é enviado ao Banco de Falta. Le Bloqueador Vermelho 2 sai de jogo voluntariamente para ajustar seu equipamento. Le Jammer Branque ainda não passou les Bloqueadores Vermelhos 3 e 4. Então, o Jam é encerrado.

Pontos: 0 pontos

Justificativa: Le Jammer não conquistou passagem sobre nenhum oponente antes do fim do Jam.

Importante lembrar: Le Jammer Branque teve a oportunidade de passar les Bloqueadores Vermelhos 3 e 4 e teria então ganhado os pontos de les Bloqueadores 1 e 2, totalizando 3 pontos.

Cenário C3.3.D

Le Jammer Branque inicia sua segunda volta pelo Pack. Les Bloqueadores Vermelhos 1 e 2 já estão sentados no Banco de Falta. Le Bloqueador Vermelho 3 recebe uma penalidade e vai para o Banco. Le Bloqueador Vermelho 4 sai de jogo voluntariamente para ajustar seu equipamento. Le Jammer Branque passa por seus companheiros de equipe.

Pontos: 4 pontos

Justificativa: Como le Jammer Branque não teve oportunidade de passar nenhuma de suas oponentes, le Jammer Branque ganha pontos por todas automaticamente ao completar a volta pela Zona de Engajamento, como definido durante uma situação de Sem Pack.

Cenário C3.3.E

Le Jammer Branque inicia sua segunda volta pelo Pack. Les Bloqueadoras Vermelhas 1 e 2 já estão sentadas no Banco de Falta. Le Bloqueador Vermelho 3 perde um freio e sai de jogo voluntariamente. Le Bloqueador Vermelho 4 recebe uma penalidade e é instruído a se manter na pista, mas sai assim mesmo. Le Jammer Branque passa por suas companheiras e por le Bloqueador Vermelho 4 enquanto les Oficiais instruem le Bloqueador Vermelho 4 a voltar à pista.

Pontos: 4

Justificativa: Porque le Bloqueador Vermelho 4 não foi mandado para fora da pista e para o Banco de Falta, ele ainda é parte do jogo ativo (só está fora dos limites). Quando le Jammer Branque passou por le Bloqueador Vermelho 4, a passagem foi conquistada normalmente, mesmo com le Bloqueador Vermelho 4 fora dos limites naquele momento.

Importante lembrar: Se le Bloqueador 4 tivesse saído rápido o bastante para negar a oportunidade de le Jammer Branque conquistar uma passagem, então quando le Jammer Branque completasse sua volta pela Zona de Engajamento, ele teria conquistado a passagem sobre le Bloqueador Vermelho 4 como se le Bloqueador Vermelho 4 estivesse a frente e fora da Zona de Engajamento (mas ainda dentro dos limites). Como não há Pack, a volta de le Jammer Branque pela Zona de Engajamento é completada quando ele está a 6,10m a frente da pessoa que estiver mais a frente, dentro dos limites e membro do último Pack definido (nesse caso, sua companheira de time).

Cenário C3.3.F

Le Jammer Vermelho comete uma falta no início da sua segunda volta pelo pack, antes de ter conquistado passagens por seus oponentes naquela volta. Enquanto le Jammer Vermelho está no banco de penalidades, duas Bloqueadoras Brancas também são mandadas para o banco. Le Jammer Vermelho é liberado e retorna para a Zona de Engajamento. O Pack se move rapidamente e le Jammer Vermelho não passa ninguém. Les duas outras Bloqueadoras Brancas são liberadas e retornam para a pista atrás de le Jammer Vermelho. O Jam se encerra.

Pontos: 0 pontos

Justificativa: Le Jammer Vermelho teve oportunidade de passar les dues Bloqueadores Brancos penalizados ao passar ume des Bloqueadores Brancos não penalizados.

Cenário C3.3.G

(Removido intencionalmente pela WFTDA.)

Cenário C3.3.H

(Removido intencionalmente pela WFTDA.)

Cenário C3.3.I

Le Jammer Vermelho completa sua primeira volta pelo Pack e já passou ume Bloqueador adversário quando remove a Estrela. Enquanto está sem a Estrela, les três outros Bloqueadores adversários recebem penalidades e são mandados para o Banco de Falta. O Jam encerra enquanto le Jammer Vermelho ainda segura a Estrela na mão.

Resultado: 1 ponto

Justificativa: Le Jammer Vermelho não conseguiu marcar pontos enquanto estava sem a Estrela, mas mantém o ponto que ganhou quando ainda estava com a Estrela.

Importante lembrar: Se tivesse colocado de volta a Estrela antes do fim do Jam, ele ganharia os pontos des outros Bloqueadores penalizados assim que a Estrela estivesse sobre seu capacete.

Cenário C3.3.J

Le Jammer Vermelho inicia sua volta de pontuação pelo Pack e está à frente de le Jammer Branco. Ele passa três Bloqueadores Brancos, mas continua atrás de le Pivô Branco. Le Jammer Branco faz um Passe de Estrela bem-sucedida para le Pivô Branco, mas continua atrás de le Jammer Vermelho. Le Jammer Vermelho termina sua volta de pontuação sem passar le Jammer Branco original (agora Bloqueador).

Resultado: 4 pontos

Justificativa: Le Jammer Vermelho precisa ter pelo menos uma oportunidade de passar todes les Bloqueadores adversários em cada volta pelo Pack — incluindo ume Jammer que virou Bloqueador após um Passe de Estrela. Quando le Jammer se torna Bloqueador, ele é considerado ume Bloqueador que está retornando ao jogo ativo. (ver [Seção 2.5](#))

3.4 Jammers Penalizadas

Quando uma Jammer é penalizada, ela é considerada como não estando mais na pista.

Origem: [Seção 3.4](#)

Cenário C3.4.A

Le Jammer Vermelho completa sua primeira volta pelo Pack e ainda não passou nenhum Bloqueador adversário quanto comete duas faltas seguidas. Ela é mandada para o Banco de Falta por 60 segundos, durante os quais todos os quatro Bloqueadores adversários também são penalizados e enviados ao Banco. Le Jammer retorna à pista na parte de trás do Pack, mas o Jam termina antes que ela passe algum oponente.

Resultado: 0 pontos

Justificativa: Le Jammer Vermelho não passou nenhum Bloqueador adversário portanto não é elegível para receber pontos por oponentes fora da pista.

Importante lembrar: Se Le Jammer Vermelho tivesse passado qualquer Bloqueador adversário antes de cometer a falta, ganharia pontos sobre os outros Bloqueadores ao retornar à pista.

Importante lembrar: Se Le Jammer Vermelho tivesse passado um Bloqueador adversário depois de sair do Banco de Falta mas antes do fim do Jam, também receberia pontos por qualquer Bloqueador ainda sentado no Banco de Falta ou qualquer Bloqueador adversário retornando do Banco atrás de Le Jammer Vermelho.

3.5 Erros de Pontuação e Relatório de Placar

Não há cenários para a [Seção 3.5](#).

4. Penalidades

Para os cenários seguintes, assumamos que:

- O time da casa veste vermelho.
- O time visitante veste branco.
- Ambos times colocaram Em Jogo legalmente três Bloqueadores, um Pivô e um Jammer, salvo indicação contrária.
- O Jam começa e o Pack é definido.

- Patinadores se movem no sentido anti-horário, salvo indicação contrária, e começam a se bloquear.

4.1 Penalidades de Contato

4.1.1 Impacto em Zona de Alvo Ilegal

Fazer contato em uma Zona de Alvo Ilegal deve ser penalizado conforme o impacto causado no alvo. (ver [Seção 2.4.1](#))

Origem: [Seção 4.1.1](#)

Cenário C4.1.1.A

Le Bloqueadore Branque, ao cair depois de um contato com le Bloqueadore Vermelho, “cai pequeno”, mantendo braços e pernas próximos ao corpo. Le Jammer Vermelho, que vem logo atrás, tropeça sobre le Bloqueadore Branque e cai.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque fez tudo que podia para evitar que sua queda fosse um perigo.

Importante lembrar: Se essa fosse a terceira vez que le Bloqueadore Branque tivesse causado um oponente a cair dessa maneira, ele deveria receber uma penalidade. “Cair pequeno” reduz o risco de um Patinador que cai na pista, mas quedas excessivas com impacto representam um risco maior à segurança do jogo, que deve ser penalizado.

Cenário C4.1.1.B

Le Jammer Vermelho patina junto a linha interna e tenta saltar o apex para passar o Pack. Le Pivô Branque inicia um bloqueio legal na parte de cima do braço de le Jammer, que tira o equilíbrio de le Jammer e seu pulo é interrompido. Le Jammer Vermelho cai Fora dos Limites. Mesmo “caindo pequeno”, seu impulso lhe faz deslizar de volta para a pista e atingir as pernas de um Bloqueadore Branque. Le Bloqueadore Branque tropeça por cima de le Jammer Vermelho e cai..

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado.

Justificativa: Le Jammer Vermelho é considerado dentro dos limites quando le Pivô inicia o ataque legalmente. Apesar de ter “caído pequeno”, seu movimento de voltar para a pista significa que ele é um risco para um espaço maior. A perda de posição de le Bloqueadore Branque resultante desse risco é suficiente para justificar uma penalidade.

Cenário C4.1.1.C

Le Pivô Vermelho e duas Bloqueadoras Vermelhas formam uma parede de três. Le Bloqueador Branco inicia um bloqueio nas costas de Le Pivô Vermelho com uma Zona de Bloqueio Legal. Le Pivô não cai, mas é deslocado do centro da parede, permitindo que Le Jammer Branco passe pelas outras duas patinadoras Vermelhas pelos quadris antes de Le Pivô retomar posição.

Resultado: Le Bloqueador Branco é penalizado.

Justificativa: Mesmo que Le Bloqueador Branco não tenha ganhado posição diretamente, seu bloqueio em Zona de Alvo Ilegal criou vantagem para seu time: Le Jammer Branco conquistou passagens e portanto pontos.

Importante lembrar: Se Le Bloqueador Branco tivesse se movido completamente pela parede e continuado em frente, isso também justificaria uma penalidade por ganho de posição, mesmo que ele não estivesse marcando pontos.

Cenário C4.1.1.D

Le Bloqueador Vermelho inicia bloqueio peito-a-peito em Le Bloqueador Branco. A força do impacto gera contato secundário do braço superior de Le Bloqueador Vermelho no pescoço de Le Bloqueador Branco. A cabeça de Le Bloqueador Branco é jogada para trás mas ele não perde o equilíbrio nem cai.

Resultado: Le Bloqueador Vermelho é penalizado.

Justificativa: Mesmo que o contato de Le Bloqueador Vermelho tenha sido a uma Zona de Alvo Legal com uma Zona de Bloqueio Legal e Le Bloqueador Branco não tenha perdido posição nem vantagem, contato forte com a cabeça ou pescoço sempre deve ser penalizado.

Importante lembrar: Contato acidental com o pescoço ou cabeça que não seja forte e não tenha nenhum outro impacto não deve ser penalizado.

Cenário C4.1.1.E

Le Bloqueador Vermelho patina no sentido horário quando Le Bloqueador Branco se posiciona atrás dele e bloqueia posicionalmente as suas costas. Le Bloqueador Vermelho para de patinar no sentido horário.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Um Patinador não pode ser penalizado por bloquear uma Zona de Alvo Ilegal de forma posicional. Patinadoras podem estar orientadas e se movendo em várias direções durante um jogo.

Cenário C4.1.1.F

Le Jammer Branque se aproxima da parte de trás Pack mirando le Bloqueadore Vermelho. Muito antes do impacto acontecer, le Bloqueadore Vermelho se move lateralmente apresentando suas costas (uma Zona de Alvo Ilegal). Le Jammer Branque faz contato mesmo assim e derruba le Bloqueadore Vermelho.

Resultado: Le Jammer Branque é penalizado.

Justificativa: Se le Jammer Branque não tivesse oportunidade razoável de evitar a Zona de Alvo Ilegal de le Bloqueadore Vermelho, porque le Bloqueadore apresentou essa Zona de Alvo Ilegal no último momento, então le Bloqueadore Vermelho estaria iniciando com as costas, uma Zona de Bloqueio Legal. Como le Jammer Branque não seria considerado le iniciadore, não há penalidade.

Cenário C4.1.1.G

Le Jammer Branque patina em alta velocidade e atinge diretamente as costas de le Bloqueadore Vermelho, que não estava preparade para o contato. Le Bloqueadore Vermelho cai de forma desajeitada e atinge a parede de Bloqueadores Branques a sua frente, que caem.

Resultado: Le Jammer Branque é penalizado; le Bloqueadore Vermelho não é penalizado.

Justificativa: Le Jammer Branque fez contato ilegal com le Bloqueadore Vermelho. Devido a esse contato ilegal, le Bloqueadore Vermelho não conseguiu evitar cometer sua ação ilegal e não deve ser penalizado.

Cenário C4.1.1.H

Le Jammer Vermelho patina pela pista em alta velocidade. Elu faz impacto muito forte com as costas de le Bloqueadore Branque sem fazer nenhum esforço de evitar o contato ilegal. Porém, le Bloqueadore Branque não cai e le Jammer vermelha não ganha posição em ninguém como resultado dessa ação.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado e deve ser considerado uma expulsão.

Justificativa: Contato forçado nas costas de ume oponente é ilegal, em parte porque é inseguro. A violação flagrante dessa regra representa risco à segurança de le Bloqueadore Branque, o que tem impacto suficiente no jogo para acarretar a expulsão de le Jammer Vermelho, se for considerada negligente, intencional ou irresponsável, independente de le Bloqueadore Branque ter perdido posição ou não.

Cenário C4.1.1.I

Le Jammer Vermelho está preso atrás de uma parede de Bloqueadores Brancos. Le Jammer Vermelho faz contato forçado com as costas de le Bloqueador Branco 1, mas graças a uma assistência legal de le Bloqueador Branco 2, le Bloqueador Branco 1 mantém sua posição.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado.

Justificativa: Contato forçado nas costas de um oponente é ilegal, em parte porque é inseguro. Le Jammer Vermelho tinha controle de suas ações e iniciou contato ilegal intencional com as costas de le Bloqueador Branco 1. Essa ação é penalizada independente do impacto ou resultado.

Importante lembrar: Se le Jammer Vermelho iniciasse contato não-forçado com as costas de le Bloqueador Branco 1 com uma Zona de Bloqueio Legal, o escopo da penalidade seria de contato com uma Zona de Alvo Ilegal.

Cenário C4.1.1.J

Le Jammer Vermelho se aproxima de le Bloqueador Branco 1. Le Bloqueador Branco 2 inicia um bloqueio legal contra le Jammer Vermelho no último segundo, forçando-lhe a mudar de trajetória e atingir as costas de le Bloqueador Branco 1 (sem nenhuma oportunidade de se recuperar antes de fazer contato). Le Bloqueador Branco 1 recebe um contato forte mas mantém sua posição à frente de le Jammer Vermelho e não perde sua posição de nenhuma outra maneira.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Jammer Vermelho foi empurrado para o contato ilegal por uma ação legal de seu oponente. Assim, o impacto forte com as costas foi inevitável. O contato ilegal não teve nenhum outro impacto (como perda de posição) que justificasse uma penalidade.

Importante lembrar: Um patinador é responsável por manter controle de seu corpo e pelo que contato que ele inicia como resultado de uma jogada legal. Se le Bloqueador Branco 1 tivesse perdido posição, le Jammer Vermelho seria penalizado.

Importante lembrar: Se le Jammer Vermelho fizesse contato forte com as costas de le Bloqueador Branco 1 devido à assistência de um companheiro de time Vermelho, então o contato seria considerado evitável e le Jammer Vermelho seria penalizado.

4.1.2 Impacto com uma Zona de Bloqueio Ilegal

Fazer contato com uma Zona de Bloqueio Ilegal deve ser penalizado com base no impacto que tem sobre o alvo (ver [Seção 2.4.2](#)).

Origem: [Seção 4.1.2](#)

Cenário C4.1.2.A

Le Jammer Vermelhe inicia um bloqueio com seus braços junto ao tronco, em uma Zona Legal de le Bloqueadore Branque. Le Bloqueadore Branque é jogada para fora dos limites da pista.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Os antebraços de le Jammer Vermelhe estavam completamente colados ao seu tronco. Apesar de antebraços serem uma Zona de Bloqueio Ilegal, quando estão colados ao tronco faz com que sejam efetivamente parte do tronco, portanto uma Zona de Bloqueio Legal.

Cenário C4.1.2.B

Ume Bloqueadore Branque inicia um bloqueio com a parte superior do braço em uma Zona de Alvo Legal de le Jammer Vermelhe. O impulso natural do movimento faz com que o contato escorregue para o cotovelo de le Bloqueadore Branque. Le Jammer Vermelhe acaba saindo dos limites da pista como resultado dessa ação.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque usou a parte superior do braço para iniciar o bloqueio. A perda de posição de le Jammer Vermelhe foi resultado do bloqueio com uma Zona Legal de Bloqueio e não do contato adicional, resultante do impulso do movimento que gerou o impacto. Ambos são exemplos de jogadas legais.

Importante Lembrar: Muitos bloqueios legais incluem contato incidental ou insignificante usando uma Zona de Bloqueio Ilegal ou contra uma Zona de Alvo Ilegal. Se o contato ilegal não tem nenhum impacto adicional, não deve ser penalizado.

Cenário C4.1.2.C

Cenário renumerado e movido para o [Cenário C4.1.5.A](#)

Cenário C4.1.2.D

Enquanto le Jammer Branque avança, le Bloqueadore Vermelhe perde o equilíbrio e é jogada para o caminho de le Jammer Branque, posicionada com a cabeça em frente de le Jammer Branque. Le Jammer Branque para completamente para evitar o impacto.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Apesar de le Jammer Branque ter perdido a força de seu movimento de forma significativa como resultado do bloqueio posicional de le Bloqueadore Vermelhe com uma Zona de Bloqueio Ilegal (cabeça), bloqueio posicional não intencional com a cabeça não deve ser penalizado.

Importante Lembrar: Se le Bloqueadore Vermelhe tivesse colocado intencionalmente sua cabeça no caminho para frear o movimento de le Jammer Branque, ou continuasse a usar a ameaça de machucar a própria cabeça como uma barreira, le Bloqueadore Vermelhe seria penalizado por conduta insegura e antidesportiva.

Cenário C4.1.2.E

Le Bloqueadore Branque perde equilíbrio e agarra a camiseta de le Bloqueadore Vermelhe para se estabilizar. Le Bloqueadore Vermelhe permanece em pé, mas é significativamente desacelerado pelo puxão. Le Bloqueadore Branque recupera o equilíbrio.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado.

Justificativa: Assistências feitas em oponentes, como puxões ou segurar-se, são penalizadas se resultam em algum tipo de vantagem para quem inicia ou desvantagem para le oponente. Le Bloqueadore Branque desacelerou le Bloqueadore Vermelhe significativamente usando uma Zona de Bloqueio Ilegal.

Cenário C4.1.2.F

Le Pivô Branque tenta se juntar les outres Bloqueadores Brancos, mas é impedido por uma parede de Bloqueadores Vermelhos. Le Pivô Branque passa por uma Bloqueadora Vermelha na linha externa, usando seus antebraços nos Bloqueadores Vermelhos para se manter dentro dos limites.

Resultado: Le Pivô Branque é penalizado.

Justificativa: Le Pivô Branque conquistou posição superior a le Bloqueadore Vermelhe usando seus antebraços para se manter dentro dos limites da pista, durante uma ação que, de outra maneira, teria lhe tirado dos limites da pista.

Cenário C4.1.2.G

Le Jammer Vermelho já passou todos, exceto le Bloqueadore Branco mais à frente. Le Bloqueadore Branco gira no sentido horário com seus braços esticados e inicia um bloqueio contra le Jammer Vermelho com todo o seu braço: ombro, cotovelo e antebraço. Le Jammer Vermelho não perde o equilíbrio, mas seu avanço é interrompido.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado.

Justificativa: Apesar de não ter perdido a posição, o progresso de le Jammer Vermelhe foi significativamente impedido por Zonas de Bloqueio Ilegais.

Importante Lembrar: Se le Bloqueadore Branque tivesse abaixado os antebraços e cotovelos no momento do impacto, não seria penalizado. Foi o impacto prolongado dos antebraços e cotovelos que tornou a ação ilegal.

Cenário C4.1.2.H

Le Jammer Vermelhe entra pela parte de trás do Pack e é bloqueado em direção à linha externa por le Pivô Branque. O impacto faz le Jammer Vermelhe perder o equilíbrio e ele agarra a camisa de le Pivô Branque, conseguindo não pisar fora dos limites da pista. Le Jammer Vermelhe recupera o equilíbrio dentro da pista, sem ganhar posição relativa enquanto le Pivô Branque continua estável e desimpedido.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Le Jammer Vermelhe usou seus antebraços para manter uma posição dentro dos limites que não teria conseguido manter de outra forma.

Cenário C4.1.2.I

Le Pivô Vermelhe perde o equilíbrio devido a uma ação de um companheiro de time e agarra o braço de um Bloqueadore Branque - o que permite que le Pivô Vermelhe não caia.

Resultado: Le Pivô Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Le Pivô Vermelhe usou seus antebraços para manter uma posição de pé que não teria conseguido manter de outra forma.

4.1.3 Outros Contatos Ilegais

Bloquear é legal quando um Patinador está se movendo no sentido anti-horário, em jogo, de pé e dentro dos limites durante um Jam, usando Zonas de Contato Legais.

Origem: [Seção 4.1.3](#)

Cenário C4.1.3.A

Le Pivô Branque está parado nos freios e inicia um bloqueio contra le Jammer Vermelhe. Le Jammer Vermelhe contra-bloqueia, mas é freiado completamente por le Pivô Branque, que continua parado.

Resultado: Le Pivô Branque é penalizado.

Justificativa: Se le Jammer Vermelhe perde posição ou tem seu ímpeto ou trajetória severamente afetados por um bloqueio iniciado de forma ilegal, quem inicia deve receber uma penalidade. Nesse exemplo, se le Pivô Branque não tivesse mantido sua posição parada e tivesse começado a se mover na direção anti horário enquanto bloqueava, não seria penalizado.

Importante Lembrar: Não é o uso dos freios que torna a ação ilegal nesse cenário, mas o fato de que le Pivô Branque teve um impacto em le Jammer Vermelhe enquanto parade. Se le Pivô Branque tivesse continuado a se mover no sentido anti horário pela pista sobre os freios, não haveria penalidade.

Cenário C4.1.3.B

Le Bloqueadore Vermelhe usa uma Área de Bloqueio Legal para bloquear uma Área de Contato Legal de le Bloqueadore Branque. Le Bloqueadore Branque é empurrado até que um patins esteja dentro da pista e o outro fora da pista. Le Bloqueadore Vermelhe continua bloqueando até le Bloqueadore Branque ficar completamente fora da pista. Le Bloqueadore Vermelhe então inicia um novo bloqueio, que joga le Bloqueadore Branque no chão.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Ume Patinadore não deve ser bloqueado enquanto está fora dos limites. Só é legal bloquear uma Patinadore que está dentro da pista ou com um pé de cada lado da linha. O bloqueio secundário é o que torna ilegal.

Cenário C4.1.3.C

Le Bloqueadore Vermelhe é jogado para fora e reciclado para trás do Pack. Elu acelera e volta para dentro da pista, se chocando diretamente com le Bloqueadore Branque, que cai.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Mesmo que o Alvo e as Zonas de Bloqueio sejam legais e ambas Patinadores estejam dentro da pista, le Bloqueadore Vermelhe ganhou uma vantagem inesperada ao acelerar, enquanto fora dos limites da pista, e imediatamente bloquear com o mesmo movimento. Le Bloqueadore Branque não poderia ser bloqueado por um oponente Fora dos Limites.

Cenário C4.1.3.D

Le Bloqueadore Vermelhe é jogado para fora da pista por le Bloqueadore Branque, que também sai da pista, deixando uma abertura na linha interna da pista. Le Bloqueadore Vermelhe fora da pista agarra le Jammer Vermelhe, que está dentro da pista pelo quadril e lhe empurra para frente de le Bloqueadore Branque dentro da pista.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelho é penalizado.

Justificativa: O parâmetro para penalização de assistências segue uma métrica similar à dos bloqueios. Não podem vir de uma posição imbloqueável, como Fora dos Limites, enquanto No Chão ou enquanto Parade. Porque Le Bloqueadore Vermelho não pode ser legalmente bloqueado, também é ilegal que ele dê assistência.

Cenário C4.1.3.E

Le Jammer Branco, posicionado logo atrás da Linha de Jammer, recebe impacto de Le Jammer Vermelho que tenta ocupar o mesmo espaço. Le Jammer Branco cai para fora dos limites antes que soe o Apito de Início de Jam.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado por bloquear antes do início do Jam. Le Jammer Branco pode participar deste Jam. Le Jammer Vermelho perde a capacidade de conquistar o status de Jammer Líder neste Jam.

Justificativa: É ilegal bloquear antes do começo do Jam. Porque Le Jammer Branco não estava em uma posição inicial legal devido a uma ação ilegal de um oponente, ele pode participar do Jam.

Importante Lembrar: Se Le Jammer Branco fosse bloqueado para uma posição de partida falsa ao invés de Fora dos Limites, Le Jammer Branco poderia participar do Jam (sem necessidade de Entregar a Posição). Le Jammer Vermelho receberia uma penalidade por bloquear antes do início do Jam.

Importante Lembrar: Um Patinador penalizado antes do início de um Jam deve cumprir sua penalidade na Função em que parece estar atuando.

Cenário C4.1.3.F

Um Bloqueador Branco inicia contato com Le Jammer Vermelho durante o Apito de Fim de Jam. Le Jammer Vermelho perde o equilíbrio e tropeça significativamente após o Apito de Fim de Jam.

Resultado: Le Bloqueador Branco iniciou o bloqueio legalmente antes do final do Jam. Nenhuma penalidade.

Justificativa: É ilegal bloquear depois que termina um Jam. Porém, é legal iniciar um bloqueio durante o Apito de Fim de Jam, mesmo que o resultado do bloqueio aconteça depois que o Jam tenha terminado.

Importante Lembrar: Se esse mesmo golpe começasse após o Apito de Fim de Jam, le Jammer Vermelho não precisaria cair nem ser derrubado para Fora dos Limites. Ser atingido e perder significativamente o equilíbrio após o Apito de Fim de Jam é suficiente para penalizar le iniciador desse golpe.

Importante Lembrar: Um Patinador penalizado após o fim de um Jam deve cumprir sua penalidade na Função em que parece estar atuando.

Cenário C4.1.3.G

Le Jammer Vermelho está 5,48 m à frente do Pack ao lado de le Pivô Branco. Elus continuam a patinar e um Oficial dá um aviso de Fora de Jogo para ambas jogadoras. Le Pivô Branco continua a patinar ao lado de le Jammer Vermelho e então bloqueia le Jammer Vermelho, fazendo contato quadril-a-quadril. Le Jammer Vermelho contra-bloqueia le Pivô Branco tentando permanecer Em Pé e continuar em seu caminho. Le Pivô Branco cai como resultado.

Resultado: Le Pivô Branco é penalizado. Le Jammer Vermelho não é.

Justificativa: Le Pivô Branco recebeu um aviso de Fora de Jogo e falhou em tentar imediatamente retornar à Zona de Engajamento; em vez disso, continuou a bloquear le Jammer Vermelho. Patinadoras que são ilegalmente bloqueadas enquanto Fora de Jogo podem legalmente contra-bloquear, portanto as ações de le Jammer Vermelho não justificam uma penalidade.

Importante Lembrar: Se a ação de le Jammer Vermelho não fosse um contra-bloqueio, mas sim uma ação separada e distinta de bloqueio, le Jammer Vermelho deveria ser penalizado, porque a queda de le Pivô Branco é impacto suficiente para justificar uma penalidade por contato ilegal.

Cenário C4.1.3.H

Le Jammer Vermelho está 5,48 m à frente do Pack. Le Pivô Branco está ao lado de le Jammer Vermelho. Elus patinam para frente, e um Oficial dá um aviso de Fora de Jogo a ambas jogadoras. Após o aviso ser dado, le Pivô Branco inicia um bloqueio em le Jammer Vermelho. Le Jammer Vermelho contra-bloqueia e consegue se manter Em Pé e continuar em frente. Le Jammer Vermelho continua bloqueando le Pivô Branco ativamente até que le Pivô Branco esteja Fora dos Limites.

Resultado: Ambas são penalizadas.

Justificativa: Ambas receberam um aviso de Fora de Jogo. Le Pivô Branco não retornou imediatamente à Zona de Engajamento, de forma ilegal. Patinadoras que são ilegalmente bloqueadas enquanto Fora de Jogo podem legalmente contra-bloquear, então o contra-bloqueio inicial de le Jammer Vermelho não justifica uma penalidade.

O bloqueio continuado de le Jammer Vermelho após absorver o impacto do bloqueio de le Pivô Branco deve ser considerado um novo bloqueio. Embora Jammers nunca sejam consideradas Fora de Jogo, bloquear uma Patinadora Fora de Jogo é ilegal para todas as Patinadoras. Ao alterar significativamente a trajetória de le Pivô Branco, o bloqueio ilegal de le Jammer Vermelho teve impacto suficiente para justificar uma penalidade.

Importante Lembrar: Bloquear após um aviso de Fora de Jogo é, por definição, falhar em tentar retornar à Zona de Engajamento. Como tal, le Pivô Branco deve ser penalizado por manter uma posição ilegal, independente do impacto de seu bloqueio em le Jammer Vermelho.

Cenário C4.1.3.I

Le Bloqueador Branco está parado enquanto legalmente Fora dos Limites. Uma Bloqueadora Vermelha é bloqueada para fora da pista e colide com le Bloqueador Branco. Le Bloqueador Branco move-se em direção a le Bloqueadora Vermelha e levanta seus braços para absorver ativamente a força do contato e proteger ambas as Patinadoras. Le Bloqueadora Vermelha cai no chão como resultado do contato.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Embora le Bloqueador Branco tenha se movido em direção ao bloqueio oponente, o propósito da ação era absorver ativamente o contato, e não forçar intencionalmente le Bloqueadora Vermelha a cair. A ação de le Bloqueador Branco foi tomada no interesse da segurança e não deve ser penalizada. A preservação da segurança dos atletas sobrepõe-se a qualquer preocupação de jogabilidade que já não esteja descrita nas Regras.

Cenário C4.1.3.J

Le Pivô Branco é atualmente le único Bloqueador Branco no Pack. Le Jammer Branco se aproxima de le Pivô Branco e inicia uma assistência em le Pivô Branco, que reduz abruptamente a velocidade de le Pivô Branco, o suficiente para fazer com que fique para trás mais de 3 metros.

Resultado: Oficiais declaram uma situação de Sem Pack. Nenhuma penalidade.

Justificativa: A destruição do Pack ocorreu como resultado de uma jogada normal. Não deve ser considerada uma destruição ilegal do Pack.

Importante Lembrar: Receber ou dar assistências é considerado parte normal do jogo. Se le Jammer Branque empurrasse le Pivô Branque para Fora dos Limites ou para o chão, le Jammer Branque deveria ser penalizado. Esta ação seria considerada uma destruição deliberada do Pack, e le Jammer Branque deveria receber uma penalidade por Conduta Antidesportiva (Má Conduta).

4.1.4 Bloqueios em Conjunto

Patinadores não podem formar uma parede ligando-se ou agarrando-se a um companheiro de time, ou formando uma conexão impenetrável de outra forma.

Origem: [Seção 4.1.4](#)

Cenário C4.1.4.A

Les Bloqueadores Vermelhos formam uma parede de três, separando le Pivô Branque de les outros Bloqueadores Branques. Le Bloqueador Vermelho do meio entrelaça os braços com le Bloqueador Vermelho de fora. Le Pivô Branque inicia bloqueio contra o centro da parede, tentando passar entre ambas, mas não consegue abrir espaço. Todas les Bloqueadores permanecem de pé.

Resultado: Le Bloqueador Vermelho do meio é quem mais contribuiu para o entrelaçamento de braços e deve receber uma penalidade.

Justificativa: Les Bloqueadores Vermelhos do meio e de fora criaram vantagem ao formar uma barreira que le Pivô Branque não consegue quebrar. Assim que le Pivô desafia essa ligação, a ação de les Bloqueadores Vermelhos se tornou ilegal.

Importante lembrar: Se não for possível determinar quem iniciou o entrelaçamento, a penalidade deve ser aplicada a le Patinador mais próximo de le Árbitro que sinalizou a infração.

Importante lembrar: Se le Bloqueador Vermelho do meio também estivesse entrelaçado com le Bloqueador Vermelho de dentro, nenhuma penalidade adicional seria necessária, já que le Pivô Branque não tentou atravessar por essa ligação.

4.1.5 Contato Antidesportivo

Um contato é considerado antidesportivo, seja porque está fora dos limites da jogabilidade normal esperada ou porque é inerentemente inseguro.

Origem: [Seção 4.1.5](#)

Cenário C4.1.5.A

Le Jammer Branque está prese atrás de uma parede Vermelha. Ele empurra para frente, mas não encontra uma maneira de atravessar. Ele as nádegas de ume Bloqueadore Vermelhe com o joelho. Le Bloqueadore Vermelhe tropeça, mas não cai nem sai. Le Jammer Branque não consegue atravessar a parede.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Ume Patinadore que intencionalmente e com força atinge ume oponente com seu cotovelo ou joelho deve receber uma penalidade, independente da ação levar a uma perda de posição ou vantagem. Esta ação é insegura e antidesportiva.

Importante Lembrar: O fato de esta ação ter sido intencional é o único motivo pelo qual uma penalidade é justificada. Ação ilegal intencional nem sempre é penalizada, embora seja tacitamente antidesportiva. Ações intencionais com a intenção de machucar ume oponente devem sempre ser penalizadas.

Cenário C4.1.5.B

Le Bloqueadore Vermelhe derruba le Bloqueadore Branque. Le Bloqueadore Vermelhe curva-se na cintura, posicionando seu peito acima de le Bloqueadore Branque de forma a impedir que le Bloqueadore Branque se levante.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Embora a maioria dos bloqueios posicionais normalmente não resulte em penalidade, nesta instância, le Bloqueadore Vermelhe intencionalmente faz um bloqueio posicional em ume oponente no chão. Le Bloqueadore Branque não pode bloquear a partir de uma posição no chão e, portanto, não pode restabelecer sua posição sem fazer uma falta. Esta é uma conduta antidesportiva por parte de le Bloqueadore Vermelhe.

Cenário C4.1.5.C

Le Bloqueadore Vermelhe está agachado com uma mão na pista. Le Bloqueadore Branque intencionalmente cai sobre le Bloqueadore Vermelhe, mirando uma Zona de Alvo Legal.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é expulso do jogo por Conduta Antidesportiva.

Justificativa: Cair sobre ume oponente é extremamente perigoso e constitui uma ameaça física extraordinária a le Bloqueadore Vermelhe. Embora le Bloqueadore Branque estivesse tentando iniciar contato em uma Zona de Alvo Legal, cair intencionalmente sobre ume oponente é uma conduta antidesportiva.

Importante Lembrar: Ume Patinadore que está agachade com uma mão no chão não conta como No Chão.

Importante Lembrar: Patinadores caindo acidentalmente umes sobre les outres devido ao jogo natural não é conduta antidesportiva.

Cenário C4.1.5.D

Le Bloqueadore Branque está em uma posição No Chão na pista, diretamente nos patins de le Pivô Branque. Le Bloqueadore Vermelhe inicia contato com le Pivô Branque, fazendo le Pivô Branque cair sobre e por cima de le Bloqueadore Branque.

Resultado: Le Bloqueadore Vermelhe é penalizado.

Justificativa: É perigoso bloquear um Patinadore sobre ou por cima de outro Patinadore no chão.

Importante Lembrar: Se le Bloqueadore Vermelhe tivesse se comprometido com seu bloqueio antes que le Bloqueadore Branque caísse, uma penalidade não seria justificada.

Importante Lembrar: Se o contato entre le Pivô Branque e le Bloqueadore Branque não fosse diretamente causado pelas ações de le Bloqueadore Vermelhe (por exemplo, houvesse uma distância significativa entre les Bloqueadores Brancos), uma penalidade não seria justificada.

Cenário C4.1.5.E

Ume Bloqueadore Branque e le Pivô Branque formam uma parede de duas pessoas com seus ombros se tocando. Le Jammer Vermelhe tenta se posicionar entre elus iniciando contato com seu ombro. Le Pivô Branque desengaja enquanto le Bloqueadore Branque se ajusta de modo que o ombro de le Jammer Vermelhe fique entre a parte superior interna do braço e o corpo de le Bloqueadore Branque. Le Bloqueadore Branque então exerce força constante para baixo no ombro de le Jammer Vermelhe.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado.

Justificativa: Formas legais de bloqueio não incluem segurar um oponente, mesmo quando esse contato é feito com Zonas de Bloqueio legais e/ou em Zonas de Alvo legais. Ume Patinadore deve ser capaz de desengajar de um bloqueio individual sem ficar agarrada em um oponente.

Importante Lembrar: Durante o curso do jogo normal, Patinadores podem involuntariamente se enganchar. Se esse contato for acidental, como devido a dois Patinadores caindo, nenhuma penalidade é justificada.

Importante Lembrar: Se, em vez de aplicar força constante para baixo, le Bloqueador Branco rapidamente aplicasse todo seu peso corporal para baixo no ombro de le Jammer Vermelho, le Bloqueador Branco deveria ser expulso.

Cenário C4.1.5.F

Ume Bloqueador Vermelho inicia um bloqueio ombro-a-ombro contra le Pivô Branco. Conforme le Pivô Branco move-se lateralmente, le Bloqueador Vermelho ajusta-se e coloca sua perna na frente da perna de le Pivô Branco, de modo que a parte superior posterior de sua coxa inicia contato com a frente do quadril de le Pivô Branco. Le Pivô Branco inclina-se e prende a coxa de le Bloqueador Vermelho entre seu braço superior e corpo e não libera o contato quando le Bloqueador Vermelho tenta remover sua perna.

Resultado: Le Pivô Branco é expulso do jogo.

Justificativa: Restringir oponentes prendendo ou agarrando intencionalmente é considerado fora do âmbito do jogo normal. Agarrar a perna de ume oponente desta forma é uma tática especialmente perigosa e antidesportiva, pois afeta diretamente a capacidade de ume Patinador de se equilibrar e manter uma postura de patinação segura.

4.2 Penalidades de Estrutura de Jogo

4.2.1 Posicionamento Ilegal

Quando um Pack não pode ser definido, todos les Bloqueadores ficam impedidos de bloquear.

Origem: [Seção 4.2.1](#)

Cenário C4.2.1.A

Le Pivô Vermelho é le único Bloqueador Vermelho na pista. Le Pivô Branco força le Pivô Vermelho para Fora dos Limites.

Resultado: Oficiais declaram Sem Pack. Sem penalidade.

Justificativa: A destruição do Pack ocorreu como parte de uma jogada normal e não deve ser considerada uma destruição ilegal do Pack.

Cenário C4.2.1.B

Le Pivô Vermelho é le único Bloqueadore Vermelho na pista. Le Pivô Vermelho tenta bloquear le Jammer Branco que está passando, erra e acaba Fora dos Limites.

Resultado: Oficiais declaram Sem Pack. Sem penalidade.

Justificativa: A destruição do Pack ocorreu como parte de uma jogada normal e não deve ser considerada uma destruição ilegal do Pack.

Cenário C4.2.1.C

Le Pivô Vermelho é le único Bloqueadore Vermelho na pista. Le Pivô Vermelho patina para Fora dos Limites intencionalmente.

Resultado: Oficiais declaram Sem Pack. Le Pivô Vermelho é instruído a permanecer na pista e é penalizado.

Justificativa: A ação ilegal de le Pivô Vermelho (sair para Fora dos Limites) destruiu o Pack. Le Pivô Vermelho é le único Bloqueadore Vermelho restante e deve permanecer na pista para que o Pack possa ser formado.

Cenário C4.2.1.D

Le Pivô Vermelho é le único Bloqueadore Vermelho na pista e está sendo bloqueado por le Pivô Branco e um Bloqueadore Branco. Le Pivô Branco força le Pivô Vermelho para Fora dos Limites e os Oficiais declaram Sem Pack. Le Pivô e Bloqueadore Brancos patinam imediatamente à frente de le Vermelho, que fica atrás de todos outros Bloqueadores. Le Pivô Vermelho continua Fora dos Limites, impedindo a reformação do Pack.

Resultado: Le Pivô Vermelho é penalizado e instruído a retornar e permanecer na pista até que outro Bloqueadore Vermelho retorne ao Pack.

Justificativa: Assim que todos os demais Bloqueadores ficaram à sua frente, le Pivô Vermelho já podia retornar legalmente. Le Pivô Vermelho não é obrigado a retornar a pista até que possa fazê-lo legalmente e não é obrigado a patinar no sentido horário para achar um ponto legal para voltar à pista. Nesse cenário, porém, le Pivô Vermelho tinha a oportunidade legal porque todos outros Bloqueadores estavam a sua frente. Além disso, le Pivô Vermelho não atendeu ao aviso dos Oficiais e portanto deve ser penalizado por impedir o Pack de ser reformado. Como le Pivô Vermelho é le último Bloqueadore restante, ele deve permanecer na pista para que o Pack seja formado.

Importante lembrar: Se le Pivô ou le Bloqueadore Brancos não tivessem patinado à frente, um ou ambos seriam penalizados no lugar de le Pivô Vermelho por prevenir um Pack de ser reformado ao forçar le único Bloqueadore Oponente a ficar Fora dos Limites.

Cenário C4.2.1.E

Le Pivô Vermelho patina a 2,74 m atrás dos Bloqueadores Brancos e a 2,74 m à frente dos demais Bloqueadores Vermelhos. Sua joelheira escorrega e deixa de proteger seu joelho. Le Pivô Vermelho sai da pista para ajustar o equipamento, criando situação de Sem Pack.

Resultado: Oficiais declaram Sem Pack. Sem penalidade.

Justificativa: Embora a ação de Le Pivô Vermelho tenha causado diretamente a situação de Sem Pack, foi para resolver um problema de segurança. Patinadores não devem ser penalizados por corrigir uma questão de segurança.

Cenário C4.2.1.F

Le Jammer Branco tira a Estrela e tenta entregá-la a Le Pivô Branco. Durante esse processo, a Estrela cai, tocando o espaço Fora dos Limites. Le Jammer sai da pista para recuperar a Estrela.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Jammer e Le Pivô podem sair da pista por conta própria para recuperar uma capa de capacete que caiu ao menos parcialmente Fora dos Limites. Não permitir isso lhes deixaria incapazes de resgatar a Estrela.

Cenário C4.2.1.G

Le Jammer Branco tenta um salto de apex e não pousa dentro dos limites. Ele cai completamente Fora dos Limites, entra atrás de todos os Bloqueadores e continua a patinar.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Jammer Branco não teve intenção de se remover do jogo.

Importante lembrar: Se Le Jammer Branco tivesse completado o salto com sucesso, mas saísse da pista mesmo assim por achar que não teve sucesso, não haveria penalidade.

Cenário C4.2.1.H

Le Jammer Branco está encerrando o Jam. Ele patina Fora dos Limites durante o Apito de Fim de Jam.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Sair da pista durante os quatro apitos do Fim de Jam não permite que Le Jammer conquiste pontos extra nem vantagem significativa sobre outros Patinadores.

Cenário C4.2.1.I

Imediatamente após o Apito de Início de Jam, todes les Bloqueadores Vermelhos permanecem parados. Todes les Bloqueadores Brancos patinam no sentido anti-horário, resultando numa distância maior que 3,05 m entre qualquer Bloqueador Branco e qualquer Bloqueador Vermelho.

Resultado: Oficiais declaram Sem Pack. Sem penalidade. Les Oficiais avaliam penalidades por falha em reformar o Pack, conforme necessário.

Justificativa: Penalidades por destruir o Pack ocorrem quando Patinadores ilegalmente criam uma situação de Sem Pack. Para haver penalidade, um time ou Patinador deve ser claramente responsável pela destruição do Pack. Normalmente, é quem passa a patinar numa velocidade diferente daquela estabelecida no Pack. Nesse cenário, nenhum time mudou de velocidade: o time Vermelho permaneceu parado e o time Branco patinou anti-horário quando o Jam começou. Como não houve mudança de velocidade, nenhum dos times é o responsável claro pela destruição do Pack. Não cabe penalidade.

Importante lembrar: Se o time Branco tivessem patinado no sentido horário no início do Jam e causado a situação de Sem Pack, uma penalidade por destruição de Pack deveria ser dada, pois destruir o Pack patinando no sentido horário é ilegal quando o Pack não tem velocidade estabelecida.

Cenário C4.2.1.J

Bloqueadores Brancos formam uma parede de quatro, bloqueando le Jammer Vermelho na traseira do Pack, quando é declarado Sem Pack. Ume Bloqueador Branco patina à frente para reformar o Pack, mas demora alguns segundos. Les três Bloqueadores Brancos restantes seguem bloqueando ativamente le Jammer Vermelho antes que o Pack seja declarado reformado.

Resultado: Ume des bloqueadores Brancos que continuou bloqueando deve ser penalizado.

Justificativa: Todes les Bloqueadores têm obrigação de tentar reformar o Pack, não só quem decidiu fazê-lo. Continuar bloqueando durante uma situação de Sem Pack configura falha em reformar o Pack.

Importante lembrar: Se o Pack tivesse sido reformado imediatamente, não haveria penalidade.

Importante lembrar: Se todes Bloqueadores Brancos estivessem acelerando para tentar reformar o Pack, não haveria penalidade, mesmo que o fizessem enquanto mantinham a parede e seguravam le Jammer Vermelho.

Cenário C4.2.1.K

Le Jammer Vermelho passa por todos membros do Pack, exceto le Pivô Branco, que força le Jammer Vermelho para Fora dos Limites, para a parte externa da pista. Enquanto le Jammer Vermelho está Fora dos Limites, o Pack patina no sentido anti-horário à frente de le Jammer Vermelho. Le Jammer Vermelho dá várias passadas Fora dos Limites, também no sentido anti-horário, para manter sua posição à frente do Pack e atrás de le Pivô Branco, antes de retornar para dentro dos limites.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado.

Justificativa: Não é permitido que Patinadores acelerem ou mantenham velocidade enquanto Fora dos Limites, exceto para agilizar o retorno à pista ou a chegada no Banco de Falta.

Importante lembrar: Acelerar ou manter velocidade enquanto Fora dos Limites no sentido horário não deve ser penalizado, pois não permite que le Patinador Fora dos Limites preserve sua posição relativa à de Patinadores Dentro dos Limites.

Cenário C4.2.1.L

Ume Bloqueador Vermelho está cumprindo penalidade no Banco. Quando seu tempo termina, ele é informado pelo Oficial do Banco com o comando verbal correto, mas permanece na área designada do Banco. O Oficial percebe e lhe adverte para retornar ao jogo. Le Bloqueador reconhece a advertência, mas permanece na área do Banco.

Resultado: Le Bloqueador Vermelho é penalizado.

Justificativa: Ao permanecer no Banco além do tempo, le Patinador mantém uma posição não bloqueável. Le patinador também interfere na operação normal do Banco (ver Cenário [C4.2.4.F](#)).

Importante lembrar: Se um Patinador já foi advertido múltiplas vezes na partida, mas retorna ao jogo após cada advertência, le Patinador deve receber penalidade. Ao precisar ser advertido repetidamente pela mesma ação, le Patinador está continuamente interferindo no funcionamento normal do Banco.

Importante lembrar: Patinadores que permanecem no ou ao redor do Banco de Falta momentaneamente por motivos de segurança (ex.: esperando um Árbitro de Pack Externo passar) antes de retornar ao jogo, não devem ser advertidos nem penalizados.

Cenário C4.2.1.M

Bloqueadores Brancos formam parede de quatro, bloqueando o Jammer Vermelho à frente do Pack quando é anunciado “Sem Pack”. Brancos continuam engajando o Jammer e não tentam reformar o Pack. Bloqueadores Vermelhos na traseira do Pack ficam parados por vários segundos até que um Bloqueador Vermelho patina para frente para reformar o Pack.

Resultado: Um Bloqueador Branco e um Bloqueador Vermelho devem ser penalizados.

Justificativa: Todos Bloqueadores têm obrigação de tentar reformar o Pack, não só quem decide fazê-lo.

Importante lembrar: Mesmo que vários bloqueadores falhem em reformar o Pack, só um por time deve ser penalizado, pois a responsabilidade de manter o Pack é do time.

Importante lembrar: Se o Pack continuar indefinido, ambos os times devem ser penalizados novamente.

Cenário C4.2.1.N

O Jammer Branco remove a Estrela e tenta passá-la ao Pivô Branco. Durante o processo, o Jammer Branco derruba a Estrela. O Pivô se ajoelha rapidamente para recuperar a Estrela e devolvê-la para o Jammer Branco.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: O Jammer ou o Pivô podem assumir brevemente posição No Chão para recuperar a Estrela caída. Não há impacto suficiente no jogo se o Patinador age imediatamente para restabelecer sua posição legal depois de recuperar a Estrela.

Importante lembrar: Assumir a posição No Chão para recuperar a Estrela só é legal se for breve e não tiver outros efeitos. Um Patinador que não retorna imediatamente a um status bloqueável (ex.: engatinhando ou permanecendo de joelhos) deve ser penalizado.

4.2.2 Ganhando Posição

É ilegal para um Patinador usar a área Fora dos Limites para ganhar posição sobre alguém que está De Pé e Dentro dos Limites.

Se um Patinador é empurrado para Fora dos Limites devido a um bloqueio de um oponente, esse Patinador deve retornar aos limites atrás desse oponente, mesmo que o Patinador estivesse à frente desse oponente antes de ser bloqueado.

Cenário C4.2.2.A

Le Pivô Branque e um Bloqueadore Branque estão à frente de le Pivô Vermelho. Le Pivô Vermelho é forçado para Fora dos Limites por le Pivô Branque. Le Bloqueadore Branque patina no sentido horário para trás de ambos. Le Pivô Vermelho volta para a pista atrás de le Pivô Branque e à frente de le Bloqueadore Branque.

Resultado: Le Pivô Vermelho é penalizado.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque tinha posição superior quando le Pivô Vermelho saiu para Fora dos Limites. Le Pivô Vermelho só pode voltar para pista atrás de le Pivô e Bloqueadore Brancos.

Cenário C4.2.2.B

Le Pivô Branque e le Bloqueadore Branque estão à frente de le Pivô Vermelho quando é declarado Sem Pack. Le Pivô Branque força le Pivô Vermelho para Fora dos Limites. Le Bloqueadore Branque patina no sentido horário para trás de ambos. Le Pivô Vermelho volta para a pista atrás de le Pivô Branque e à frente de le Bloqueadore Branque.

Resultado: Le Pivô Branque e le Pivô Vermelho são penalizados.

Justificativa: Le Pivô Branque é penalizado por executar um bloqueio enquanto Fora de Jogo (devido à situação de Sem Pack). Da mesma forma, le Pivô Vermelho não era obrigado a voltar atrás de le Pivô Branque. Mesmo Sem Pack, le Bloqueadore Branque tinha posição superior quando le Pivô Vermelho saiu para Fora dos Limites. Le Pivô Vermelho deve voltar atrás de le Bloqueadore.

Importante lembrar: Se le Bloqueadore Branque estivesse a mais de 6,10 m do último Pack definido, le Pivô Vermelho não deveria ser penalizado.

Cenário C4.2.2.C

Le Pivô Branque e le Bloqueadore Branque estão à frente de le Pivô Vermelho. Le Pivô Branque força le Pivô Vermelho para Fora dos Limites. Le Bloqueadore Branque patina no sentido horário para trás de ambos Patinadores. Le Bloqueadore Branque perde o equilíbrio, toca um joelho no chão e volta a ficar Em Pé. Le Pivô Vermelho volta para a pista atrás de le Pivô Branque e à frente de le Bloqueadore Branque.

Resultado: Le Pivô Vermelho é penalizado.

Justificativa: Apesar de le Bloqueadore Branque ter perdido sua posição superior por um instante enquanto estava No Chão, ele se levantou antes de le Pivô Vermelho voltar à pista. Le Bloqueadore Branque não foi quem iniciou o bloqueio que mandou le Pivô Vermelho para Fora dos Limites, e portanto pode restabelecer sua posição superior.

Cenário C4.2.2.D

Le Bloqueadore Vermelho bloqueia le Jammer Branque para Fora dos Limites para a parte externa, ao mesmo tempo que le Bloqueadore Branque bloqueia le Jammer Vermelho para Fora dos Limites para a parte interna. Ambas Bloqueadorias estavam à frente de ambos Jammers antes do bloqueio, e aceleram no sentido horário para tentar puxar les Jammers adversárias para a traseira do Pack. Le Jammer Branque retorna atrás de todas adversárias, mas le Jammer Vermelho retorna atrás de le Bloqueadore Branque e à frente de le Bloqueadore Vermelho.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Cortar apenas uma companheira de time não tem impacto suficiente para justificar uma penalidade.

Importante lembrar: Cortar mais de uma companheira deve ser penalizado.

Importante lembrar: O mesmo critério se aplica quando uma Patinadora retorna do Banco de Falta para o jogo.

Cenário C4.2.2.E

Le Pivô Vermelho é forçado para Fora dos Limites por le Pivô Branque. Le Bloqueadore Branque, que estava atrás de ambos Pivôs, patina no sentido anti-horário passando por ambos Pivôs e depois retorna no sentido horário à sua posição anterior. Le Pivô Vermelho volta para a pista atrás de le Pivô Branque e à frente de le Bloqueadore Branque.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: No momento em que le Pivô Vermelho saiu para Fora dos Limites, le Bloqueadore Branque não tinha posição superior. Le Pivô Vermelho só precisa voltar atrás de le Pivô Branque.

Cenário C4.2.2.F

Le Pivô Branque está Dentro dos Limites, mas No Chão. Le Pivô Vermelho desvia de le Pivô Branque e acaba Fora dos Limites. Le Pivô Branque volta a ficar em pé. Le Pivô Vermelho volta para a pista à frente de le Pivô Branque.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Patinadores No Chão não têm posição superior sobre quem está Fora dos Limites.

Cenário C4.2.2.G

Le Pivô Branque e le Bloqueadore Branque estão à frente de le Pivô Vermelho. Le Bloqueadore Branque força le Pivô Vermelho para Fora dos Limites ilegalmente e recebe uma penalidade. Ao sair da pista, le Bloqueadore Branque acidentalmente toca os patins de le Pivô Branque, que cai. Le Pivô Vermelho retorna à pista à frente de ambos.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Pivô Branque estava No Chão quando le Pivô Vermelho retornou e, portanto, não tinha posição superior.

Cenário C4.2.2.H

Le Pivô Branque, le Bloqueadore Branque e le Jammer Vermelho estão 5,48 m à frente de um Pack parado. Le Jammer Vermelho é bloqueado para Fora dos Limites por le Pivô Branque. Le Pivô e le Bloqueadore Branques patinam para frente e ambos recebem aviso de Fora de Jogo. Em seguida, retornam no sentido horário para o Pack. Le Jammer Vermelho volta para a pista à frente de ambos.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado.

Justificativa: Le Pivô Branque, como iniciador do bloqueio, perdeu sua posição superior sobre le Jammer Vermelho por sair da Zona de Engajamento. Le Bloqueadore Branque, apesar de ter perdido sua posição superior brevemente quando ficou Fora de Jogo, recuperou a posição ao voltar para a Zona de Engajamento antes de le Jammer Vermelho voltar para a pista. Le Bloqueadore Branque não iniciou o bloqueio que forçou le Jammer Vermelho para fora dos limites, portanto pode restabelecer sua posição superior.

Cenário C4.2.2.I

Le Pivô Branque, le Bloqueadore Branque e le Jammer Vermelho estão 5,48 m à frente de um Pack parado. Le Bloqueadore Branque patina para frente e recebe um aviso de Fora de Jogo enquanto le Pivô Branque bloqueia le Jammer Vermelho para Fora dos Limites. Le Bloqueadore Branque volta para o Pack patinando no sentido horário. Le Jammer Vermelho volta para a pista à frente de le Bloqueadore Branque e atrás de le Pivô Branque.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque estava Fora de Jogo quando le Jammer Vermelhe saiu para Fora dos Limites e, portanto, não tinha posição superior.

Cenário C4.2.2.J

Le Pivô Vermelhe bloqueia le Jammer Branque para o interior da pista e para frente, atravessando o apex. Le Jammer Branque retorna totalmente para Dentro dos Limites com os dois patins por um instante e então sai novamente da pista.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Le Jammer Branque não ganhou posição significativa sobre ninguém porque deixou a pista imediatamente.

Importante lembrar: Se le Jammer Branque não tivesse saído da pista imediatamente, deveria ser penalizado.

Cenário C4.2.2.K

Le Jammer Vermelhe está em sua segunda volta pelo Pack, sem ter passado nenhum Bloqueadore Branque. Antes que le Jammer Vermelhe consiga passar algum oponente, le Pivô Branque bloqueia le Jammer Vermelhe para Fora dos Limites atravessando o apex. Enquanto está No Chão, le Jammer Vermelhe desliza de volta para a pista atrás de le Pivô Branque. Le Bloqueadore Branque patina no sentido horário atrás de le Jammer Vermelhe. Le Jammer Vermelhe se levanta, completamente Dentro dos Limites, e começa a patinar à frente.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é penalizado.

Justificativa: Patinadores não podem restabelecer sua posição na pista enquanto estão No Chão. Mesmo estando completamente Dentro dos Limites, le Jammer Vermelhe No Chão só restabeleceu sua posição Dentro dos Limites quando ficou Em Pé e não saiu imediatamente da pista. Le Bloqueadore Branque tinha posição superior quando le Jammer Vermelhe saiu para Fora dos Limites, logo le Jammer Vermelhe não pode ganhar posição superior devido a seu status de Fora dos Limites.

Cenário C4.2.2.L

Logo após o início do Jam, le Jammer Branque bloqueia le Jammer Vermelhe para Fora dos Limites. O Pack permanece parado enquanto le Jammer Branque patina no sentido horário pela pista. Le Jammer Vermelhe permanece Fora dos Limites. Le Jammer Branque se aproxima da frente do Pack e passa legalmente a Estrela para le Pivô Branque. Le Jammer Vermelhe retorna para a pista atrás do Pack e à frente de ambos — le Jammer Branque nove e le anterior.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Quando estão Fora dos Limites, Patinadores devem retornar para a pista sem melhorar sua posição relativa a outros Patinadores. Como le nove Jammer Branque não ganhou posição sobre le Jammer Vermelho, le Jammer Vermelho não precisava retornar atrás de le nove Jammer Branque. Le Jammer Branque anterior, ao se tornar Bloqueador, é considerado como estando muito à frente de le Jammer Vermelho, como les demais Bloqueadores.

Cenário C4.2.2.M

Le Jammer Vermelho passa por todos les membros do Pack exceto le Pivô Branque, que força le Jammer Vermelho para Fora dos Limites para a parte interna da pista. Enquanto está Fora dos Limites, le Pivô Branque patina no sentido horário atrás do Pack parado, passando por le Jammer Vermelho. Le Jammer Vermelho dá várias passadas no sentido anti-horário enquanto está Fora dos Limites, mas volta para a pista à frente da Zona de Engajamento.

Resultado: Sem penalidade.

Justificativa: Quando estão Fora dos Limites na parte interna da pista, Patinadores podem patinar em qualquer direção para retornar à pista. Ao retornar à frente da Zona de Engajamento, ao invés de ser penalizado, le Jammer Vermelho é considerado como estando na traseira da Zona de Engajamento, atrás do Pack e de le Pivô Branque.

4.2.3 Interferindo no Fluxo do Jogo

Todos os esforços devem ser feitos por times e Oficiais para garantir que o relógio do período funcione de acordo com as regras do jogo, e que os Jams comecem e terminem conforme especificado nas regras.

Origem: [Seção 4.2.3](#)

Cenário C4.2.3.A

Le Pivô Branque recebe uma penalidade, sai da pista e reporta-se ao Banco de Falta. O Banco de Falta está cheio neste momento, e le Pivô Branque é mandado de volta à pista. Assim que le Pivô Branque retorna ao Pack, o Jam é encerrado. Le Pivô Branque retorna ao banco de seu time.

Resultado: Oficiais devem tentar avisar le Pivô Branque que ele está Na Fila para uma penalidade. Se não forem bem-sucedidos, quando 30 segundos tiverem passado desde o final do Jam anterior, Oficiais devem pedir um Tempo dos Oficiais em vez de iniciar o próximo Jam. Le Pivô Branque deve ser penalizado.

Justificativa: Le Pivô Branque está Na Fila para cumprir sua penalidade e deve estar na pista para que possa cumprir sua penalidade durante o próximo Jam.

Cenário C4.2.3.B

Oficiais dão o aviso de cinco segundos antes do início do próximo Jam. O time Branco termina sua discussão e cinco Patinadores Brancos aproximam-se da pista. Todos estão Fora dos Limites ou com um pé de cada lado da linha quando o Tempo de Alinhamento termina.

Resultado: Em vez de iniciar o próximo Jam, naquele momento, os Oficiais devem chamar um Tempo des Oficiais. Le Capitane Branque é penalizado.

Justificativa: A falha do time Branco em colocar Patinadores Em Jogo na posição correta impediu o Jam começasse no momento certo e portanto parou o relógio do período ilegalmente.

Cenário C4.2.3.C

Oficiais dão o aviso de cinco segundos antes do início do próximo Jam. O time Branco termina sua discussão e cinco Patinadores Brancos aproximam-se da pista. Todos estão Dentro dos Limites, mas à frente da Linha de Pivô quando o Tempo de Alinhamento termina.

Resultado: Em vez de iniciar o próximo Jam, naquele momento, os Oficiais devem chamar um Tempo des Oficiais. Le Capitane Branque é penalizado.

Justificativa: A falha do time Branco em colocar Patinadores Em Jogo na posição correta impediu o Jam começasse no momento certo.

Cenário C4.2.3.D

Quando o Tempo de Alinhamento expira, o time Branco tem quatro Bloqueadores posicionados corretamente, mas o Jammer Branco ainda está Fora dos Limites.

Resultado: Em vez de iniciar o próximo Jam, naquele momento, os Oficiais devem chamar um Tempo des Oficiais. Le Capitane Branque é penalizado.

Justificativa: A falha do time Branco em colocar o Jammer Em Jogo na posição correta impediu o Jam começasse no momento certo.

Importante Lembrar: Se o Jammer Vermelho também estivesse Fora dos Limites, ambos Capitães teriam recebido uma penalidade por impedir que o Jam começasse no momento certo.

Importante Lembrar: Se um Patinador Branque estivesse corretamente posicionado como Jammer, mas não tivesse uma Estrela visível, ele não é o Jammer. Assumindo que o time Branco não tenha um Jammer cumprindo penalidade, o Capitão do time Branco receberia uma penalidade por impedir que o Jam começasse no momento certo.

Cenário C4.2.3.E

O time Branco usou três Tempos de Time durante o jogo. O Capitão Branque pede um Tempo de Time. Oficiais, acreditando de forma equivocada que o time Branco tem tempos restantes, concedem o pedido.

Resultado: Se o time Branco ainda tiver uma Revisão Oficial, ela deve ser considerada usada como um Tempo de Time. Se não, o Capitão Branque é penalizado e o próximo Jam deve começar o mais rápido possível, mas pelo menos 30 segundos após o final do Jam anterior.

Justificativa: A tentativa bem-sucedida, mas ilegal, de o Capitão Branque parar o relógio do período impediu que o próximo Jam começasse no momento certo. Se o Capitão Branque tivesse meios legais de impedir o início do Jam, meios legais deveriam ter sido assumidos.

Importante Lembrar: Oficiais devem negar pedidos de Tempo de Time se esse time não tiver nenhum restante. Não há penalidade se um pedido inválido de Tempo de Time for negado.

Cenário C4.2.3.F

O Jam 23 é interrompido por uma lesão sofrida por o Pivô Branque. O mesmo Patinador se posiciona na pista para o início do Jam 26.

Resultado: Oficiais devem tentar comunicar a o Patinador Branque que ele não tem permissão para participar. Se os Oficiais falharem, quando 30 segundos se passarem desde o final do Jam anterior, Oficiais devem chamar um Tempo Oficial em vez de começar o próximo Jam. O Pivô Branque deve voltar ao banco de seu time para fora do restante do Jam, conforme exigido. O Capitão Branque é penalizado.

Justificativa: A falha de o Patinador Branque permanecer fora do jogo o número necessário de Jams impediu o próximo Jam de começar no momento certo. O Patinador Branque não pode cumprir a penalidade neste momento pela mesma razão, então é aplicada a seu Capitão em vez disso.

Importante Lembrar: Se les Oficiais acreditarem que a lesão de le Patinadore Branque representa uma ameaça séria e imediata a essu Patinadore ou a outres, les Oficiais não devem permitir que le Patinadore Branque patine, não importa quantos Jams tenham passado.

Cenário C4.2.3.G

Le Pivô Branque (que não é le Capitane nem le Alternative) aproxima-se de um Oficial e pede um Tempo de Time. Le Oficial, equivocadamente acreditando que le Pivô Branque é le Capitane, concede o pedido.

Resultado: Quando o erro é percebido, Oficiais devem chamar um Tempo Oficial. Le Pivô Branque é penalizado. O próximo Jam deve começar o mais rápido possível, mas pelo menos 30 segundos após o final do Jam anterior.

Justificativa: A tentativa bem-sucedida, mas ilegal, de le Pivô Branque de parar o relógio do período impediu que o próximo Jam começasse no momento certo.

Importante Lembrar: Se quem faz a solicitação ilegal não é ume Patinadore, a penalidade deve ser aplicada a le Capitane. Oficiais devem negar pedidos de Tempo de Time se quem fez a solicitação não for Capitane nem Alternative. Não há penalidade se um pedido inválido de Tempo de Time for negado.

Cenário C4.2.3.H

Le Pivô Branque (que não é le Capitane nem le Alternative) usa sinais manuais para comunicar-se com sue Capitane, pedindo que chame um Tempo de Time. Oficiais, confundindo os sinais manuais de le Pivô Branque com um pedido legal, chamam um Tempo de Time.

Resultado: Quando o erro é percebido, Oficiais devem chamar um Tempo des Oficiais. Le Pivô Branque não recebe uma penalidade. O time Branco não perde um Tempo de Time. O próximo Jam deve começar o mais rápido possível, mas pelo menos 30 segundos após o final do Jam anterior. Nenhuma penalidade.

Justificativa: Le Pivô Branque estava tentando comunicar-se com sue Capitane. Elu não estava tentando pedir um Tempo de Time para les Oficiais.

Cenário C4.2.3.I

Durante o Tempo de Alinhamento, ume Bloqueadore Vermelhe está sentade no Banco de Falta. O time Vermelho leva quatro Bloqueadories para a pista. Oficiais não percebem le Bloqueadore extra e o próximo Jam começa. Imediatamente após o início do Jam, ume Oficial percebe e instrui ume Bloqueadore Vermelhe a retornar ao banco de seu time. Le Bloqueadore Vermelhe sai da pista conforme instruíde.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore extra foi removido do jogo antes que sua presença tivesse qualquer impacto no Jam em andamento. Se le Patinadore que foi instruído a sair permanecesse na pista, les Oficiais deveriam interromper o Jam e aplicar uma penalidade a esse Patinadore.

Importante Lembrar: Se le Bloqueadore extra não tivesse sido avisado imediatamente e, portanto, tivesse impacto no Jam em andamento, les Oficiais deveriam interromper o Jam e aplicar uma penalidade a le Capitane em vez disso.

Importante Lembrar: Se um Oficial perceber le Bloqueadore extra antes do aviso de cinco segundos, deve tentar advertir o time de que há Patinadores demais na pista antes que do aviso de cinco segundos.

4.2.4 Outros Procedimentos Ilegais

Patinadores que violam as regras do jogo devem ser penalizados se a violação tiver um impacto significativo no jogo

Origem: [Seção 4.2.4](#)

Cenário C4.2.4.A

Le Capitane Branque não está usando um "C" visível. Ele pede um Tempo de Time.

Resultado: Oficiais concedem o Tempo de Time. Le Capitane Branque é penalizado.

Justificativa: Apesar de não estar usando um "C" visível, le Capitane mantém o privilégio de pedir um Tempo de Time. Oficiais devem conceder este pedido se o time tiver um Tempo de Time disponível; no entanto, exercer um privilégio de Capitane enquanto não exibe visivelmente um "C" é uma falta.

Importante Lembrar: Este mesmo princípio também deve ser aplicado a um Alternative não usando um "A". Se le Alternative não for um Patinadore, a penalidade é aplicada a le Capitane.

Cenário C4.2.4.B

Le Capitane Branque pede uma Revisão Oficial. Oficiais concedem o pedido. Le Alternative Vermelha, que não exibe visivelmente um "A", conversa com le Chefe de Arbitragem durante a Revisão Oficial.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: A falha de le Alternative Vermelhe em exibir visivelmente um "A" enquanto debate uma Revisão Oficial não afeta significativamente o jogo nem justifica uma penalidade.

Cenário C4.2.4.C

Cenário movido e renumerado para [Cenário C4.4.4.A](#).

Cenário C4.2.4.D

Le Jammer Vermelhe chega ao Banco de Falta para cumprir uma penalidade, senta-se, é instruído a levantar 20 segundos depois e levanta-se. Ele então observa o placar contar 10 segundos e deixa o Banco de Falta sem ser instruído a fazê-lo por um Oficial.

Resultado: Le Jammer Vermelhe deve ser penalizado se deixou completamente o Banco mesmo uma fração de segundo antes do aviso.

Justificativa: Se o tempo de le Jammer Vermelhe tivesse terminado e ele não tivesse sido liberado, isso seria um erro de arbitragem e le Jammer Vermelhe não deve ser punido por isso. No entanto, deixar o Banco antes do tempo sem uma boa razão deve sempre ser penalizado.

Importante Lembrar: Se um Oficial tivesse dito a le Jammer Vermelhe que seu tempo havia terminado, le Jammer Vermelhe teria boa razão para deixar o Banco antes do tempo.

Cenário C4.2.4.E

Ume Bloqueadore Branque está sentado no Banco de Falta e pede a alguém no banco que jogue sua garrafa de água. Ume companheiro de time no banco joga uma garrafa cheia de água para le Bloqueadore Branque, que a pega pouco antes de atingir um Oficial do Banco de Falta no rosto.

Resultado: Quem jogou a garrafa de água deve ser penalizado. Se alguém da Equipe de Apoio jogou a garrafa, le Capitane do time deve ser penalizado. Oficiais devem advertir o time Branco de que jogar objetos é perigoso. Em uma ofensa futura, quem jogou a garrafa de água deve ser expulso.

Justificativa: Esta ação é insegura e, portanto, inapropriada.

Importante Lembrar: Se a garrafa de água tivesse atingido o Oficial de forma forte e inesperada, quem jogou a garrafa deve ser expulso na primeira ofensa.

Cenário C4.2.4.F

Ume Bloqueadore Branque, que está sentade no Banco de Falta cumprindo uma penalidade, está conversando com le Capitane de seu time, que está perto do limite do Banco de Falta. Enquanto conversa, le Capitane se move e um patins rola sobre a linha do limite do Banco de Falta e de volta.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Embora le Capitane não tenha permissão para entrar no Banco de Falta, esta entrada foi breve e le Capitane não entrou completamente. Entrada parcial no Banco não é penalizada.

Importante Lembrar: Se le Capitane (ou qualquer Patinadore/Membro da Equipe de Apoio não penalizado) entrar completamente no Banco e comunicar-se com ume Patinadore penalizado ou interferir na operação normal do Banco de Falta, deve receber uma penalidade.

Importante Lembrar: Se le Capitane (ou qualquer Patinadore/Membro da Equipe de Apoio não penalizado) tivesse passado pelo Banco, sem interagir com sue companheiro penalizado ou interromper a operação do Banco, nenhuma penalidade deve ser aplicada, mesmo se le Capitane (ou Patinadore/Membro da Equipe de Apoio) tivesse entrado completamente no Banco de Falta.

Cenário C4.2.4.G

Durante o jam, um oficial percebe um protetor bucal na pista. Nenhum Patinadore está fazendo uma tentativa imediata de recuperar o protetor bucal.

Resultado: O jam é interrompido imediatamente. Uma penalidade de Procedimento Ilegal é aplicada à le Patinadore sem protetor bucal.

Justificativa: Um protetor bucal é equipamento de segurança obrigatório para todes Patinadores. Se ume patinadore está completamente sem uma peça obrigatória de equipamento de segurança, a menos que este seja imediatamente substituído, o jam deve ser interrompido e le patinadore penalizado.

Importante Lembrar: Se o protetor bucal não foi removido intencionalmente e ume Patinadore recupera e recoloca imediatamente o protetor bucal antes que les Oficiais interrompam o jam, o jogo pode continuar sem penalidade. Se o protetor bucal não for imediatamente recuperado, les Oficiais devem interromper o jam e aplicar a penalidade.

4.3 Penalidades por Conduta Antidesportiva

Patinadores, Equipes e Oficiais devem se comportar de maneira que promova a segurança, o respeito e o andamento justo do jogo. Ações ou comportamentos que demonstrem falta de espírito esportivo podem resultar em penalidades, expulsões ou desqualificações, dependendo da gravidade.

Origem: [Seção 4.3](#)

Cenário C4.3.A

Le Jammer Vermelhe e uma Bloqueadora Branque estão no Banco de Falta. Le Jammer Vermelhe fica de pé. Após sete segundos, a Bloqueadora Branque diz repentinamente: "Vermelhe, [número], libere." Le Jammer Vermelhe, assumindo que foi legalmente liberado por uma Oficial, sai do Banco e começa a retornar à pista.

Resultado: A Bloqueadora Branque é penalizada. Le Jammer Vermelhe não é. Os Oficiais devem instruir Le Jammer Vermelhe a retornar ao Banco e completar seu tempo de penalidade restante.

Justificativa: A Bloqueadora Branque imitou uma instrução verbal de uma Oficial para tentar forçar uma penalidade contra Le Jammer oponente, o que é altamente antidesportivo e deve ser penalizado como tal. Le Jammer Vermelhe saiu de boa fé, acreditando ter sido liberado por les Oficiais. Ele ainda deve cumprir o restante de seu tempo de penalidade original.

Cenário C4.3.B

Cenário movido e renomeado para Cenário [C4.1.5.B](#)

Cenário C4.3.C

A Bloqueadora Branque tira intencionalmente a Touca de Le Jammer Vermelhe.

Resultado: Le Jammer Vermelhe perdeu momentaneamente a capacidade de pontuar ou conquistar o status de Jammer Líder como resultado da remoção intencional de sua Estrela por Le Bloqueadora Branque. A Bloqueadora Branque é expulsa do jogo.

Justificativa: Remover deliberadamente a Touca de uma oponente é uma conduta antidesportiva grave. Deve ser penalizada com expulsão, independentemente de qualquer impacto com a cabeça de Le Jammer, embora o contato intencional com a cabeça de uma oponente também justifique expulsão.

Cenário C4.3.D

O Jam começa e le Jammer Branque rapidamente conquista Lead. Le Jammer Vermelhe imediatamente tira sua Estrela e tenta passá-la por cima da cabeça de les oponentes para le Pivô Vermelhe, mas não consegue. Le Jammer Vermelhe enfia a Estrela em seu uniforme para não ter que segurá-la enquanto abre caminho pelo Pack.

Resultado: Le Jammer Vermelhe escondeu a Estrela de les oponentes, ocultando também o fato de que elu é le Jammer de seu Time. Le Jammer Vermelhe é penalizado.

Justificativa: É antidesportivo tentar esconder sua Função no Jam.

Importante Lembrar: Se le Jammer Vermelhe tivesse segurado a Estrela em vez de escondê-la em seu uniforme, nenhuma penalidade seria aplicada, porque elu ainda estaria visivelmente em posse da Estrela.

Cenário C4.3.E

Após ser liberado do Banco de Falta, le Bloqueadore Branque retorna à pista, empurra ume Árbitre para fora do caminho com o antebraço, para ficar na linha.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é expulso do jogo.

Justificativa: Algum contato intencional entre Patinadores e Oficiais, como toques sem força para indicar uma localização, ou absorver ativamente o contato para aumentar a segurança, não é uma infração passível de expulsão. No entanto, o contato forçado com Oficiais que seja evitável ou negligente é antidesportivo.

Importante Lembrar: Contato forçado com ume Oficial que é evitável ou negligente sempre justifica expulsão. Essas ações são consideradas suficientemente perigosas ou antidesportivas e não devem ser reduzidas a uma penalidade não acompanhada de uma expulsão.

Cenário C4.3.F

Le Bloqueadore Branque recebe uma penalidade e xinga.

Resultado: Linguagem profana, abusiva e obscena é antidesportiva e degradante para o esporte, mas não deve ser sempre penalizada. Se a expressão foi audível para o público ou por transmissão, le Bloqueadore Branque é penalizado. Se a profanidade de le Bloqueadore Branque foi dirigida a ume Oficial, le Bloqueadore Branque é penalizado. Caso contrário, algumas palavras de baixo calão dirigidas a ume companheiro de time ou oponente devem resultar em um aviso e serem penalizadas se o comportamento persistir.

Justificativa: Enquanto esporte físico e competitivo, o roller derby pode aumentar a adrenalina de les Patinadores e pode levar a exaltação dos ânimos; é necessário algum discernimento. Linguagem ofensiva audível degrada o esporte, e linguagem abusiva dirigida a Oficiais é desrespeitosa e insubordinada. Linguagem abusiva em relação a Oficiais deve ser considerada como dirigida ao grupo de Oficiais e deve ser penalizada se for audível para qualquer Oficial.

Importante Lembrar: Qualquer linguagem que seja profana ou obscena deve tratada de forma similar.

Importante Lembrar: Ume Patinadore que profere uma sequência de palavrões ou parece ter perdido completamente a calma deve ser expulso, independentemente de estar se dirigindo a alguém ou não.

Importante Lembrar: Discernimento é necessário para determinar se a linguagem é degradante para o esporte ou para outres. Ume Patinadore que está xingando por algum motivo não relacionado ao jogo, como xingar enquanto chora devido a uma lesão dolorosa, não deve necessariamente ser penalizado.

Cenário C4.3.G

Cenário movido e renomeado para [Cenário C4.1.5.C](#).

Cenário C4.3.H

Le Bloqueadore Branque está parade em uma parede ao lado de les companheiros de time. Le Jammer Vermelho, ao tentar passar por le Bloqueadore Branque, pula e involuntariamente faz contato com seu peito no ombro de le Bloqueadore Branque. Le Jammer Vermelho está completamente no ar quando o contato é feito. Le Bloqueadore Branque não cai, mas é empurrado para fora da parede.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado.

Justificativa: Iniciar um bloqueio no ar é uma jogada perigosa. Le Bloqueadore Branque perdeu sua posição estabelecida na parede devido ao contato ilegal de le Jammer Vermelho.

Importante Lembrar: Contato leve e involuntário iniciado por um Patinadore no ar (por exemplo, roçar os ombros durante um salto no apex) deve ser penalizado apenas se houver impacto significativo em quem recebe o contato.

Importante Lembrar: Patinadores podem bloquear um oponente no ar, se tal oponente era um alvo legal antes de estar no ar.

Cenário C4.3.I

Le Bloqueadore Branque está parado em uma parede ao lado de les companheiros de time. Le Jammer Vermelho pula em direção a le Bloqueadore Branque, fazendo contato forte enquanto está no ar. Le Jammer Vermelho não tinha expectativa razoável de aterrissar de maneira legal. Le Bloqueadore Branque, no entanto, permanece em pé.

Resultado: Le Jammer Vermelho deve ser considerado para expulsão.

Justificativa: Iniciar um bloqueio no ar é uma jogada perigosa. Uma violação flagrante desta regra representa um risco de segurança para le Bloqueadore Branque. Uma expulsão seria justificada se a ação for considerada negligente, intencional ou imprudente, independentemente de le Bloqueadore Branque ter perdido a posição ou não.

Cenário C4.3.J

Uma política do Órgão Governante limita o número de pessoas da Equipe de apoio permitidas no banco do time. O Time Vermelho tem o número máximo de pessoas da Equipe permitido no banco; no entanto, entre os Jams, um membro adicional da equipe de suporte entra correndo na área do banco e se comunica com le Alternative.

Resultado: Uma penalidade por conduta antidesportiva é aplicada à le Capitane Vermelho, e a pessoa da Equipe de apoio extra é removida do banco.

Justificativa: Ambos os times concordaram em jogar sob a política do Órgão Governante. Violar termos acordados é antidesportivo e deve ser penalizado.

Importante Lembrar: Políticas não podem alterar ou substituir as regras publicadas. Além disso, políticas também não podem impactar diretamente o andamento do jogo. Problemas que são identificados e resolvidos antes do início do jogo não devem resultar na aplicação de penalidades.

Cenário C4.3.K

Cenário movido e renomeado para [Cenário C4.1.5.D](#).

Cenário C4.3.L

Ume Oficial ouve um Patinadore fazendo comentários odiosos, preconceituosos e/ou intolerantes.

Resultado: Le Patinadore é expulso.

Justificativa: Conduta abusiva, incluindo, mas não limitada a, fazer comentários ou gestos de natureza racista / sexista / homofóbica / transfóbica / capacitista, é degradante para o esporte e para outres.

Importante Lembrar: Alguns casos de conduta abusiva podem ser contextuais e resultado de ignorância. Se le Patinadore não tinha consciência razoável de que sua conduta era abusiva, um aviso ou penalidade pode ser apropriado.

Importante Lembrar: A aplicação de penalidades no jogo por conduta abusiva não impede que les organizadores de eventos tomem ações adicionais externas ao jogo, conforme julgarem apropriado. Se a conduta abusiva não foi vista ou ouvida pela equipe de Oficiais, mas foi relatada a ela (ou a les organizadores do evento), a resolução deve ser tratada externamente ao jogo através dos procedimentos do evento.

Cenário C4.3.M

Durante o Tempo de Alinhamento, o Time Vermelho tem oito Bloqueadores entre as linhas de Pivot e Jammer, e dois Jammers atrás da linha de Jammer. Les Oficiais dão um aviso de cinco segundos, e les Patinadores extras começam a deixar a pista.

Resultado: Em vez de iniciar o próximo Jam, naquele momento, les Oficiais devem chamar um Tempo dos Oficiais. Le Capitane Vermelho é penalizado.

Justificativa: Embora alinhar um Patinador extra possa acontecer acidentalmente (ver Cenário 4.2.3.I), alinhar intencionalmente vários Patinadores a mais do que o permitido pelas Regras é considerado antidesportivo. O envolvimento deliberado de les Patinadores extras (Bloqueadores e/ou Jammers) afeta as posições iniciais de les Patinadores que pretendem jogar no próximo Jam.

Importante Lembrar: Outras situações que incluem o posicionamento deliberado de Patinadores em excesso na área da pista ou perto dela (como ficar parado ao lado do limite da pista) durante o Tempo de Alinhamento também são consideradas antidesportivas.

Cenário C4.3.N

Le Jammer Vermelho se move pelo Pack e é legalmente bloqueado por le Bloqueador Branco para a área interna da pista, colidindo imediatamente com le Árbitro de Jammer, o que faz com que le Árbitro de Jammer caia.

Resultado: Le Jammer Vermelho não é penalizado.

Justificativa: Patinadores e Oficiais colidem rotineiramente durante o curso normal do jogo. Isso geralmente é involuntário e inevitável, de forma que não deve ser penalizado, mesmo que o contato seja considerado forte.

Cenário C4.3.O

Tendo recebido uma penalidade, o Pivot Branco sai da pista e se dirige ao Banco de Falta. Enquanto patina, o Pivot Branco se aproxima de um Árbitro de Pack Externo, que está patinando em uma velocidade e distância consistentes do limite da pista. O Pivot Branco não ajusta sua trajetória e impacta as costas de o Árbitro de Pack Externo, o que faz com que o Árbitro tropece brevemente.

Resultado: O Pivot Branco é expulso do jogo.

Justificativa: Contato com um Oficial que não espera o impacto ou com um Oficial que não está usando equipamento de segurança é inseguro e negligente.

Importante Lembrar: Se o Árbitro de Pack Externo tivesse feito uma mudança súbita de posição que causasse a colisão com o Pivot Branco, o Pivot Branco não deveria ser penalizado, pois o contato é considerado inevitável neste caso.

Cenário C4.3.P

O Bloqueador Vermelho tenta bloquear o Jammer Branco, erra e acaba Fora dos Limites. Ao tentar voltar para Dentro dos Limites, o ombro de o Bloqueador Vermelho encosta na proteção de cotovelo de um Árbitro de Pack Externo.

Resultado: O Bloqueador Vermelho não é penalizado.

Justificativa: O contato entre o Bloqueador Vermelho e o Oficial não foi forte. Nenhuma penalidade deve ser aplicada, mesmo que o contato seja considerado evitável.

4.4 Aplicação de Penalidades

Após a conclusão do sinal verbal e manual correto de um Oficial, o Patinador penalizado deve deixar a pista imediatamente.

Origem: [Seção 4.4](#)

Cenário C4.4.A

Cenário movido e renomeado para [Cenário C4.4.3.A](#).

Cenário C4.4.B

O Jammer Vermelho está patinando na frente do Pack, perto do limite interno da pista, quando recebe uma penalidade. O Jammer Vermelho sai dos limites para o lado

interno da pista e pausa para permitir que o Pack passe por ele. Quando o caminho está livre, o Jammer Vermelho patina para o lado externo da pista e então continua em direção ao Banco de Falta.

Resultado: Nenhuma penalidade adicional.

Justificativa: Após receber uma penalidade, Patinadoras são obrigadas a desengajar do jogo e sair da pista para o lado externo quando tiverem uma oportunidade segura e legal para fazê-lo. O Jammer Vermelho entrou momentaneamente na área dos Oficiais para se remover do jogo. Na primeira oportunidade segura e legal, ele saiu da pista para o lado externo. Nenhuma penalidade adicional é justificada.

Importante lembrar: Patinadoras permanecem responsáveis por penalidades adicionais relacionadas à segurança e não devem interferir com Oficiais desempenhando suas funções.

Cenário C4.4.C

O Pivô Vermelho está patinando ao longo da reta oposta às Linhas de Pivô e Jammer, perto do limite interno da pista. Ele recebe uma penalidade e sai dos limites para o lado interno da pista. O Pivô Vermelho então patina através da área dos Oficiais e da reta com as Linhas de Pivô e Jammer para entrar no Banco de Falta.

Resultado: O Pivô Vermelho recebe uma penalidade adicional.

Justificativa: Após receber uma penalidade, Patinadoras são obrigadas a sair da pista para o lado externo em relação ao local onde a penalidade foi aplicada. O Pivô Vermelho saiu da pista para o lado oposto de onde foi inicialmente penalizado.

Cenário C4.4.D

O Pivô Vermelho recebe uma penalidade no final da reta oposta às Linhas de Pivô e Jammer, logo antes da curva. Ele reconhece a penalidade e patina diretamente em direção ao Banco de Falta. O caminho que ele toma em direção ao Banco de Falta resulta em sua saída da pista próximo à Linha de Jammer.

Resultado: O Pivô Vermelho recebe uma penalidade adicional.

Justificativa: Após receber uma penalidade, Patinadoras são obrigadas a sair da pista para o lado externo, em relação ao local onde a penalidade foi aplicada. O Pivô Vermelho saiu da pista a uma distância significativa de onde foi inicialmente penalizado.

4.4.1 Aplicação de Penalidades para Bloqueadoras

Patinadoras cumprem 30 segundos de tempo de Jam para cada penalidade aplicada a elas.

Cenário C4.4.1.A

Ume Bloqueadore Branque chega ao Banco de Falta e é instruíde por um Oficial do Banco de Falta a sentar no assento mais à direita. Le Bloqueadore Branque senta no assento mais à esquerda.

Resultado: Le Oficial do Banco de Falta deve começar a cronometragem da penalidade e então pedir que le Bloqueadore Branque se mova para o assento correto.

Justificativa: O tempo de penalidade começa assim que le Patinadore penalizade está sentade no Banco de Falta. A cronometragem não para enquanto elu muda de assento.

Cenário C4.4.1.B

Le Pivô Vermelho está de pé no Banco de Falta. As dimensões do Banco não são muito profundas e seus patins já tocam a linha. Dues Bloqueadores Vermelhos entram no Banco juntas. Le Pivô Vermelho tenta dar espaço para se sentarem e, ao fazê-lo, seus patins se movem completamente para fora do limite do Banco de Falta e depois imediatamente retornam para dentro do limite.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Embora Patinadores não possam deixar o Banco de Falta antes do tempo, as circunstâncias atenuantes deste exemplo tornam o impacto no jogo insignificante. Le Pivô Vermelho não estava tentando obter alguma vantagem ilegal ou saindo negligentemente de forma ilegal, mas estava constringide pelo formato do Banco de Falta.

4.4.2 Aplicação de Penalidades para Jammers

Ume Jammer pode ter seu tempo de penalidade reduzido se le outro Jammer também receber uma penalidade.

Cenário C4.4.2.A

Le Jammer Branque recebe uma penalidade, reporta-se ao Banco de Falta e senta-se. Elu cumpre 25 segundos de sua penalidade quando le Jammer Vermelho chega e senta-se para cumprir sua própria penalidade. Le Jammer Branque é liberade, consignando assim le Jammer Vermelho a cumprir 25 segundos. Le Jammer Branque retorna à pista ilegalmente, é penalizade e está de volta ao Banco 10 segundos após sua liberação anterior para cumprir sua segunda penalidade. Le Jammer Vermelho deixa o Banco.

Resultado: Le Jammer Vermelho é penalizado por deixar o Banco 15 segundos antes do tempo. Le Jammer Branco deve 30 segundos a partir do momento em que se senta.

Justificativa: Para cumprir a mesma quantidade de tempo "por penalidade", le Jammer Vermelho deve cumprir todos os 25 segundos que le Jammer Branco cumpriu inicialmente. Em outras palavras, le Jammer Branco sentar-se por uma penalidade não relacionada não afeta o tempo que le Jammer Vermelho devia.

Importante lembrar: Le Jammer Vermelho deve mais 45 segundos: 15 de sua primeira penalidade e 30 de sua segunda penalidade.

Importante lembrar: A segunda penalidade de le Jammer Vermelho poderia reduzir o tempo que le Jammer Branco deve por sua própria segunda penalidade, mas os 15 segundos da primeira penalidade de le Jammer Vermelho não podem ser reduzidos.

Cenário C4.4.2.B

Le Jammer Branco chega ao Banco de Falta imediatamente atrás de le Jammer Vermelho. Ambas tentam ser le primeira a sentar e, ao fazê-lo, sentam-se exatamente no mesmo momento.

Resultado: Le Oficial do Banco de Falta deve informar ambas Jammers que seu tempo está completo e liberar-lhes do Banco.

Justificativa: Quando sentam simultaneamente no Banco, ou quando chegam entre Jams, les Jammers cancelam as penalidades uma de outra. Ambas devem ser liberadas imediatamente.

Importante lembrar: Se houver qualquer diferença de tempo entre les Jammers ao sentarem-se, não é considerado simultâneo.

Importante lembrar: Se ambas Jammers sentarem entre Jams, é considerado que se sentaram simultaneamente e devem ser liberadas imediatamente no início do Jam seguinte.

Cenário C4.4.2.C

Le Jammer Vermelho está sentado no Banco de Falta e cumpriu 15 segundos quando o Jam termina. Le Jammer Branco recebe uma penalidade no Apito de Fim de Jam e reporta-se ao Banco entre Jams.

Resultado: Le Jammer Branque reportou-se ao Banco de Falta entre Jams, o que encerrará a penalidade de le Jammer Vermelho no início do próximo Jam. Ume Oficial do Banco de Falta deve instruir le Jammer Vermelho a levantar-se e informar que seu tempo de penalidade termina no Apito de Início de Jam. Le Jammer Branque deve cumprir 15 segundos.

Justificativa: Embora a penalidade de le Jammer Branque tenha encerrado antecipadamente a penalidade de le Jammer Vermelho, le Jammer Vermelho ainda deve começar o próximo Jam no Banco de Falta. O tempo das penalidades só passa enquanto o Jam está ativo; assim, trocas de Jammer só acontecem durante um Jam em andamento.

Cenário C4.4.2.D

Le Jammer Branque recebe uma penalidade e senta no Banco de Falta por 15 segundos. Le Jammer Vermelho recebe uma penalidade e chega ao Banco, mas antes de sentar-se, le Jammer Branque sai. Le Jammer Vermelho se senta. Le Jammer Branque recebe uma penalidade por sair antes do tempo e retorna ao Banco. Le Jammer Branque se senta e le Jammer Vermelho é liberado.

Resultado: Le Jammer Branque é penalizado por sair do Banco de Falta antes do tempo. Le Jammer Vermelho sentou-se no Banco quando nenhum outro Jammer estava cumprindo tempo. Le Jammer Vermelho é liberado assim que le Jammer Branque retorna. Le Jammer Branque cumpre o tempo restante de sua primeira penalidade, mais a quantidade de tempo que le Jammer Vermelho cumpriu enquanto sentado no Banco.

Justificativa: Ume Jammer cumprindo tempo no Banco só é liberado se outro Jammer sentar-se no Banco para cumprir uma penalidade. Embora le Jammer Branque tenha sido penalizado primeiro, ele não estava presente quando le Jammer Vermelho sentou-se. Assim, le Jammer Vermelho era le "Jammer cumprindo tempo no Banco" que foi liberado quando le Jammer Branque "sentou-se no Banco para cumprir uma penalidade."

Importante lembrar: Cada penalidade é um segmento de 30 segundos que pode ser encurtado desde que les Jammers cumpram tempo equivalente.

4.4.3 Patinadores Incapazes de Cumprir Penalidades

Cenário C4.4.3.A

Le Pivô Branque chega ao Banco de Falta entre Jams. Ele chama seu treinador e sinaliza que está lesionado. Le treinador envia uma nove Patinador ao Banco de Falta. Le Pivô Branque dá a Listra à nove Patinador e retorna ao banco.

Resultado: O tempo de penalidade de le Pivô Branque é cumprido pela substitute. Le Pivô Branque não pode patinar nos próximos três Jams.

Justificativa: Patinadores podem remover-se do jogo quando lesionados. Ume substitute pode cumprir tempo de penalidade por ume Patinadore lesionade, mas le Patinadore lesionade não pode participar nos próximos três Jams e le Patinadore substitute deve ocupar a mesma Função que le Patinadore lesionade preenchia.

Complemento: Se le Pivô Branque não estivesse lesionade, mas tivesse quebrado seu patins ou equipamento, e portanto não pudesse patinar no próximo Jam, ume substitute também seria permitide. Da mesma forma, le Pivô Branque não teria permissão para patinar durante os próximos três Jams.

4.4.4 Equipamento de Proteção no Banco de Falta

Cenário C4.4.4.A

Enquanto sentade no Banco de Falta, ume Bloqueadore Branque remove seu protetor bucal. Elu é instruíde a levantar-se por um Oficial da Banco de Falta e o faz sem recolocar o protetor bucal em sua boca. Le Bloqueadore Branque patina para o canto do Banco de Falta e é informade que sua penalidade terminou. Elu recoloca o protetor bucal em sua boca e retorna ao jogo.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: Jogadores podem tirar o protetor bucal enquanto estão no Banco de Falta, independentemente de estarem de pé ou sentades.

Importante lembrar: Se le Bloqueadore Branque deixar o Banco de Falta sem recolocar o protetor bucal, mesmo que o recoloca antes de retornar aos limites, isso deve resultar em uma penalidade.

4.5 Ejeção por Faltas e Expulsões

Expulsões são uma forma de penalizar ume Patinadore ou membre da Equipe de Apoio que agiu de forma suficientemente perigosa ou antidesportiva, removendo o indivíduo do jogo apenas por aquela ação.

Origem: [Seção 4.5](#)

Cenário C4.5.A

Enquanto está Dentro dos Limites e Em Jogo, le Bloqueadore Branque inicia um bloqueio extremamente forte com uma Zona de Bloqueio Legal em uma Zona Alvo Legal em le Bloqueadore Vermelhe. Le Bloqueadore Vermelhe é arremessado no ar, cai na pista e permanece imóvel até que o Jam seja interrompido por lesão. Le Capitane Vermelhe pede uma Revisão Oficial e solicita que le Bloqueadore Branque seja expulso por uma jogada perigosa.

Resultado: Nenhuma penalidade.

Justificativa: As regras ditam a maneira como les Patinadores podem bloquear e le Bloqueadore Branque atendeu a todos esses critérios. Ume Patinadore não pode ser expulso por uma jogada legal.

Cenário C4.5.B

Le Jammer Vermelhe corre para o Banco de Falta para cumprir sua penalidade. Elu grita: "Não consigo parar!" e colide com o Banco. As cadeiras são derrubadas para trás, atingindo ume Oficial do Banco de Falta. Le Jammer Vermelhe se desculpa, mas reclama sobre o quão sujo o chão está em frente ao Banco.

Resultado: Le Jammer Vermelhe é expulso.

Justificativa: Uma jogada insegura para les Oficiais, especialmente aqueles que não estão usando equipamento de segurança, é avaliada de forma mais rigorosa que uma jogada insegura para outres Patinadores. É obrigação de le Patinadore entrar no Banco de forma segura, e não de le Oficial evitar o impacto.

Importante Lembrar: Se ume Oficial não puder evitar o impacto devido às limitações do local, isso ainda representa uma jogada insegura (devido às restrições do local). Le Patinadore deve estar ciente de seu ambiente na pista, incluindo quaisquer limitações de espaço no Banco. Fatores ambientais atenuantes que não são esperados, como água na pista, podem ser levados em consideração ao avaliar a expulsão de le Patinadore.

Importante Lembrar: Espera-se que les Patinadores estejam em controle de si e de seus corpos em todos os momentos, não apenas na entrada do Banco. No entanto, oponentes, companheiros de time, Equipe de Apoio e Oficiais nas proximidades da pista durante o jogo ativo também têm alguma responsabilidade em evitar contato com les Patinadores. O contato feito com indivíduos ou equipamentos em áreas de jogo ativo só deve ser penalizado se o contato for forte e razoavelmente evitável.

Cenário C4.5.C

Le Bloqueadore Vermelhe recebe sua sétima penalidade e imediatamente deixa a pista. Sabendo que foi Ejetado por Faltas, ele vai para seu banco, recolhe seus pertences e sai para o vestiário sem se reportar ao Banco de Falta.

Resultado: Nenhuma penalidade adicional é necessária. O tempo de penalidade de Le Bloqueadore Vermelhe começa durante o Jam, assim que os Oficiais do Banco de Falta são informados de que Le Bloqueadore Vermelhe foi Ejetado por Faltas, ou quando um substituto se senta no Banco de Falta no próximo Jam.

Justificativa: Uma vez que um Patinador é Ejetado por Faltas, seu tempo de penalidade começa quando ele está sentado no Banco de Falta; no entanto, ao não se reportar ao Banco para se sentar, esse momento nunca acontece. Os Oficiais do Banco de Falta podem ser instruídos a começar a cronometrar assim que a Ejeção por Faltas for confirmada, mas se essa comunicação não for possível antes do final do Jam, então o tempo de Le Patinador Ejetado por Faltas começa quando um substituto assume seu lugar no próximo Jam.

Importante Lembrar: Se Le Patinador não tivesse sido Ejetado por Faltas, mas saísse do Jam por outros motivos (como mau funcionamento do equipamento ou lesão), seu tempo só começaria quando ele estivesse sentado no Banco de Falta (ou quando um substituto sentasse no Banco em seu lugar no próximo Jam).

5. Arbitragem

5.1 Equipe

Não há cenários para a [Seção 5.1](#).

5.2 Deveres

Não há cenários para a [Seção 5.2](#).

5.3 Comunicação entre Patinadores e Oficiais

Não há cenários para a [Seção 5.3](#).

5.4 Aplicação de Penalidades

Todos os Árbitros podem aplicar penalidades a Patinadores por ações ilegais que tenham impacto no jogo. Nenhuma penalidade deve ser aplicada a menos que o Oficial tenha certeza de que a penalidade é justificada.

Origem: [Seção 5.4](#)

Cenário C5.4.A

Le Capitane Branque é le Jammer e comete uma falta. Em resposta, a Comissão Técnica Branca xinga em voz alta o Oficial que aplicou a penalidade.

Resultado: É aplicada uma penalidade a le Capitane Branque pela insubordinação de sua Comissão, mas o tempo de penalidade de le Capitane no Banco como Jammer não é estendido. Após o Jam, se le Capitane Branque não estiver mais no Banco como Jammer, ele deve se apresentar ao Banco como Bloqueadore para cumprir a penalidade recebida por sua Comissão.

Justificativa: Quando um Capitane cumpre penalidade pelo fato de ser Capitane da equipe, deve cumprir na função de Bloqueadore. Neste caso, ele não pôde cumprir a penalidade imediatamente porque não podia atuar como Bloqueadore durante o Jam. Assim que estiver apte a patinar como Bloqueadore, deve se apresentar ao Banco para cumprir a penalidade.

Cenário C5.4.B

Le Bloqueadore Branque é penalizado e direcionado ao Banco de Falta. Le Bloqueadore Branque parece não perceber o chamado e permanece na pista. Após chamadas repetidas, le Bloqueadore Branque percebe e sai da pista.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado por, de forma negligente, não sair imediatamente da pista após receber uma penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore obteve vantagem e interrompeu o fluxo do jogo ao não atender às instruções claras dos Oficiais.

Importante lembrar: Antes de aplicar uma penalidade adicional, os Oficiais devem confirmar que:

1. A penalidade foi sinalizada corretamente, com gesto e comando verbal adequados.
2. Le Oficial que chamou a falta estava posicionado de modo que le Patinadore pudesse ver o sinal.
3. Le Oficial que chamou a falta o fez alto o suficiente para ser ouvido, considerando a sua posição e as limitações e som ambiente do local.

Cenário C5.4.C

Le Bloqueadore Branque é penalizado enquanto bloqueia le Jammer Vermelho. Após reconhecer o chamado, Le Bloqueadore Branque continua bloqueando para dar tempo para sua colega de equipe se posicionar e impedir o avanço de le Jammer adversária. Em seguida, le Bloqueadore Branque sai da pista.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado por intencionalmente não sair imediatamente da pista após receber uma penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque obteve vantagem através do descumprimento intencional das regras.

Importante lembrar: Ume Patinadore penalizado não é obrigado a agir como se tivesse recebido a penalidade até que le Oficial complete o gesto e o comando verbal apropriados.

Cenário C5.4.D

Le Bloqueadore Branque comete uma falta e é direcionado ao Banco de Falta por ume Oficial. Le Bloqueadore Branque patina em direção ao Banco permanecendo dentro dos limites da pista por uma distância significativa antes de sair da pista.

Resultado: Le Bloqueadore Branque é penalizado por intencionalmente não sair imediatamente da pista após receber uma penalidade.

Justificativa: Le Bloqueadore Branque obteve vantagem através do descumprimento intencional das regras.

Importante lembrar: Fatores que os Oficiais consideram para determinar se ume Patinadore falhou em sair imediatamente incluem, mas não se limitam a:

1. Le Patinadore reduziu significativamente a distância que precisava patinar para entrar no Banco de Falta.
2. Atrapalhou intencionalmente o andamento do jogo, além do esperado de ume Patinadore que está saindo da pista com segurança, legalmente e imediatamente.

Importante lembrar: Ume Patinadore penalizado que tenta sair legalmente, mas não tem oportunidade devido às condições de jogo, não deve ser penalizado dessa forma.