



Reglas de roller derby de pista plana

Actualización 2025

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

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

Ártemis López

Traductore de inglés <> español

Sunshine #1312 — Negra Sombra, Pontevedra Roller Derby

Edición género neutro

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

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

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

El marcador de género neutro funciona a tres niveles:

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

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

Alicia A. Muzio

Traductora de inglés <> español

Alice Mercury #216 – Sailor City Rollers

Índice

Resumen	3
1. Parámetros del juego y seguridad	4
1.1. Tiempos	4
1.2. Equipos	4
1.3. Tiempos muertos	5
1.4. Información del partido	6
1.5. Cómo ganar	7
2. Desarrollo del juego	7
2.1. La pista	7
2.2. Roles de los patinadores	8
2.3. El pack y la zona de interacción	11
2.4. Bloqueos y asistencias	12
2.5. Pases	14
3. Puntuación	15
3.1. Conseguir puntos	15
3.2. Recorridos de anotación	15
3.3. Evitar la anotación	15
3.4. Jammers penalizados	16
3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación	16
4. Penalizaciones	17
4.1. Penalizaciones de contacto	17
4.2. Penalizaciones por la estructura del juego	20
4.3. Penalizaciones por conducta antideportiva	22
4.4. Hacer cumplir las penalizaciones	23
4.5. Acumulación de penalizaciones (ceses) y expulsiones	24
5. Oficiar	25
5.1. Dotación de oficiales	25
5.2. Tareas	26
5.3. Comunicación entre patinadores y oficiales	26
5.4. Cobrar penalizaciones	27
Glosario	28
Libro de Casos	35
1. Parámetros del juego y seguridad	35
2. Desarrollo del juego	35
3. Puntuación	46
4. Penalizaciones	52
5. Oficiar	88

Resumen

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

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

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

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

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

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

Un jam normal podría suceder de la siguiente manera:

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



1. Parámetros del juego y seguridad

1.1. Tiempos

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

Duración de los jams

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

Duración de los periodos

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

Jams adicionales

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

1.2. Equipos

Cada equipo está formado por patinadoris, que deben identificarse de manera única con un número de plantilla (o roster). Cada equipo debe llevar una camiseta del mismo color base, de modo que haya un gran contraste entre los colores de los uniformes de los dos equipos participantes.

Identificación de los patinadoris

Los números de plantilla deben mostrarse claramente en la espalda y en el área superior del brazo de le patinadore. Cada equipo debe llevar cubrecascos para indicar claramente quiénes son su jammer y su pivot. Los cubrecascos de jammer y pivot de cada equipo deben ser fáciles de diferenciar.

Capitanis y alternes

Cada equipo puede tener una capitane y una alterne. Le capitane debe ser una patinadore que pueda cumplir penalizaciones en nombre de su equipo. Le alterne puede ser una participante sin patines. El equipo deberá nombrar una capitane si necesitan una para que cumpla una falta por el equipo. Le capitane y le alterne deberán tener, respectivamente, una «C» y una «A» en el uniforme o su cuerpo como forma de identificación visible.



Equipamiento

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

Lesiones

Los patinadoris que se lesionen durante el juego podrán volver a jugar siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionados o sangrando. Una patinadore cuya lesión altere el flujo del partido (los ejemplos incluyen que se corte un jam, una parada del reloj del periodo o que entre una sustitute al banco de penalización) no podrá participar durante los tres jams siguientes (se extenderá al periodo siguiente de ser necesario). Una patinadore cuya lesión afecte el desarrollo del juego más de una vez en un periodo no podrá participar como patinadore por el resto de ese periodo.

Renuncias

Le réferi principal **puede** declarar que un equipo renunciado si ese equipo tiene cinco o menos patinadoris elegibles para participar o se rehúsa a alinear patinadoris en la pista para continuar el juego.

1.3. Tiempos muertos

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

Hay tres tipos de tiempos muertos.

1.3.1. Tiempos muertos de equipo

Cada equipo podrá tomarse tres tiempos muertos de equipo durante un partido. Los tiempos muertos de equipo solo los pueden pedir el capitane del equipo o su alterne. Los capitanis o alternes que estén cumpliendo una penalización no pueden pedir un tiempo muerto de equipo. Los tiempos muertos de equipo duran 60 segundos.

1.3.2. Revisiones oficiales

Ambos equipos comienzan cada periodo con una revisión oficial que pueden solicitar durante ese periodo. Una revisión oficial es una petición formal hecha por el capitane de un equipo o su alterne para que el cuerpo de oficiales revise una decisión arbitral específica. Los capitanis o alternes que estén cumpliendo una penalización no pueden pedir una revisión oficial.

Las únicas decisiones de oficiales que pueden estar sujetas a una revisión oficial son aquellas tomadas:

- Durante el jam anterior,
- después del jam anterior o
- durante el tiempo de alineación previo al jam anterior.



Tras el último jam de cada periodo solo se podrá pedir una revisión oficial en los primeros 30 segundos tras la conclusión del jam. Dicha revisión oficial solo podrá resultar en un jam adicional según las condiciones expuestas en la [Sección 1.1](#).

Procedimiento de las revisiones oficiales

Le réferi principal investiga la revisión con otros oficiales y utiliza la información recopilada para tomar una decisión sobre el asunto que se está revisando, así como las decisiones relacionadas. Le réferi principal anuncia luego sus conclusiones y cualquier cambio que resulte de la revisión a los representantes de ambos equipos. Esta decisión es definitiva y no se puede revisar.

Resultados de las revisiones oficiales

Si le réferi principal determina que se cometió un error de arbitraje en relación con la situación que se está revisando, el equipo mantendrá el privilegio de pedir una revisión adicional más tarde en el mismo periodo. La revisión solo se puede retener de esta manera una vez por periodo. Las revisiones oficiales (ya sean retenidas o no usadas) no se acumularán para el periodo siguiente.

Revisiones oficiales como tiempos muertos

Un equipo puede elegir utilizar cualquiera de sus revisiones oficiales como un tiempo muerto de 60 segundos. En ese caso, la revisión no se retendrá.

1.3.3. Tiempos muertos oficiales

Los oficiales pueden pedir tiempos muertos para asegurarse de que el juego está funcionando correctamente y sin problemas.

Si un jam acaba cuando quedan menos de 30 segundos en el reloj del periodo y se pide un tiempo muerto oficial, los oficiales deberán decidir si hay alguna razón para jugar un jam más en ese mismo periodo.

Si los oficiales determinan que no hay razones para jugar otro jam, se debe dar a ambos equipos la oportunidad de solicitar un tiempo muerto de equipo o una revisión oficial (si les quedara alguna/o). Si la rechazan, el periodo terminará.

1.4. Información del partido

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

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

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



1.5. Cómo ganar

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

1.5.1. Tiempo adicional

Si el partido termina con un empate en el marcador, el segundo periodo se extenderá al menos un jam adicional. Este jam de tiempo adicional es como cualquier otro jam, pero con los siguientes cambios:

- El tiempo de alineación anterior al jam dura 60 segundos.
- No se declara jammer líder.
- Ambos jammers comienzan a anotar puntos en su primer recorrido a través del pack (cada jammer está en posición de pasar por una vuelta de ventaja a los bloqueadores oponentes en su primer pase conseguido sobre esos bloqueadores).

Se añadirán más jams de tiempo adicional hasta que un jam termine con el marcador desempatado.

2. Desarrollo del juego

2.1. La pista

La pista debe ajustarse a las dimensiones estandarizadas de las especificaciones de la WFTDA para la pista. La pista debe ser plana, estar limpia y ser adecuada para el patinaje sobre ruedas.

Líneas de demarcación

La pista debe estar marcada por una línea de demarcación que presente un gran contraste con el suelo. Dicha línea cuenta como parte de la pista (la línea está «dentro de los límites»), y no puede variar en anchura alrededor de la pista. La línea de demarcación de la pista, la línea de pivot y la línea de jammer pueden ser de cualquier patrón o color, siempre y cuando marquen claramente el borde de la pista.

Banco de penalización y zonas de los equipos

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



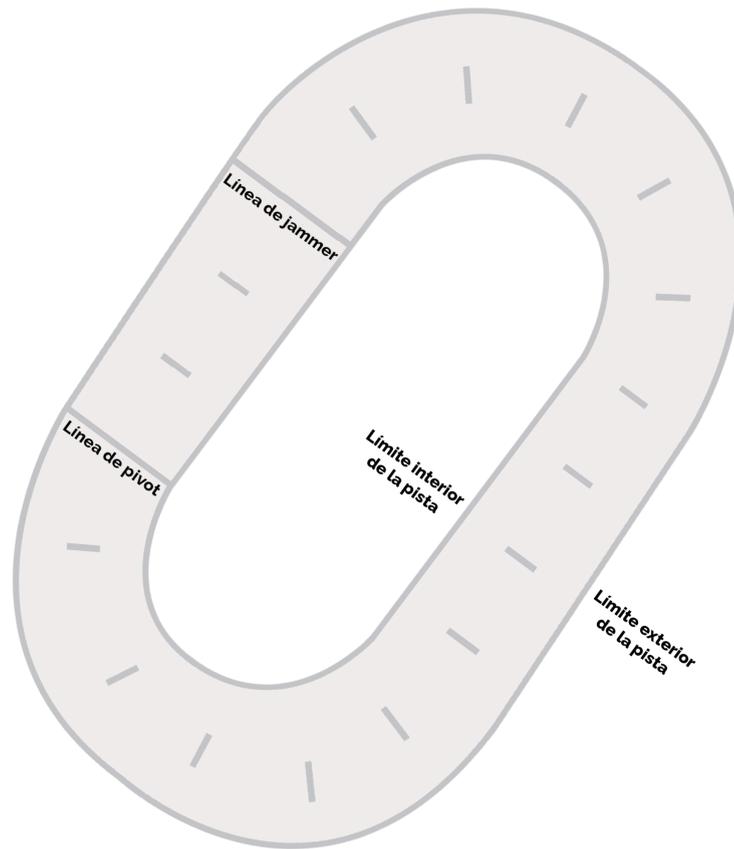


Fig. 2.1 La pista (Diseño y trazado de la pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aquí con autorización).

2.2. Roles de los patinadoris

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

2.2.1. Jammers

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

Identificación

Se determina a le jammer del siguiente jam según esta jerarquía:

1. Le jammer del jam anterior que está o en el banco de penalización o dirigiéndose a él.
2. Le patinadore que controla la estrella de manera visible y está alineade en la posición de inicio de jammer.
3. Le patinadore que controla la estrella de manera visible y está alineade dentro de los límites pero fuera de posición.

Si ninguno de los patinadoris de un equipo cumple ninguno de los criterios de la lista, ese equipo no ha alineado a una jammer y el jam no debe comenzar. Si varios patinadoris de un equipo



cumplen con el mismo punto de la lista, el equipo está actuando de manera ilegal y el jam no debe comenzar.

Control de la estrella

Si un patinador está cumpliendo una penalización como jammer de su equipo, ninguno de los compañeros de equipo puede empezar el jam en posesión de la estrella o por detrás de la línea de jammer. Si no hay un patinador cumpliendo una falta como jammer ni un patinador con la estrella visible, el equipo no alineó un jammer para el próximo jam y por lo tanto deberá ser penalizado. A menos que esté cumpliendo una penalización, el jammer debe empezar el jam sobre la línea de jammer o por detrás de esta. Los jammers pueden estar detenidos o dejarse rodar, pero no pueden estar acelerando activamente en sentido antihorario cuando suena el pitido de inicio del jam.

Solo el jammer puede llevar la estrella en su casco, y solo la pueden agarrar el jammer o el pivot de ese equipo. Ninguno de los otros patinadores puede controlar la estrella, y el jammer y el pivot no pueden ocultar la estrella (como, por ejemplo, meterse en un bolsillo u ocultarla en el uniforme).

Los privilegios de los jammers

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

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

2.2.2. Jammer líder

El jammer líder es el primer jammer apte que establece una posición superior a la del bloqueador en juego más adelantado tras haber pasado a todos los demás bloqueadores, excepto aquellos que se encuentren por delante de la zona de interacción (ver [Sección 2.5](#)).

Cuando se determina que un jammer es el jammer líder, esto se indica con dos pitidos cortos. Si ambos jammers cumplen los requisitos para ser jammer líder en el mismo momento (por ejemplo, si el bloqueador más adelantado se va fuera de juego), el jammer más adelantado se convierte en jammer líder.

Requisitos para ser jammer líder

Ambos jammers comienzan el jam siendo aptes para conseguir el estado de jammer líder durante ese jam. Un jammer se vuelve inelegible para conseguir el estado de jammer líder durante un jam si resulta penalizado durante ese jam o durante el tiempo de alineación previo a ese jam, sale de la [zona de interacción](#) sin haberse convertido en jammer líder en su primer recorrido a través del pack, se quita el cubrecasco o un compañero de equipo se lo retira. Solo los patinadores que comienzan el jam como jammers pueden convertirse en jammer líder (un pivot que recibe la estrella no puede convertirse en jammer líder).

Pérdida del estado de jammer líder

El jammer líder perderá su estado de jammer líder si comete una falta, se quita intencionalmente la estrella una vez que esté colocada, o hace que un compañero de equipo le quite la estrella intencionalmente de la cabeza. Se mantendrá el estado de jammer líder si se le quita la estrella como parte del desarrollo natural del juego o si se la quita un oponente.

Cortar el jam

El jammer líder es el único patinador que puede cortar un jam antes de que transcurran los dos minutos. El jammer líder corta el jam colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas. El jammer líder conserva la capacidad de cortar un jam aunque no lleve puesta la estrella.



2.2.3. Pivots

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

- Le pivot puede convertirse en el jammer de su equipo (ver [Sección 2.2.4](#)).
- Le pivot puede controlar la estrella (recogerla, moverla, etc.).
- Le pivot puede empezar un jam tocando la línea de pivot.

Cuando no lleva la raya de forma visible, el pivot no puede utilizar estas habilidades adicionales. El pivot es el único que puede controlar la raya de forma legal. El antiguo pivot puede seguir controlando la raya después de un pase de estrella.

2.2.4. Pases de estrella

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

Pases de estrella ilegales

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

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

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

Cuando el pivot controla la estrella

Si el pivot asume el control de la estrella por cualquier motivo a excepción de un pase de estrella legal, se le avisará de que no es el jammer. Este pivot no puede ponerse la estrella en su propio casco, pero puede llevar la estrella en la mano, dejarla caer o devolvérsela al jammer. Solo el jammer o el pivot pueden recuperar o controlar la estrella.

2.2.5. Bloqueadores

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

2.2.6. Posiciones de inicio de los patinadoris

Les patinadoris comienzan cada jam en las siguientes ubicaciones:

- Les jammers deben estar detrás de la línea de jammer o tocándola.
- Les bloqueadoris deben estar detrás de la línea de pivot y delante de la de jammer.
- Les pivots, además, pueden estar tocando la línea de pivot.
- Si algune de les pivots se sitúa tocando la línea de pivot, todes les bloqueadoris que no sean pivot deben estar detrás de esi pivot.

Patinadoris en posiciones ilegales

Cualquier patinadori que esté dentro de los límites pero esté tocando completamente fuera de su posición de inicio designada deberá ser penalizade.

Salidas en falso

Se considera que les patinadoris que estén en las siguientes situaciones al pitido del inicio del jam han cometido una salida en falso:

- Une patinadore completamente dentro de los límites que está tocando tanto dentro como fuera de su posición de inicio designada.
- Une bloqueadore que no es pivot cuyas caderas están delante de las de une pivot que está tocando la línea de pivot.
- Une jammer que está acelerando en dirección antihoraria cuando comienza el jam.

Les patinadoris que cometan una salida en falso tienen la obligación de ceder su posición a todes les patinadoris en proximidad directa. Les bloqueadoris que deban ceder no serán considerades como parte del pack hasta que lo hayan hecho. Les jammers que deban ceder no podrán conseguir pases hasta que lo hayan hecho.

2.3. El pack y la zona de interacción

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

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

Mantener el pack

Es responsabilidad de todes les bloqueadoris mantener el pack, y destruir el pack intencionalmente es ilegal. Cuando el pack se mueve en dirección antihoraria, está detenido o no tiene una velocidad establecida, patinar de forma horaria y destruir el pack es ilegal.

Reformar el pack

Todes les bloqueadoris de ambos equipos deben actuar para reformar el pack cuando no lo haya. Para les patinadoris en el grupo de atrás, esto incluye dar pasos o patinar en dirección antihoraria. Para les patinadoris en el grupo de adelante, esto incluye dejarse rodar, frenar, o detenerse por completo.

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

Bloqueos cuando no hay pack

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

La zona de interacción

La zona de interacción es la zona donde es legal que haya enfrentamiento o interacción entre los bloqueadores. La zona de interacción se extiende hacia adelante y hacia atrás 6,10 metros desde el patinador más adelantado del pack a le más retrasado, respectivamente. Cualquier bloqueador que esté fuera de la zona de interacción está fuera de juego y no puede interactuar con otros ni se puede interactuar con él.

Volver a la zona de interacción

Los bloqueadores que estén fuera de la zona de interacción recibirán una advertencia, y serán penalizados si no intentan regresar inmediatamente a la zona de interacción. Los bloqueadores por delante de la zona de interacción solo están obligados a patinar en sentido horario para regresar a la zona de interacción si el pack está detenido o moviéndose en sentido horario.

Bloqueos fuera de juego

Los patinadores a quienes se bloquee mientras estén fuera de juego podrán contrabloquear legalmente, pero no podrán iniciar bloqueos nuevos ni podrán contrabloquear más allá de lo que sea necesario para su seguridad.

Bloqueos fuera de los límites

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

2.4. Bloqueos y asistencias

Durante un jam, un «bloqueo» es cualquier intento de ejercer contacto físico para impedir la velocidad o el movimiento de un oponente, independientemente de que se haga contacto o no. un «bloqueo posicional» consiste en cualquier intento de posicionarse para impedir la velocidad o el movimiento de un oponente sin ejercer contacto contra él, tenga éxito o no.

Iniciación

Todo contacto entre oponentes tiene un iniciador. Es posible que dos o más patinadores inicien bloqueos mutuamente unos contra otros.

2.4.1. Zonas de objetivo

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

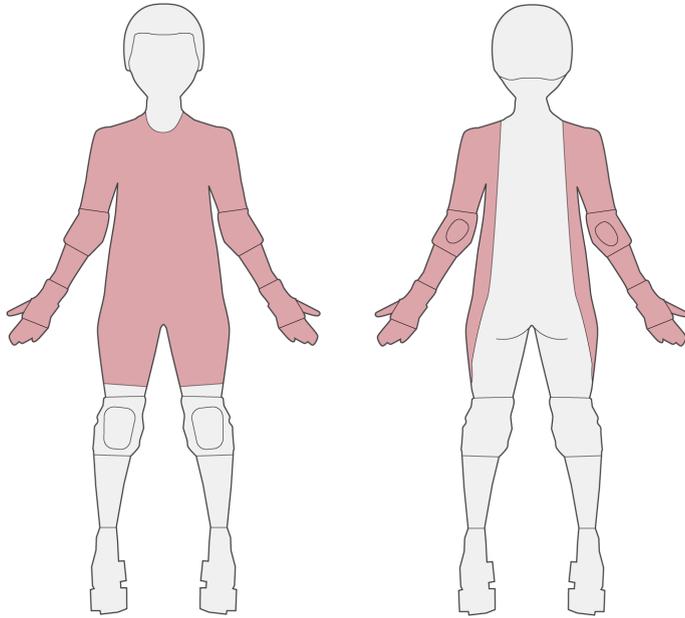


Fig. 2.2 Zonas de objetivo legales

2.4.2. Zonas de bloqueo

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

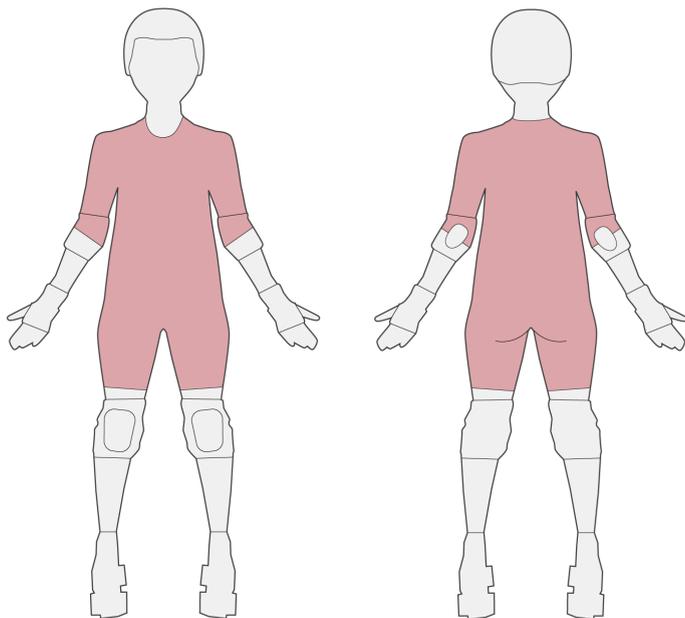


Fig. 2.3 Zonas de bloqueo legales



2.4.3. Contrabloqueos

El «contrabloqueo» es cualquier movimiento contra un bloqueo que se acerca, realizado por le patinadore a le que va dirigido el bloqueo para contrarrestar el bloqueo de un oponente.

Contrabloquear es bloquear. Las acciones que cumplan con la descripción anterior se consideran bloqueos, incluso si son accidentales. El contacto hecho con los compañeros de equipo no se considera bloqueo, incluso si es una desventaja para le iniciadore o compañere de equipo.

2.4.4. Bloqueos y asistencias ilegales

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

2.5. Pases

Les patinadoris alcanzan una posición superior a otros patinadoris al pasarles en sentido antihorario.

Pasar a otro patinadore significa moverse de tal modo que el centro de la masa de un patinadore (demarcado por sus caderas) pase de estar detrás del centro de la masa de otro patinadore a estar delante de esti.

Conseguir pases

Les jammer solo «consiguen» un pase si la acción ocurre cuando le jammer lleva la estrella en el casco con las estrellas visibles y:

- Le jammer está erguido y dentro de los límites durante el pase, u
- Otro patinadore patina por detrás de le jammer que está dentro de los límites, cediendo su posición

Todos los pases conseguidos cuentan como pases.

Puntos «no en la pista»

En cuanto un jammer consigue un pase sobre un bloqueadore oponente, también consigue un pase sobre cualquier bloqueadore «no en la pista» —lo que significa que no es parte del desarrollo activo del juego por alguna razón— o que deje de ser parte del desarrollo activo del juego antes de que termine el recorrido de puntos de le jammer. Esto incluye a les patinadoris que:

- Son enviados al banco de penalización o ya están en él.
- Salen de la pista debido a una lesión.
- Salen de la pista temporalmente para ajustarse el equipamiento o los patines.
- No eran parte del jam en un principio (porque su equipo no alineó el número máximo de patinadoris).
- Regresan al desarrollo activo del juego por detrás de le jammer.

Pases en el aire

A una patinadora que pasa a alguien mientras está en el aire se le considera «dentro de los límites» si está dentro de los límites cuando se separa del suelo y el primer contacto que hace al caer es dentro de los límites. A una patinadora que pasa a alguien mientras está en el aire se le considera «en pie» si la patinadora está en pie cuando se separa del suelo y el primer contacto que hace al caer es con cualquier parte de su patín en el suelo.

3. Puntuación

3.1. Conseguir puntos

Los jammers anotan un punto cada vez que pasan por una vuelta de ventaja a una bloqueadora oponente. Una jammer pasa por una vuelta de ventaja a una bloqueadora si pasa a esa oponente dos veces seguidas (sin que esa oponente haya pasado a esa jammer), pero solo anota un punto si se consigue el pase de vuelta de ventaja (ver [Sección 2.5](#)). Si se saca una vuelta de ventaja a una oponente pero no se anota un punto (porque el pase de vuelta de ventaja no se consiguió), la jammer puede ceder la posición a esa oponente y volver a pasarle, para conseguir un pase y anotar sobre esa oponente.

Solo se pueden anotar puntos sobre las bloqueadoras. Se considera que todas las bloqueadoras están en el mismo recorrido, incluso la jammer anterior que ha hecho un pase de estrella.

3.2. Recorridos de anotación

Los puntos se agrupan por recorridos a través del pack. Un recorrido a través del [pack](#) termina, dando paso al siguiente recorrido, cuando la jammer sale por la parte delantera de la [zona de interacción](#) (o, si no se puede definir un pack, cuando la jammer esté a más de 6,10 metros por delante de la integrante del pack anterior que esté más adelantada y dentro de los límites). Al terminar un recorrido a través del pack, la puntuación de la jammer para ese recorrido ya no se puede alterar volviendo al recorrido anterior. Cuando termina un jam se considera que cualquiera sea el recorrido en que estuviera cada jammer se completó al acabar el jam.

Volver al recorrido anterior

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

3.3. Evitar la anotación

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

Bloqueadoras a quienes no se puede pasar

Si una jammer completa un recorrido a través del pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre una oponente, la jammer consigue un pase sobre esa oponente. Esto incluye, pero no se limita a:

Iniciar con una zona de objetivo ilegal

Una patinadora que presenta súbitamente una zona de objetivo ilegal a una oponente, sin darle a esa oponente una oportunidad razonable para evitar ese contacto ilegal, es considerada como iniciadora con esa zona de objetivo.

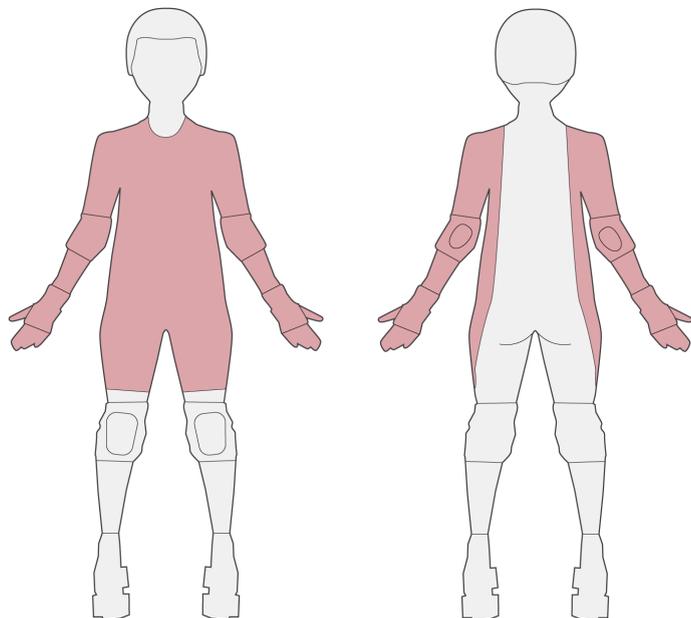


Fig. 4.1 Zonas de objetivo legales

4.1.2. Impacto con una zona de bloqueo ilegal

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

Zonas de bloqueo ilegales

Las zonas de bloqueo ilegales incluyen:

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

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

Ejemplos de impacto con zonas de bloqueo ilegales

Algunos ejemplos de un impacto suficiente para justificar una falta por usar una zona de bloqueo ilegal incluyen, pero no se limitan a:

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

Zonas de bloqueo ilegales que se penalizan sin importar el impacto

Los siguientes tipos de contacto o bloqueos se deben penalizar sin importar el impacto sobre su objetivo:

- Contacto contundente que se inicia con la cabeza o el cuello.
- Uso intencionado con la cabeza o el cuello para llevar a cabo un bloqueo posicional.

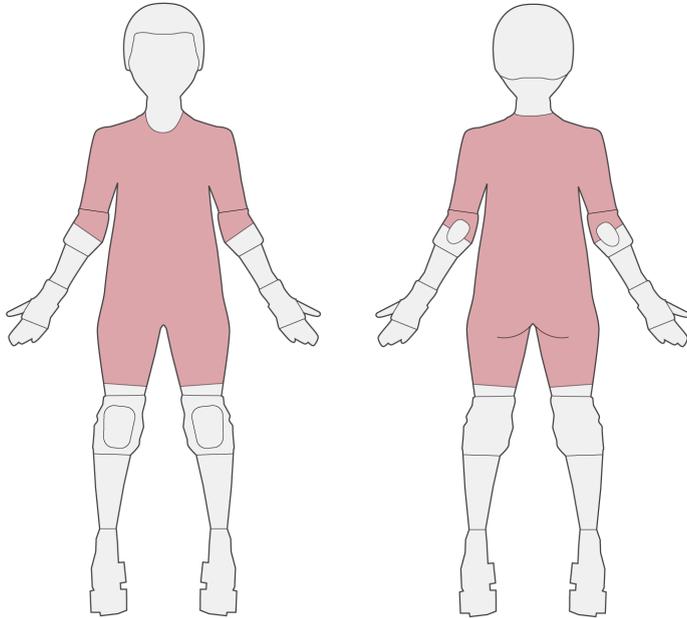


Fig. 4.2 Zonas de bloqueo legales

4.1.3. Otro contacto ilegal

Iniciar un bloqueo es legal cuando una patinadora se está moviendo en sentido antihorario; está en juego, erguida y dentro de los límites durante un jam y usa sus zonas de contacto legales.

De tal manera, les patinadoras no pueden iniciar un bloqueo mientras están abatidas, fuera de los límites, fuera de juego, en el aire, detenidas o patinando en sentido horario. Les patinadoras tampoco pueden iniciar un bloqueo sobre oponentes que estén abatidas, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Les patinadoras pueden iniciar un bloqueo sobre una oponente que esté con un patín a cada lado de la línea del límite de la pista, detenida o patinando en sentido horario.

Se deberá penalizar el mantener una posición detenida de forma activa que obstaculice a una oponente, sin importar quién inicie el contacto.

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

4.1.4. Bloqueo de múltiples jugadoras

Les patinadoras no podrán formar una pared entrelazándose con o agarrándose de sus compañeras de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable. Esta acción justifica una penalización si una oponente intenta pasar entre ellas y no lo logra debido a la formación ilegal.

4.1.5. Contacto antideportivo

Algunos tipos de contacto se consideran antideportivos, ya sea porque quedan fuera de los límites del desarrollo normal y esperado del deporte o porque son peligrosos por naturaleza.

Algunos ejemplos de tales acciones son:

- Sujetar a un oponente, como entre una extremidad y el cuerpo o enganchando una extremidad con una extremidad de un oponente.
- Participar en acciones peligrosas e ilegales que ponen en riesgo a la propia persona o a las demás.
- Clavar el codo o la rodilla con fuerza e intencionalidad.

Los bloqueos legales no incluyen sujetar o agarrar a un oponente, aunque el contacto se lleve a cabo con una zona de bloqueo legal. Los patinadores que restrinjan así a sus oponentes deberán ser penalizados según el impacto que ese contacto tenga sobre la seguridad de un receptor.

4.2. Penalizaciones por la estructura del juego

Cuando se vulneran las reglas básicas del juego de tal manera que esto le otorgue una ventaja a algún equipo, se deberá penalizar al equipo o la persona que vulnera las reglas.

Un equipo gana una ventaja si una acción ilegal tiene como consecuencia:

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

4.2.1. Posicionamiento ilegal

No mantener el pack

Si la acción ilegal de un patinador destruye el pack, o si las acciones de un patinador impiden o retrasan la reformación del pack, ese patinador debe ser penalizado.

Patinadores en posiciones inbloqueables

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

Patinadores con razones para creer que están posicionados legalmente

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

Patinadoris posicionades de forma ilegal al inicio del jam

Si un patinadore no está posicionade legalmente al inicio del jam, el patinadore debe ceder su posición de inmediato a todes les patinadoris cercanes. Se considera que no hacerlo después de recibir una advertencia es mantener una posición ilegal de manera intencional y debe ser penalizado.

4.2.2. Ganar posición

Es ilegal que un patinadore use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está erguide y dentro de los límites. Esta acción se denomina «corte de pista». Les patinadoris que estén fuera de los límites deberán regresar dentro de los límites por detrás de cualquier patinadore que esté erguide y dentro de los límites que estuviera delante de él cuando salió de la pista. La posición de un patinadore abatide no se evalúa hasta que esté erguide.

Si hay pack, les patinadoris que estén fuera de los límites podrán regresar dentro de los límites por delante de les bloqueadoris que estén fuera de juego. Si no hay pack, les patinadoris que estén fuera de los límites podrán regresar dentro de los límites por delante de cualquier bloqueadore que esté a más de 6,10 metros del último pack definido.

Regresar («cortar») por delante de un único compañere de equipo no tiene el suficiente impacto para justificar una penalización.

Patinadoris que vuelven a la pista

Les patinadoris que intencionalmente, pero de manera legal, salgan de la pista (los ejemplos incluyen presentarse en el banco de penalización o arreglar su equipamiento) deberán regresar a la pista por detrás de todes les bloqueadoris en juego. Si no hay pack, deberán regresar a la pista por detrás de todes les bloqueadoris a 6,10 metros de distancia del último pack definido. Les patinadoris que regresen a la pista desde el banco de penalización deberán hacerlo sin ganar posición de manera ilegal.

Patinadoris fuera de los límites debido a un bloqueo

Si un patinadore es puesto fuera de los límites debido a un bloqueo de un oponente, el patinadore debe regresar dentro de los límites por detrás de ese oponente, incluso si el patinadore estaba por delante de dicho oponente antes de recibir el bloqueo. Ese oponente deja de tener ventaja si es abatide, sale fuera de los límites o fuera de juego (o a más de 6,10 metros del último pack definido, si no hay pack) antes de que el patinadore regrese a la pista. Les patinadoris que no sean el iniciadore del bloqueo podrán restablecer sus posiciones superiores si están erguides, dentro de los límites y en juego antes de que el patinadore regrese a la pista.

Renunciar a una posición ilegal

Les patinadoris que regresen ilegalmente a la pista pueden renunciar a su posición inmediatamente al regresar fuera de los límites por completo.

4.2.3. Interferir con el desarrollo del juego

Los equipos y les oficiales deben hacer todo lo posible para asegurarse de que el reloj del periodo corra de acuerdo con las reglas del juego y de que los jams comiencen y terminen como se especifica en las reglas. Cualquier acción inapropiada que interfiera con el juego —incluso causar que se detenga el reloj del periodo, evitar que comience un jam o terminar un jam de manera prematura— deben ser penalizados.

Los ejemplos de acciones inapropiadas incluyen, pero no se limitan a:

- Patinadoris penalizados que no estén en el banco de penalización al inicio del jam.

- Patinadoris que estén en espera para ingresar al banco de penalización, pero no estén en la pista al comienzo del jam.
- Que no haya ningune bloqueadore de un equipo en la pista al comienzo del jam.
- Que todes les bloqueadoris de un equipo estén completamente fuera de posición al comienzo del jam.
- Que cualquier equipo no alinee un jammer para el jam.
- Que un equipo alinee demasiades patinadoris durante un jam y eso les otorgue una ventaja que no se pueda evitar con la remoción de le(s) patinadore(s) sobrante(s).
- Que un equipo solicite y obtenga un tiempo muerto de equipo cuando ya no le queda ninguno.
- Que une integrante de un equipo que no sea ni le capitane ni le alterne solicite y obtenga un tiempo muerto de equipo o una revisión oficial.

Les oficiales y les patinadoris deben trabajar en conjunto para asegurarse de que el juego fluya de acuerdo con las reglas.

4.2.4. Otros procedimientos ilegales

Les patinadoris que violen las reglas del juego deben ser penalizados si la violación tiene un impacto significativo en el partido. Hay ejemplos al respecto en el *Libro de casos de las Reglas de roller derby de pista plana*; sin embargo, les patinadoris y les oficiales deben asegurarse de que las reglas se sigan tan rápido como sea posible, y rectificar cualquier forma de juego ilegal o potencialmente ilegal antes de que tenga suficiente impacto en el partido como para ameritar una penalización. De todas maneras, si una violación técnica por parte de un equipo les da ventaja, esta debe ser penalizada.

4.3. Penalizaciones por conducta antideportiva

Todes les participantes de un partido de roller derby deben respetarse mutuamente. Esto incluye, pero no se limita a, patinadoris, personal de equipos, oficiales, mascotas, personal del evento y el público. Cuando les patinadoris o el personal de equipos se comportan de una manera antideportiva, su mala conducta debe ser penalizada.

La mala conducta puede adoptar diferentes formas y no debe ser necesariamente intencional para ser considerada antideportiva. Esto incluye, pero no se limita a:

- Engañar o ignorar a les oficiales.
- El contacto o la conducta irrespetuosos para con otros participantes
- Un contacto contundente a une oficial, cuando ese contacto sea negligente o evitable.
- Tener conductas abusivas con otra persona.
- No cumplir con las políticas dictadas por el consejo de administración durante un partido con respecto a les patinadoris, al personal de los equipos y a la zona cercana al juego.

Las acciones que socaven la legitimidad del deporte o muestren una falta de respeto hacia el deporte, su ejecución o aquellos que contribuyen a él también pueden ser penalizadas.

4.4. Hacer cumplir las penalizaciones

Cuando se completan el comando verbal y la seña manual por parte de un oficial, el patinador penalizado debe salir de la pista inmediatamente. Su tiempo de penalización comienza en cuanto se siente en cualquier asiento del banco de penalización. Los patinadores cumplen 30 segundos de tiempo de jam por cada penalización que se les cobra. Los 10 segundos finales del tiempo de penalización se deben cumplir en pie.

- Si un patinador se pone en pie antes, su tiempo se detiene hasta que se siente nuevamente.
- Si un patinador no se pone en pie de una manera en la que los oficiales, patinadores y el público vean claramente que está cumpliendo los 10 segundos finales, su tiempo se detiene hasta que se ponga en pie.

Las penalizaciones solo se cronometran durante los jams. Los cronómetros de las penalizaciones se pausan entre jams, y el tiempo de penalización de los patinadores que se sientan entre jams no comienza hasta el inicio del siguiente jam.

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

4.4.1. Cumplimiento de penalización para bloqueadores

No podrán sentarse más de dos bloqueadores del mismo equipo a la vez en el banco de penalización. Si un tercer bloqueador se presenta en el banco de penalización mientras dos bloqueadores de su equipo están sentados, el tercer bloqueador será puesto en espera y se le indicará que regrese al juego. Si un bloqueador está en pie en el banco de penalización, otro bloqueador puede sentarse en el asiento vacío.

Un bloqueador en espera puede regresar al banco de penalización cuando haya espacio en el banco de penalización, a menos que hacer esto destruya el pack. Un bloqueador debe regresar inmediatamente si un oficial le indica que lo haga. Una vez que un bloqueador en espera regresa a la pista, debe ser tratado como cualquier otro bloqueador no penalizado.

4.4.2. Cumplimiento de penalización para jammers

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

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

Los jammers que deban ser liberados porque el otro jammer está sentado, deberán ser liberados inmediatamente una vez que el otro jammer se siente. Si los dos jammers se sientan a la vez, se les deberá liberar de inmediato.

Jammers que se sientan entre jams

Si un jammer se sienta entre jams, el otro jammer debe ser liberado al inicio del siguiente jam. Si ambos jammers se sientan simultáneamente, ambos deben ser liberados de inmediato. Si ambos jammers se sientan entre jams, deberán ser liberados al inicio del siguiente jam.

Jammers enviadas al banco de penalización cuando no hay otro jammer

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

4.4.3. Jammers que no pueden cumplir penalizaciones

Si se le pita una penalización a un patinador pero este no puede cumplirla —por ejemplo, por una lesión o un problema con su equipamiento— un sustituto podrá cumplirla en su lugar una vez que termine el jam. En este caso, el patinador que no pudo cumplir con su propia penalización no podrá patinar por los próximos tres jams (ver [Sección 1.2](#)).

4.4.4. Equipamiento de protección en el banco de penalización

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

4.5. Acumulación de penalizaciones (ceses) y expulsiones

Ceses

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

Expulsiones

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

El árbitro principal es el único oficial con la autoridad para expulsar a un patinador, manager, entrenador u otro personal de equipo. Los otros oficiales pueden recomendarle al árbitro principal que expulse a alguien.

Cronometrar a los patinadores echados del juego

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

patinadore sentade, aunque no haya ningune patinadore formalmente en el banco de penalización.

Si se fuera a echar a una patinadore del juego a medio jam cuando debería estar en espera para ir al banco de penalización, no se le deberá indicar a esa patinadore que vuelva al juego. En su lugar, se le debe indicar que se quede de pie junto al banco de penalización hasta que se libere un asiento y pueda comenzar a cumplir su tiempo de penalización.

Sustituciones para patinadoris echades del juego

Si el jam termina antes de que se complete el tiempo de penalización, el equipo de la patinadore debe tener la oportunidad de sustituirle por una patinadore diferente para que cumpla el tiempo de penalización restante en el mismo rol que la patinadore echade. No se pueden hacer sustituciones durante el jam en el que se echó a la patinadore.

5. Oficiar

5.1. Dotación de oficiales

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

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

Se designará un referi como referi principal. Además de tener autoridad sobre temas como la comunicación con los equipos y las expulsiones, el referi principal también es responsable de la seguridad de todos los participantes durante el partido. Si una patinadore demuestra reiteradamente ser un peligro considerable para su propia seguridad o la seguridad del resto de personas en la pista, el referi principal podrá usar su discreción para echar a esa patinadore del juego sin pasar por la expulsión.

5.1.1. Distinción

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

5.1.2. Requisitos

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

- El marcador oficial.
- El tiempo de jam oficial.

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

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

5.2. Tareas

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

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

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

5.3. Comunicación entre patinadoris y oficiales

Toda comunicación entre los patinadoris, el personal de equipo y los oficiales debe ser respetuosa. El referi principal podrá usar su discreción para limitar hasta qué punto se podrán comunicar los patinadoris con los oficiales.

Comunicación de estado de «en juego»

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

Información errónea de los oficiales

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

5.4. Cobrar penalizaciones

Todos los árbitros pueden cobrarles penalizaciones a los patinadores por acciones ilegales que tengan impacto en el juego. Los oficiales sin patines (NSO, de Non-Skating Officials) pueden cobrar penalizaciones que sean relevantes a su rol como oficial en el juego, a menos que el árbitro principal lo prohíba. Los oficiales usarán su juicio según las directrices impulsadas por el *Libro de casos de las Reglas de roller derby de pista plana*.

Las penalizaciones deben aplicarse tan pronto como sea posible y a un volumen suficiente para que el patinador penalizado y los oficiales relevantes puedan escuchar, dadas las limitaciones del estadio. Hasta que esto ocurra, no se espera que nadie se comporte como si el patinador hubiese sido penalizado.

Certeza necesaria para cobrar penalizaciones

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

Cobrar penalizaciones a la única bloqueadora en pista de un equipo

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

Penalizaciones con receptoris inciertas

Si hay una falta justificada pero no está claro a quién se le debe cobrar esa penalización, un oficial debe cobrarle la penalización a la bloqueadora más cercana del equipo en cuestión si se cometió la acción durante un jam, o a la capitana del equipo si la acción se cometió entre jams. Si un oficial no está seguro de qué equipo es responsable, no se debe cobrar ninguna falta.

Penalizaciones para personal de equipo sin patines

Si alguien del personal de equipo sin patines comete una falta, la penalización se le debe cobrar a la capitana de dicho equipo.

Penalizaciones para capitanis de los equipos

Si se le cobra una falta a la capitana por ser la capitana, deberá cumplir la penalización en el siguiente jam, la cual deberá cumplir como bloqueadora.

Glosario

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

Abatide (Down)

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

Absorber de forma activa (Actively Absorbing)

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

Advertencia (Warning)

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

Agarrar (Grasping)

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

Alterne (Alternate)

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

Asistir, dar una asistencia (Assist)

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

Bloqueador (Blocker)

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

Bloqueo posicional (Positional Blocking)

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

Caderas (Hips)

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

Caer controladamente (Falling Small)

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

Capitane (Captain)

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

Ceder (Yielding)

Cuando se requiera que una patinadora ceda, esa patinadora deberá permitir que les patinadoras en proximidad tomen una posición relativa superior. Si una patinadora da un tiempo razonable para que esto ocurra se considera que ha cedido, aunque ninguna patinadora aprovechara la oportunidad.

Cese, acumulación de penalizaciones (Fouling Out)

Remoción, por una oficial, de una patinadora durante el resto del partido por haberse registrado siete penalizaciones para esa patinadora.

Completamente fuera de los límites (Out of Bounds, Fully)

Una patinadora está completamente fuera de los límites cuando cumple con los criterios para estar fuera de los límites y ninguna parte de su cuerpo o equipamiento está tocando el suelo sobre o entre las líneas de demarcación (ver [con un patín a cada lado de la línea](#), [dentro de los límites](#) y [fuera de los límites](#)).

Contacto contundente (Forceful Contact)

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

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

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

Consejo de administración (Governing Body)

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

Contrabloqueo (Counter-Block)

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

Dentro de los límites (In Bounds)

Una patinadora está dentro de límites si los únicos puntos en los que está tocando el suelo están entre o sobre las líneas de marcado de la pista. Se considera que una patinadora que toca el suelo más allá de los límites de la pista con una sola mano o un solo brazo, todavía sigue dentro de los límites (ver [fuera de los límites](#) y [con un patín a cada lado de la línea](#)).

Detenida (Stopped)

Se dice de una patinadora que no hace ningún movimiento direccional con sus patines.

En juego (In Play)

Una bloqueadora está en juego cuando está dentro de los límites y erguida dentro de la zona de interacción. Los jammers que están dentro de límites y erguidos siempre están en juego.

En posición (In Position)

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

En espera (In Queue)

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

Entrelazar (Linking)

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

En pie (Standing)

Una patinadora que apoya todo su peso corporal en sus patines, de tal modo que no está [abatida](#) y es obvio para los oficiales, los patinadoras y el público que no está [sentada](#).

Erguida (Upright)

Se dice de cualquier patinadora a la que no se considera [abatida](#).

Expulsión (Expulsion)

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

Fuera de juego (Out of Play)

Una bloqueadora que está dentro de los límites, pero posicionada fuera de la zona de interacción. Si no hay pack definido, todos los bloqueadoras están fuera de juego. Si un jammer está fuera de los límites, está fuera de juego.

Fuera de los límites (Out of Bounds)

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

Impedir (Impeding)

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

Impenetrable (Impenetrable)

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

Iniciador (Initiator)

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

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

Inmediatamente (Immediately)

La primera oportunidad segura y legal en que uno patinador puede completar una acción.

Insubordinación (Insubordination)

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

Interactuar (Engaging)

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

Jam (Jam)

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

Jammer (Jammer)

El anotador de puntos del equipo.

Jammer líder (Lead Jammer)

El jammer líder es el primero en establecer una posición superior a la de los bloqueadores más adelantados en juego, tras haber conseguido un pase legalmente y dentro de los límites sobre todos los otros bloqueadores, salvo aquellos por delante de la zona de interacción.

La estrella (The Star)

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

La raya (The Stripe)

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

No hay pack (No Pack)

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

Pack (Pack)

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

Pasar la estrella (Passing the Star)

Pase de estrella (Star Pass)

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

Pase (Pass)

Pase conseguido (Earned Pass)

Ver [Sección 2.5](#)

Patinadore del pack (Pack Skater)

Cualquier bloqueadore que sea parte de un pack definido legalmente.

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

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

Penalización, falta (Penalty)

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

Pivot (Pivot)

Una bloqueadore con capacidades adicionales (ver [Sección 2.2.3](#)).

Plantilla (Roster)

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

Por delante (Ahead)

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

Por detrás (Behind)

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

Posición establecida (Established Position)

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

Posición relativa (Relative Position)

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

Procedimiento ilegal (Illegal Procedure)

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

Protecciones (Protective Gear)

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

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

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

Puntos denegados por error (Points Denied in Error)

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

Puntos otorgados por error (Points Awarded in Error)

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

Recorrido a través del pack (Trip Through the pack)

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

Réferi principal (Head Referee)

Se designará una réferi como réferi principal. Le réferi principal es la máxima autoridad del partido.

Renunciar a su posición (Ceding)

Cuando una patinadore entra en la pista desde fuera de los límites de tal manera que gane posición de forma ilegal, esa patinadore puede renunciar a su posición sin recibir una falta. Para renunciar a su posición, le patinadore deberá salir completamente fuera de los límites antes de volver a entrar a la pista. Estar con un patín a cada lado de la línea no es suficiente para renunciar a su posición.

Rol (Role)

Cada patinadore tiene uno de tres papeles: bloqueadore, jammer o pivot. El rol de jammer se le puede transferir a le pivot una vez por jam mediante un pase de estrella. El rol de pivot no se puede transferir durante un jam.

Salir de la pista (Exiting the Track)

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

Salto de ápex (Apex Jump)

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

Sentade (Sitting)

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

Sin impacto (No Impact)

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

Sustitución (Substitution)

Reemplazo de un patinador en la pista o en el banco de penalización por un compañero de equipo.

Volver a pasar (Re-Pass)

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

Sacar una vuelta de ventaja (Lapping)

Vuelta (Lap)

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

Tiempo de alineación (Lineup Time)

El tiempo durante el cual sigue corriendo el reloj del periodo entre el final de un jam y o el inicio del siguiente jam (una vez pasen un máximo de 30 segundos) o el momento en que se conceda un tiempo muerto, lo que suceda antes. Solo puede haber un tiempo de alineación entre dos jams consecutivos, y el tiempo de alineación no se puede reiniciar una vez se detenga para un tiempo muerto.

Zona de interacción (Engagement Zone)

La zona en que los bloqueadores están [en juego](#) y pueden interactuar y recibir contacto de manera legal. La zona de interacción se extiende desde 6,10 metros por detrás del patinador del pack más retrasado hasta 6,10 metros por delante del patinador más adelantado del pack, entre los límites internos y externos de la pista.

Zonas de bloqueo (Blocking Zones)

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

Zonas de objetivo (Target Zones)

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



Libro de casos

1. Parámetros del juego y seguridad

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

2. Desarrollo del juego

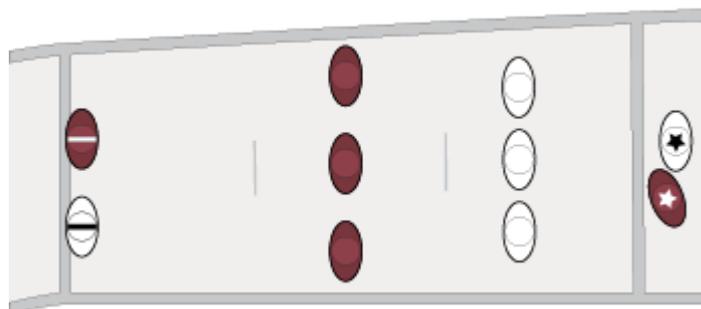
2.1. La pista

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

2.2. Roles de los patinadoras

Para cada jam, un equipo debe alinear una jammer y como máximo cuatro bloqueadoras. Una de estas bloqueadoras puede ser designada como la pivot. Las patinadoras que no estén completamente dentro de la pista al sonar el pitido de inicio del jam no pueden participar del jam y no cuentan para estos límites.

— Origen: [Sección 2.2](#)



Escenario C2.2.A: reubicado a C2.2.6.A

Escenario C2.2.B: reubicado a C2.2.6.B

Escenario C2.2.C: reubicado a C2.2.6.C

Escenario C2.2.D: reubicado a C2.2.6.D

Escenario C2.2.E: reubicado a C2.2.6.E

Escenario C2.2.F

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

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

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

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

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

Escenario C2.2.G: reubicado a C2.2.6.F

Escenario C2.2.H: reubicado a C2.2.6.G

2.2.1. Jammers

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

— Origen: [Sección 2.2.1](#)

Escenario C2.2.1.A

Los patinadores rojos y blancos cambian de posición repetidamente entre jams. Al comenzar el jam, rojo 34 está alineado completamente detrás de la línea de jammer, pero no tiene puesta la estrella, mientras que rojo 27 está alineado completamente por delante de la línea de jammer y tiene puesta la estrella.

Resultado: Rojo 27 es el jammer.

Explicación: Rojo 27 es el patinador que está en posesión de la estrella. La estrella indica quién es el jammer. Ambos patinadores deberán recibir una penalización por empezar el jam completamente fuera de posición.

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

Escenario C2.2.1.B

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

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

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

2.2.2. Jammer líder

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

— Origen: [Sección 2.2.2](#)

Escenario C2.2.2.A

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

Resultado: Se declara jammer líder al jammer rojo.

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

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

Escenario C2.2.2.B

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

Resultado: Se debe declarar jammer líder a le jammer blanco cuando esté en pie.

Explicación: Al patinar en sentido horario por detrás de le jammer blanco, los bloqueadores rojos concedieron su posición superior. Por lo tanto, le jammer blanco obtuvo esos pases y cuentan para conseguir el estado de líder.

Escenario C2.2.2.C

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

Resultado: Le referi de jammer no deberá declarar jammer líder a le jammer blanco (aún).

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

Escenario C2.2.2.D

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

Resultado: Se declara jammer líder a le jammer rojo cuando le bloqueador blanco sale de la parte delantera de la zona de interacción.

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

Escenario C2.2.2.E

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

Resultado: Se declara jammer líder a le jammer rojo.

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

Escenario C2.2.2.F

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

Resultado: Le referi de jammer no debe declarar líder a le jammer rojo (aún).

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

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

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

2.2.3. Pivots

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

2.2.4. Pases de estrella

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

— Origen: [Sección 2.2.4](#)

Escenario C2.2.4.A

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

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

Escenario C2.2.4.B

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

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

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

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

Escenario C2.2.4.C

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

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

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

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

Escenario C2.2.4.D

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

Resultado: Ahora roje 45 es le jammer.

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

2.2.6. Posiciones de inicio de los patinadoris

Escenario C2.2.6.A

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

Resultado: A le jammer roje se le da una advertencia de salida en falso y debe ceder su posición a todes les patinadoris que estén en proximidad inmediata. Si no la cede, recibirá una penalización.

Explicación: Cuando sonó el silbato para comenzar el jam, le jammer roje estaba tocando tanto su posición inicial correcta como una posición inicial ilegal.

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

Escenario C2.2.6.B

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

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

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

Escenario C2.2.6.C

Al sonar el pitido de inicio del jam, une bloqueadore blanque está fuera de los límites en la parte interna de la pista.

Resultado: A le bloqueadore blanque se le dice que regrese a su banco y no puede participar en el jam.

Explicación: Le bloqueadore blanque no estaba en la pista al principio del jam y no podía participar en ese jam.

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

Escenario C2.2.6.D

Todes les bloqueadoris blanques (incluso le pivot blanque) se alinean legalmente entre jams en la línea de pivot, pero sin tocarla. Le pivot roje se sitúa detrás de ellos. Justo antes de que empiece el jam, le pivot roje estira la pierna y pone su patín sobre la línea de pivot.

Resultado: a todes les bloqueadoris blanques que no son pivot se les deben hacer advertencias de salida en falso y deben ceder su posición a todes les patinadoris que estén cerca; le que no la ceda deberá recibir una penalización.

Explicación: le pivot roje estableció su posición en contacto con la línea de pivot antes del comienzo del jam. Les bloqueadoris que no son pivot deben empezar el jam por detrás de las caderas de cualquier pivot que esté en contacto con la línea de pivot. Todes les bloqueadoris que

no sean pivot cuyas caderas estén delante de le pivot rojo tienen que ceder su posición.

Escenario C2.2.6.E

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

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

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

Escenario C2.2.6.F

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

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

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

Escenario C2.2.6.G

Todos los bloqueadores rojos se alinean detrás de la línea de pivot, sin dejar espacio para que otro patinador se posicione legalmente delante de ellos. Un bloqueador blanco se sitúa por delante de los bloqueadores rojos con un patin a cada lado de la línea de pivot.

Resultado: El bloqueador blanco recibe inmediatamente una penalización al sonar el pitido de inicio del jam.

Explicación: Aunque el bloqueador blanco está parcialmente posicionado de manera legal, ha adoptado intencionalmente una posición inicial ilegal para ganar una ventaja. Incluso si se le diera una advertencia de salida en falso, el bloqueador blanco ya habría ganado una ventaja estratégica al posicionarse por delante de la pared roja e impedir que los bloqueadores rojos avanzaran inmediatamente. Debido a esta ventaja y a la naturaleza intencional de la posición ilegal, una penalización inmediata está justificada.

Tener presente: Si los bloqueadores rojos se mueven hacia la línea de jammer de manera que se elimina la ventaja inmediata de le bloqueador blanco, entonces se debe dar advertencia de salida en falso.

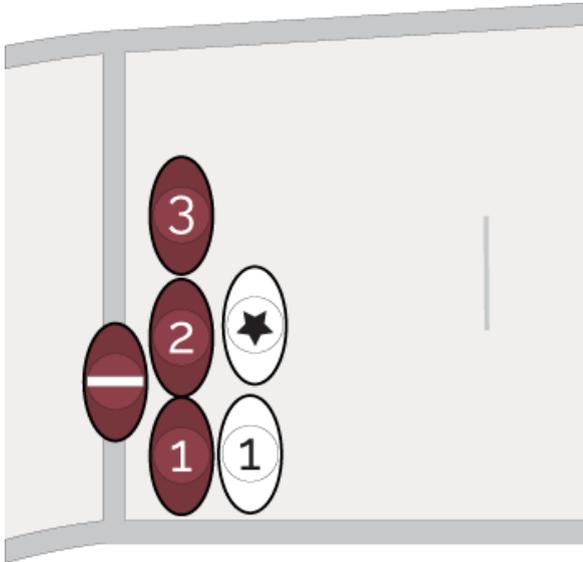
2.3. El pack y la zona de interacción

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

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

— Origen [Sección 2.3](#).

Escenario C2.3.A

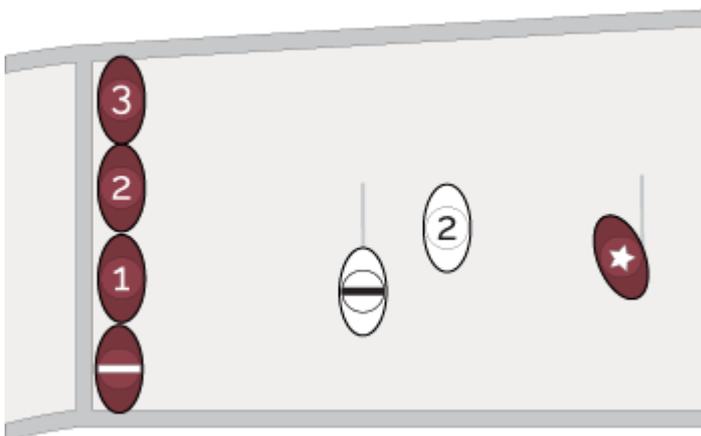


Le bloqueador rojo 1 bloquea hacia afuera de los límites a le bloqueador blanco 1.

Resultado: No hay pack. No hay penalización. Le bloqueador blanco 1 debe regresar dentro de los límites para volver a formar el pack en cuanto pueda hacerlo legalmente y le bloqueador rojo 1 debe patinar en sentido antihorario para permitir que le bloqueador blanco 1 lo haga.

Explicación: Como no había bloqueadores blancos a 3,05 metros de los bloqueadores rojos, no se podía definir el pack. Todos los bloqueadores deben trabajar en conjunto para permitir que se reforme el pack tan rápido como sea posible.

Escenario C2.3.B



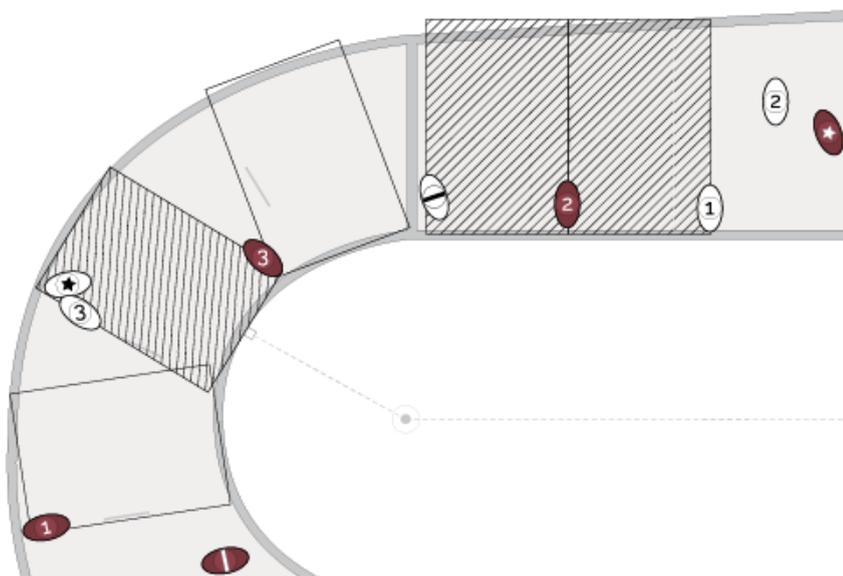
La pared roja patina hacia adelante lentamente, mientras que los bloqueadores blancos están detenidos.

Resultado: Se declara que «no hay pack». No hay penalización.

Explicación: El patinaje lento de los bloqueadores rojos proporcionó la oportunidad al pivot blanco de mantener el pack, de modo que los bloqueadores rojos no deben ser penalizados. No es necesario que el pivot blanco mantenga el pack, pero es necesario que trabaje para volver a formar un pack si no hay pack. Además, al pivot blanco le está prohibido hacer movimientos súbitos que destruyan el pack.

Tener presente: Si, en lugar de avanzar, los bloqueadores rojos se mantienen inmóviles mientras el pivot blanco patina hacia atrás o apoya una rodilla en el suelo, el pivot blanco debería ser penalizado. El roller derby se juega en sentido antihorario, por lo que el movimiento en sentido horario se rige por un estándar diferente al movimiento en sentido antihorario. Apoyar una rodilla siempre se considera una acción súbita. Los movimientos sutiles tales como cambiar el peso al estar en pie no deben considerarse acciones súbitas.

Escenario C2.3.C



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

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

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

2.4. Bloqueos y asistencias

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

2.5. Pases

Les patinadoras alcanzan una posición superior a otras patinadoras al pasarles en sentido antihorario.

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

— Origen: [Sección 2.5](#)

Escenario C2.5.A

Le jammer blanco está en su segundo recorrido a través del pack y todavía no ha conseguido pases sobre los bloqueadores rojos. Le pivot rojo recibe una penalización y comienza a salir de la pista. Le jammer blanco pasa a le pivot rojo mientras le pivot rojo todavía se encuentra dentro de los límites.

Puntos: Un punto.

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

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

3. Puntuación

3.1 Conseguir puntos

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

— Origen: [Sección 3.1](#)

Escenario C3.1.A

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

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: Como resultado del pase de estrella exitoso, le jammer blanco y le pivot blanco intercambian su estado en términos de anotar puntos y de que les anoten puntos. Como le jammer rojo ya había anotado el punto de le pivot blanco antes del pase de estrella, ya tiene el punto de

le bloqueadore blanco (le jammer blanco original) para este recorrido y no puede anotarlo otra vez.

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

Escenario C3.1.B

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

Puntos: Le jammer blanco anota cuatro puntos.

Explicación: Se considera que todos los bloqueadores están unidos con respecto al recorrido de le jammer contrario a través del pack. Incluso si le jammer blanco no pasó por una vuelta de ventaja a le jammer rojo original, cuando le jammer rojo se convirtió en bloqueadore, esto le dio a le jammer blanco una posición de vuelta de ventaja.

Escenario C3.1.C Removido intencionalmente

Escenario C3.1.D

Le jammer blanco está en su segundo recorrido a través del pack y salta el ápex, pasando así a los cuatro bloqueadores rojos mientras está en el aire. El patín derecho de le jammer blanco aterriza dentro de los límites, con sus caderas por delante de todos los bloqueadores. Como resultado de la misma acción, el patín izquierdo de le jammer blanco aterriza posteriormente fuera de los límites.

Puntos: Cuatro puntos.

Explicación: El estado de le jammer blanco de «dentro de los límites» se mantuvo mientras estaba en el aire, porque la primera parte de su patín que tocó el suelo al aterrizar lo hizo dentro de los límites. El estado de «erguido» de le jammer blanco se mantuvo mientras estaba en el aire porque tocó el suelo primero con el patín. El hecho de que le jammer blanco tocara fuera de los límites con el otro patín no afecta a los puntos (pero afecta su posición posterior relativa a los patinadores a los que pasó mientras estaba en el aire).

3.2 Recorridos de anotación

Los puntos se agrupan por recorridos a través del pack.

— Origen: [Sección 3.2](#)

Escenario C3.2.A Removido intencionalmente

Escenario C3.2.B

Le pivot blanco es enviado al banco de penalización poco después del inicio del jam. Le jammer rojo completa su primer recorrido a través del pack y comienza el segundo. Le jammer rojo

consigue pasar a dos bloqueadoris blancos antes de que le pivot blanco regrese a la pista y se corte el jam.

Puntos: Tres puntos.

Explicación: En el segundo recorrido de le jammer rojo a través del pack, consiguió el pase de le pivot blanco al pasar a le primere bloqueadore blanco mientras le pivot blanco estaba penalizado.

Escenario C3.2.C

Al inicio del jam, le jammer rojo bloquea a le jammer blanco hacia fuera de los límites y patina en sentido horario. Le jammer rojo abandona la zona de interacción desde la parte trasera, vuelve a entrar desde la parte delantera y patina dentro de los límites hacia la parte trasera del pack. Le jammer blanco entra detrás de le jammer rojo, y se queda atascado en el pack antes de volver a iniciar su recorrido inicial a través del pack. Le jammer rojo patina hacia adelante, sale de la zona de interacción por delante, entra en la zona de interacción por detrás, consigue pasar a todos los oponentes y completa su recorrido inicial a través del pack.

Puntos: Cero puntos.

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

Escenario C3.2.D

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

Puntos: Cuatro puntos.

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

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

Escenario C3.2.E Removido intencionalmente

3.3 Evitar la anotación

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

— Origen: [Sección 3.3](#)

Escenario C3.3.A

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

Puntos: Cuatro puntos.

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

Tener presente: Si el jam hubiese terminado antes de que le jammer blanque saliera de la zona de interacción, mientras que le pivot rojo estaba por delante de él y también por delante de la zona de interacción, le jammer blanque habría conseguido el pase sobre le pivot rojo por la misma razón, porque al final del jam termina el recorrido de anotación. Sin embargo, si le pivot rojo hubiera permanecido dentro de la zona de interacción, pero por delante de le jammer blanque, le jammer blanque no habría conseguido el pase de le pivot rojo porque tuvo la oportunidad de hacerlo mientras estaba dentro de la zona de interacción.

Escenario C3.3.B

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

Puntos: Tres puntos.

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

Escenario C3.3.C

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

Puntos: Cero puntos.

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

Tener presente: Le jammer blanque tuvo la oportunidad de conseguir un pase sobre los bloqueadores rojos 3 o 4, lo que habría dado un pase sobre le bloqueador rojo 1 y le bloqueador

roje 2 por un total de tres puntos.

Escenario C3.3.D

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

Puntos: Cuatro puntos.

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

Escenario C3.3.E

Le jammer blanco comienza su segundo recorrido a través del pack. Los bloqueadores rojos 1 y 2 ya están sentados en el banco de penalización. El bloqueador rojo 3 pierde un freno y se aparta del juego. El bloqueador rojo 4 recibe una penalización y se le dice que permanezca en la pista, pero se va patinando de todos modos. El jammer blanco pasa a sus compañeros de equipo y a el bloqueador rojo 4 mientras los oficiales le dicen al bloqueador rojo 4 que vuelva a la pista.

Puntos: Cuatro puntos.

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

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

Escenario C3.3.F

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

Puntos: Cero puntos.

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

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

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

3.5. Errores en la puntuación y al informar la puntuación

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

4. Penalizaciones

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

- El equipo local viste uniformes rojos.
- El equipo visitante viste uniformes blancos.
- Ambos equipos han alineado legalmente a tres bloqueadores, un pivot y un jammer, a menos que se indique otra cosa.
- El jam comienza y se define el pack.
- Todos los patinadores se mueven en sentido antihorario, a menos que se indique otra cosa, y comienzan a bloquearse unos a otros.

4.1. Penalizaciones de contacto

4.1.1. Impacto contra una zona de objetivo ilegal

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

— Origen: [Sección 4.1.1](#)

Escenario C4.1.1.A

Le bloqueadore blanco cae como resultado de un contacto con le bloqueadore rojo, «cae controladamente» al plegar sus brazos y piernas cerca de su cuerpo. Le jammer rojo patina cerca por detrás, se tropieza con le bloqueadore blanco y cae.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le bloqueadore blanco hizo todo lo que estaba a su alcance para evitar ser un peligro.

Tener presente: Si esta fuera la tercera vez que le bloqueadore blanco ha causado que un oponente caiga de esta manera, debe recibir una penalización. Mientras que «caer controladamente» disminuye los riesgos de seguridad de un patinador que cae en la pista, caer con impacto excesivamente representa un riesgo de seguridad más grande que puede resultar en una penalización.

Escenario C4.1.1.B

Le jammer rojo patina junto a la línea interna e intenta saltar el ápex para pasar el pack. Le pivot blanche inicia un bloqueo legal contra la parte superior del brazo de le jammer rojo, lo cual hace que le jammer rojo pierda el equilibrio y caiga, con lo que el salto queda corto. Le jammer rojo cae fuera de los límites. Aunque cae controladamente, su impulso hace que se deslice hacia dentro de la pista y a las piernas de le bloqueadore blanche. Le bloqueadore blanche se tropieza con le jammer rojo y cae.

Resultado: Se penaliza a le jammer rojo.

Explicación: Se considera que le jammer rojo está dentro de los límites cuando le pivot blanche inicia el bloqueo legal. Aunque le jammer rojo cae controladamente, el impulso que le devuelve a la pista significa que es un riesgo de seguridad en más de tan solo un «pequeño» espacio. Le bloqueadore blanche pierde su posición como resultado de ese riesgo y eso es suficiente para justificar una penalización.

Escenario C4.1.1.C

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanche.

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

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

Escenario C4.1.1.D

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore rojo.

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

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

Escenario C4.1.1.E

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

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Un patinador no puede ser penalizado por bloquear posicionalmente una zona de objetivo legal. Los patinadores pueden estar orientados y moviéndose en varias direcciones durante el juego.

Escenario C4.1.1.F

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

Resultado: Se penaliza a le jammer blanco.

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

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

Escenario C4.1.1.G

Le jammer blanco patina rápido y directo hacia la espalda de le bloqueadore rojo, quien no estaba preparado para el contacto. Le bloqueadore rojo cae violentamente y se desliza hacia los patines de una pared de bloqueadores blancos por delante de él, quienes caen.

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

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

Escenario C4.1.1.H

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

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

Explicación: El contacto con la espalda de un oponente es ilegal, en parte porque es peligroso. Una violación flagrante a esta regla pone en riesgo la seguridad de le bloqueadore blanco y tiene suficiente impacto en el juego como para expulsar a le jammer rojo si se considera que fue

negligente, intencional o imprudente, sin importar si le bloqueador blanco perdió su posición.

Escenario C4.1.1.I

Le jammer rojo está atascado detrás de una pared de bloqueadores blancos. Le jammer rojo bloquea de manera contundente a le bloqueador blanco 1 en la espalda pero, como resultado de una asistencia legal de le bloqueador blanco 2, le bloqueador blanco 1 permanece en su posición.

Resultado: Se penaliza a le jammer rojo.

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

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

Escenario C4.1.1.J

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

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

4.1.2. Impacto con una zona de bloqueo ilegal

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

— Origen: [Sección 4.1.2](#)

Escenario C4.1.2.A

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.1.2.B

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

Escenario C4.1.2.C: reubicado a C4.1.5.A

Escenario C4.1.2.D

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

Escenario C4.1.2.E

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanco.

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

Escenario C4.1.2.F

Le pivot blanco intenta unirse a los demás bloqueadores blancos, pero le retiene la pared de bloqueadores rojos. Le pivot blanco maniobra y pasa a le bloqueadore rojo por la línea externa, manteniéndose dentro de los límites al usar los antebrazos sobre los bloqueadores rojos.

Resultado: Se penaliza a le pivot blanco.

Explicación: Le pivot blanco gana una posición superior a la de le bloqueadore rojo al usar los antebrazos para permanecer dentro de los límites durante una acción que de otra manera le hubiera llevado hacia fuera de los límites.

Escenario C4.1.2.G

Le jammer rojo ha pasado a todos menos a le bloqueadore blanco más adelantado. Le bloqueadore blanco está en dirección horaria con los brazos extendidos e inicia un bloqueo contra le jammer rojo con la totalidad de su brazo: parte superior, codo y antebrazo. Le jammer rojo no se cae, pero es detenido.

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanco.

Explicación: Aunque le jammer rojo no perdió su posición, su progreso fue impedido significativamente por zonas ilegales de bloqueo.

Tener presente: Si le bloqueadore blanco bajara el antebrazo y el codo en cuanto hiciera contacto, no se le debería cobrar la penalización. El impacto prolongado con el antebrazo y codo hace que la acción sea penalizable.

Escenario C4.1.2.H

Le jammer rojo entra por detrás del pack y le pivot blanco le bloquea hacia la línea externa. Le jammer rojo pierde el equilibrio y se agarra de la camiseta de le pivot blanco, lo que evita que le jammer rojo pise fuera de los límites de la pista. Le jammer rojo recupera el equilibrio dentro de los límites, sin ganar posición relativa. Le pivot blanco se mantiene estable y sin impedimentos.

Resultado: Se penaliza a le jammer rojo.

Explicación: Le jammer rojo utilizó los antebrazos para mantenerse en una posición dentro de los límites que de otra manera no hubiese podido mantener.

Escenario C4.1.2.I

Le pivot rojo pierde el equilibrio como resultado de la acción de una compañera de equipo y se agarra del brazo de le bloqueador blanco, con lo que le pivot rojo no se cae.

Resultado: Se penaliza a le pivot rojo.

Explicación: Le pivot rojo utilizó los antebrazos para mantenerse erguido, y no podría haberse mantenido así de otra manera.

Tener presente: Si le bloqueador blanco hubiese agarrado y estabilizado a le pivot rojo, evitando que cayera, no se justificaría una penalización.

4.1.3. Otro contacto ilegal

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

— Origen: [Sección 4.1.3](#)

Escenario C4.1.3.A

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

Resultado: Se penaliza a le pivot blanco.

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

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

Escenario C4.1.3.B

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueador rojo.

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

Escenario C4.1.3.C

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

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

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

Tener presente: Un patinador penalizado después de la finalización del jam debe cumplir su penalización en el rol en el cual parece estar jugando.

Escenario C4.1.3.G

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

Resultado: Se penaliza al pivot blanco. Al jammer rojo no.

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

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

Escenario C4.1.3.H

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

Resultado: Se penaliza a ambos jugadores.

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

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

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

Escenario C4.1.3.I

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.1.3.J

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

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

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

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

4.1.4. Bloqueo de múltiples jugadores

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

— Origen: [Sección 4.1.4](#)

Escenario C4.1.4.A

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

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

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

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

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

4.1.5. Contacto antideportivo

Algunos tipos de contacto se consideran antideportivos, ya sea porque quedan fuera de los límites del desarrollo normal y esperado del deporte o porque son peligrosos por naturaleza.

— Origen: [Sección 4.1.5](#)

Escenario C4.1.5.A

El jammer blanco está atorado detrás de la pared roja. Empuja hacia adelante, pero no encuentra la forma de atravesar la pared. El jammer blanco usa la rodilla para embatir las nalgas de el bloqueadore rojo. El bloqueadore rojo se tambalea, pero no se cae ni sale de la pista. El jammer blanco no logra atravesar la pared.

Resultado: Se penaliza a el jammer blanco.

Explicación: Un patinador que le propina un codazo o rodillazo contundente a un oponente de forma intencionada debe recibir una penalización, aunque no resulte en una pérdida de posición o una ventaja. Esta acción es peligrosa y antideportiva.

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

Escenario C4.1.5B

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

Resultado: Se penaliza a el bloqueadore rojo.

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

Escenario C4.1.5.C

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

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

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

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

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

Escenario C4.1.5.D

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

Resultado: Se penaliza al bloqueador rojo.

Explicación: Es peligroso bloquear a un patinador sobre o por encima de otro patinador caído.

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

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

Escenario C4.1.5.E

El bloqueador blanco y el pivot blanco forman una pared de dos personas tocándose los hombros. El jammer rojo intenta pasar entre ellos, iniciando el contacto con su propio hombro. El pivot blanco se suelta mientras que el bloqueador blanco ajusta su posición para que el hombro del jammer rojo quede entre el cuerpo y la parte interna y superior del brazo del bloqueador blanco. A continuación, el bloqueador blanco ejerce presión constante y hacia abajo sobre el hombro del jammer rojo.

Resultado: Se penaliza al bloqueador blanco.

Explicación: Los bloqueos legales no incluyen agarrar a un oponente, aunque ese contacto se lleve a cabo con zonas de bloqueo legales o contra zonas de objetivo legales. Los patinadores deben poder desvincularse de un bloqueo de uno contra uno sin tener que soltarse de un agarre.

Tener presente: A veces y como parte del juego normal los patinadores pueden enlazarse sin querer. Si este contacto es accidental, como cuando se caen dos patinadores, no justifica una falta.

Tener presente: Si, en lugar de ejercer presión constante y hacia abajo, le bloqueadore blanco ejerciera todo su peso corporal rápidamente y hacia abajo, contra el hombro de le jammer rojo, le bloqueadore blanco debería ser expulsado.

Escenario C4.1.5.F

Le bloqueadore rojo inicia un bloqueo de hombro-contra-hombro contra le pivot blanco. Según le pivot blanco se mueve de forma lateral, le bloqueadore rojo se adapta para colocar su pierna delante de la pierna de le pivot blanco, con lo que la parte de atrás de su muslo inicia contacto contra la parte delantera de la cadera de le pivot blanco. Le pivot blanco se echa hacia delante y atrapa el muslo de le bloqueadore rojo entre la parte superior de su brazo y su cuerpo, y no se suelta cuando le bloqueadore rojo intenta quitar la pierna.

Resultado: Se expulsa a le pivot blanco.

Explicación: Restringir a los oponentes al atraparles o agarrarles a propósito se considera una acción fuera del ámbito del juego normal. Además, agarrar la pierna de un oponente de este modo es una táctica peligrosa y antideportiva, ya que afecta directamente a la capacidad de le patinador de mantener el equilibrio y una postura de patinaje segura.

4.2. Penalizaciones de la estructura del juego

4.2.1. Posicionamiento ilegal

Todos los bloqueadores de ambos equipos deben actuar para reformar el pack.

—Origen: [Sección 2.3](#)

Escenario C4.2.1.A

Le pivot rojo es el único bloqueadore rojo en la pista. Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites.

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

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

Escenario C4.2.1.B

Le pivot rojo es el único bloqueadore rojo en la pista. Le pivot rojo intenta bloquear a le jammer blanco cuando él pasa. Le pivot rojo fracasa y termina fuera de los límites.

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

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

Escenario C4.2.1.C

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

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

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

Escenario C4.2.1.D

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

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

Explicación: Le pivot rojo podía regresar legalmente a la pista una vez que todos los otros bloqueadores estaban por delante de él. No se requiere que le pivot rojo regrese a la pista hasta que pueda hacerlo legalmente y no se requiere que patine en sentido horario para encontrar un punto de reingreso legal. En este escenario, sin embargo, le pivot rojo tuvo la oportunidad legal porque todos los otros bloqueadores estaban por delante de él. Además, le pivot rojo no acata la advertencia de los oficiales y debe entonces ser penalizado por impedir que se reforme el pack. Como le pivot rojo es le último bloqueadore rojo que queda en la pista, debe permanecer en la pista para que el pack pueda formarse.

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

Escenario C4.2.1.E

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

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

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

Escenario C4.2.1.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.1.G

Le jammer blanque intenta hacer un salto de apex, pero no logra aterrizar dentro de los límites. Aterriza completamente fuera de los límites, entra por detrás de todos los bloqueadores y continúa patinando.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le jammer blanque no tuvo intención de salir voluntariamente del juego.

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

Escenario C4.2.1.H

Le jammer blanque está cortando el jam. Patina fuera de los límites durante el pitido de fin de jam.

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.1.I

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

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

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

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

Escenario C4.2.1.J

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

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

Explicación: Todas las bloqueadoras están obligadas a intentar reformar el pack, no solo las que elijan hacerlo. Continuar bloqueando durante una situación de «no hay pack» es considerado no intentar reformar el pack.

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

Tener presente: Si todas las bloqueadoras blancas hubieran acelerado para reformar el pack no se debería cobrar una penalización, incluso si lo hicieran manteniendo su pared y reteniendo a la jammer roja.

Escenario C4.2.1.K

La jammer roja pasa a todas las integrantes del pack excepto a la pivot blanca, quien empuja a la jammer roja hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista. Mientras la jammer roja se encuentra fuera de los límites, el pack patina en sentido antihorario por delante de la jammer roja. La jammer roja patina dando varias zancadas en sentido antihorario mientras está fuera de los límites para mantener su posición por delante del pack y por detrás de la pivot blanca antes de regresar dentro de los límites.

Resultado: Se penaliza a la jammer roja.

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

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

Escenario C4.2.1.L

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

Resultado: Se penaliza a la bloqueadora roja.

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

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

Tener presente: Las patinadoras que mantienen una posición dentro o cerca del banco de penalización momentáneamente por razones de seguridad (por ejemplo, para esperar que pase el árbitro del pack de la parte externa) antes de regresar al juego no deben recibir una advertencia ni

una penalización.

Escenario C4.2.1.M

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

Resultado: Una bloqueadora blanca y una bloqueadora roja deben ser penalizadas.

Explicación: Todas las bloqueadoras están obligadas a intentar reformar el pack, no solo las que elijan hacerlo.

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

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

Escenario C4.2.1.N

Le jammer blanco se quita el cubrecasco y se lo pasa a le pivot blanco. Como parte de la acción, a le jammer blanco se le cae la estrella. Le pivot blanco se arrodilla brevemente para recuperar la estrella antes de dársela a le jammer blanco.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Los jammers y pivots pueden adoptar una posición de abatido brevemente para recuperar un cubrecasco del suelo. No hay impacto suficiente sobre el juego si le patinador actúa de inmediato para reestablecer su posición legal después de recuperarlo.

Tener presente: Adoptar una posición de abatido para recuperar un cubrecasco solo es legal si es breve y no tiene otro impacto sobre el juego. Si un patinador no vuelve de inmediato a su estado de bloqueable (si gatea o se mantiene de rodillas, por ejemplo), deberá ser penalizado.

4.2.2. Ganar posición

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

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

—Origen: [Sección 4.2.2](#)

Escenario C4.2.2.A

Le pivot blanco y le bloqueadora blanca están por delante de le pivot rojo. Le pivot blanco echa a le pivot rojo fuera de los límites. Le bloqueadora blanca patina en sentido horario por

detrás de ambos patinadoris. Le pivot rojo reingresa a la pista por detrás de le pivot blanco y por delante de le bloqueador blanco.

Resultado: Se penaliza a le pivot rojo.

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

Escenario C4.2.2.B

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

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

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

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

Escenario C4.2.2.C

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

Resultado: Se penaliza a le pivot rojo.

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

Escenario C4.2.2.D

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

Tener presente: Se debe aplicar el mismo parámetro cuando una patinadora está regresando al juego del banco de penalización.

Escenario C4.2.2.E

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.G

Le pivot blanco y le bloqueador blanco están por delante de le pivot rojo. Le bloqueador blanco fuerza a le pivot rojo hacia fuera de los límites ilegalmente y recibe una penalización. Mientras le bloqueador blanco sale de la pista, accidentalmente choca los patines de su compañera de equipo, le pivot blanco, quien cae. Le pivot rojo reingresa a la pista por delante de ambos patinadores.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Le pivot blanco estaba abatido cuando le pivot rojo reingresó a la pista y no tenía una posición superior.

Escenario C4.2.2.H

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

Resultado: Se penaliza a le jammer rojo.

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

Escenario C4.2.2.I

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.J

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

Resultado: No hay penalización.

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

Tener presente: Si le jammer blanco no hubiera salido de la pista inmediatamente, debería haber sido penalizado.

Escenario C4.2.2.K

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

Resultado: Se penaliza a le jammer rojo.

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

Escenario C4.2.2.L

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.2.M

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

Resultado: No hay penalización.

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

4.2.3. Interferir con el desarrollo del juego

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

—Origen: [Sección 4.2.3](#)

Escenario C4.2.3.A

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

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

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

Escenario C4.2.3.B

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

Resultado: En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento les oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a la capitana blanca.

Explicación: Al no alinearse a ninguna patinadora en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo e hizo que el reloj del periodo se detuviera ilegalmente.

Escenario C4.2.3.C

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

Resultado: En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento les oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a la capitana blanca.

Explicación: Al no alinearse a ninguna patinadora en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo.

Escenario C4.2.3.D

Al terminar el tiempo de alineación, el equipo blanco tiene cuatro bloqueadoras correctamente posicionadas, pero la jammer blanca aún está fuera de los límites.

Resultado: En lugar de iniciar el siguiente jam, en ese momento les oficiales deben pedir un tiempo muerto oficial. Se penaliza a la capitana blanca.

Explicación: Al no alinearse a ninguna patinadora en una posición correcta, el equipo blanco evitó que el jam empezara a tiempo.

Tener presente: Si la jammer roja también estuviera fuera de los límites, ambas capitanas deberían haber recibido una penalización por evitar que el jam empezara a tiempo.

Tener presente: Si la patinadora blanca estuviera posicionada como una jammer, pero sin tener la estrella visible, no sería la jammer. Asumiendo que el equipo blanco no tiene una jammer cumpliendo una penalización, la capitana del equipo blanco recibiría una penalización por evitar que el jam empezara a tiempo.

Escenario C4.2.3.E

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

Resultado: Si el equipo blanco tiene una revisión oficial restante, se considera que la utilizaron como tiempo muerto de equipo. Si no, se penaliza a la capitana blanca y el siguiente jam

comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del jam anterior.

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

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

Escenario C4.2.3.F

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

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

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

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

Escenario C4.2.3.G

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

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

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

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

Escenario C4.2.3.H

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

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

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

Escenario C4.2.3.I

Durante el tiempo de alineación, un bloqueador rojo es enviado a sentarse en el banco de penalización. El equipo rojo alinea cuatro bloqueadores en la pista. Los oficiales no se dan cuenta de le bloqueador extra y comienza el siguiente jam. Durante el pitido de inicio del jam, un oficial se percata e indica a un bloqueador rojo que regrese al banco de su equipo. Le bloqueador rojo procede como se le indica.

Resultado: No hay penalización.

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

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

Tener presente: Si un oficial se percatase de le bloqueador extra antes de la advertencia de «5 segundos», debería intentar advertir al equipo de que tienen demasiados patinadores en la pista antes de la advertencia de «5 segundos».

4.2.4. Otros procedimientos ilegales

Los patinadores que violen las reglas del juego deben ser penalizados si la violación tiene un impacto significativo en el partido.

—Origen: [Sección 4.2.4](#)

Escenario C4.2.4.A

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

Resultado: Los oficiales otorgan el tiempo muerto de equipo. Se penaliza a le capitane blanco.

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

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

Escenario C4.2.4.B

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

Resultado: No hay penalización.

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

Escenario C4.2.4.C: reubicado a C4.4.4.A

Escenario C4.2.4.D

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

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

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

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

Escenario C4.2.4.E

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

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

Explicación: Esta acción es peligrosa y por ende inapropiada.

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

Escenario C4.2.4.F

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

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

Escenario C4.2.4.G

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

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

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

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

4.3. Penalizaciones por conducta antideportiva

La mala conducta puede adoptar diferentes formas y no debe ser necesariamente intencional para ser considerada antideportiva. Las acciones que socaven la legitimidad del deporte o muestren una falta de respeto hacia el deporte, su ejecución o aquellas que contribuyen a él también pueden ser penalizadas.

—Origen: [Sección 4.3](#)

Escenario C4.3.A

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

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

Explicación: El bloqueador blanco imitó una indicación verbal para tratar de forzar al jammer contrario a cometer una falta, lo cual es una conducta altamente antideportiva que debe ser

penalizada como tal. Le jammer rojo se fue creyendo de buena fe que había sido liberado por los oficiales. Tiene que terminar de cumplir el tiempo de penalización original.

Escenario C4.3.B: reubicado a C4.15.B

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueador rojo.

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

Escenario C4.3.C

Le bloqueador blanco le quita el cubrecasco a le jammer rojo intencionalmente.

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

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

Escenario C4.3.D

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

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

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

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

Escenario C4.3.E

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

Resultado: Le bloqueador blanco es expulsado del partido.

Explicación: Algunos tipos de contacto intencional entre patinadoris y oficiales, como toques no contundentes para indicar la propia ubicación o para absorber contacto de forma activa y aumentar la seguridad, no justifican la expulsión. Sin embargo, el contacto contundente contra los oficiales que sea evitable o negligente es antideportivo.

Tener presente: El contacto contundente contra los oficiales que sea evitable o negligente siempre justifica la expulsión. Tales acciones se consideran lo suficientemente peligrosas y antideportivas, y no deberían reducirse a una falta sin su correspondiente expulsión.

Escenario C4.3.F

Le bloqueador blanco recibe una penalización y maldice.

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

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

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

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

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

Escenario C4.3.G: Reubicado a C4.1.5.C

Escenario C4.3.H

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

Resultado: Se penaliza al jammer rojo.

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

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

Tener presente: Los patinadores pueden iniciar un bloqueo sobre un oponente que está en el aire si ese oponente era un objetivo legal antes de estar en el aire.

Escenario C4.3.I

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

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

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

Escenario C4.3.J

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

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

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

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

Escenario C4.3.K

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

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore rojo.

Explicación: Es peligroso bloquear a un patinador sobre o por encima de otro patinador caído.

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

Explicación: Es frecuente que los patinadores y oficiales colisionen durante el desarrollo normal del juego. Esto suele ser accidental e inevitable, con lo que no debería ser penalizado aunque se considere que el contacto es contundente.

Escenario C4.3.O

Tras ser penalizado, el pivot blanco sale de la pista y se dirige hacia el banco de penalización. Según patina, el pivot blanco se acerca a el referi del pack de la parte externa, que patina manteniendo una velocidad y distancia del límite de la pista. El pivot blanco no modifica su trayectoria e impacta contra la espalda de el referi del pack de la parte externa y hace que se tropiece brevemente.

Resultado: Se expulsa a el pivot blanco del partido.

Explicación: El contacto contra oficiales que no se lo esperan o contra oficiales sin equipamiento de protección es peligroso y negligente.

Tener presente: Si el referi del pack de la parte exterior hubiese cambiado de posición súbitamente y eso hubiera resultado en la colisión con el pivot blanco, no se penalizaría a el pivot blanco porque se consideraría un contacto inevitable.

Escenario C4.3.P

El bloqueador rojo intenta bloquear a el jammer blanco, pero no lo consigue y acaba fuera de los límites. Mientras intenta volver a estar dentro de los límites, el hombro de el bloqueador rojo roza la codera de uno de los referis del pack de la parte externa.

Resultado: No se penaliza a el bloqueador rojo.

Explicación: El contacto entre el bloqueador rojo y el oficial no fue contundente. No se debería penalizar, aunque el contacto sea evitable.

4.4. Hacer cumplir las penalizaciones

Cuando se completan el comando verbal y la seña manual por parte de un oficial, el patinador penalizado debe salir de la pista inmediatamente.

—Origen: [Sección 4.4](#)

Escenario C4.4.A: reubicado a C2.2.6.D

Escenario C4.4.B

El jammer rojo está patinando al frente del pack, cerca del límite interno de la pista, cuando se le cobra una penalización. El jammer rojo sale de los límites de manera voluntaria hacia el interior de la pista y hace una pausa que permite que el pack le pase. Cuando su camino está libre, el jammer rojo patina a través de la pista hacia el exterior y luego continúa por alrededor hacia el banco de penalización.

Resultado: No hay penalización adicional.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que los patinadoris se desvinculen del juego y salgan hacia la parte externa de la pista cuando tengan una oportunidad legal y segura de hacerlo. Le jammer rojo entró al interior de la pista momentáneamente para quitarse del juego. En la primera oportunidad legal y segura, abandonó la pista hacia la parte externa. No se le cobra una penalización adicional.

Tener presente: Les patinadoris son responsables por las penalizaciones adicionales relacionadas con la seguridad y no deben interferir con los oficiales que están cumpliendo sus funciones.

Escenario C4.4.C

Le pivot rojo está patinando por la recta opuesta a la de las líneas de jammer y pivot, cerca del límite interno de la pista. Se le cobra una penalización y sale fuera de los límites a la parte interna de la pista. Le pivot rojo luego patina a través de la parte interna de la pista y por la recta de las líneas de jammer y pivot para entrar al banco de penalización.

Resultado: Se le cobra una penalización adicional a le pivot rojo.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que los patinadoris salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le pivot rojo sale de la pista por el lado opuesto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

Escenario C4.4.D

Se le cobra una penalización a le pivot rojo al final de la recta opuesta a las líneas de jammer y pivot, justo antes de la curva. Reconoce la penalización y patina directamente hacia el banco de penalización. El camino que toma hacia el banco de penalización significa que sale de la pista cerca de la línea de jammer.

Resultado: Se le cobra una penalización adicional a le pivot rojo.

Explicación: Luego de recibir una penalización, se requiere que los patinadoris salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. Le pivot rojo sale de la pista a una distancia significativa con respecto al lugar donde fue penalizado inicialmente.

4.4.1. Cumplimiento de penalización para bloqueadoris

Les patinadoris cumplen 30 segundos de tiempo de jam por cada penalización que se les cobra.

—Origen: [Sección 4.4](#)

Escenario C4.4.1.A

Le bloqueadore blanco llega al banco de penalización y un oficial del banco de penalización le indica que se siente en el asiento más alejado a su izquierda. Le bloqueadore blanco se sienta en el asiento más alejado a su derecha.

Resultado: Le oficial del banco de penalización debe comenzar a tomar el tiempo de la penalización inmediatamente y después pedirle a le bloqueadore blanco que se siente en el asiento indicado.

Explicación: El tiempo de penalización comienza tan pronto como le patinadore penalizado se sienta en el banco de penalización. El tiempo no se detiene mientras se cambia de asiento.

Escenario C4.4.1.B

Le pivot blanco se pone en pie en el banco de penalización. Las dimensiones del banco de penalización no son muy amplias y sus patines tocan la línea. Dos bloqueadoris rojes entran al banco de penalización juntas. Le pivot roje intenta darles espacio para que se sienten y, al hacerlo, sus patines se mueven por completo hacia fuera de los límites del banco de penalización. Vuelve a posicionarse dentro de los límites de inmediato.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Aunque a les patinadoris no se les permite salir de la zona del banco de penalización antes de tiempo, las circunstancias atenuantes de este ejemplo hacen que el impacto en el juego sea insignificante. Le pivot roje no estaba intentando ganar algún tipo de ventaja ilegal ni abandonar de forma ilegal o negligente, sino que estaba limitada por la forma del banco de penalización.

4.4.2. Cumplimiento de penalización para jammers

Se puede acortar el tiempo de penalización de una jammer si le otre jammer también recibe una penalización.

—Origen: [Sección 4.4.2](#)

Escenario C4.4.2.A

Le jammer blanco recibe una penalización, se presenta en el banco de penalización y se sienta. Cumple 25 segundos de su penalización cuando llega le jammer roje y se sienta para cumplir su propia penalización. Le jammer blanco es liberado y, por ende, le jammer roje debe cumplir 25 segundos de penalización. Le jammer blanco reingresa a la pista ilegalmente y vuelve al banco de penalización 10 segundos después de su salida anterior para cumplir su segunda penalización. Le jammer roje sale del banco de penalización.

Resultado: Le jammer roje es penalizado por salir del banco de penalización 15 segundos antes de tiempo. Le jammer blanco debe 30 segundos de su tiempo desde que se sienta.

Explicación: Para cumplir el mismo tiempo «por penalización», le jammer roje debe cumplir los 25 segundos que cumplió inicialmente le jammer blanco. En otras palabras, le jammer blanco sentado por una penalización no relacionada no afecta el tiempo que debe le jammer roje.

Tener presente: Le jammer roje debe 45 segundos: 15 de la primera penalización y 30 de la segunda penalización.

Tener presente: La segunda penalización de le jammer roje puede reducir el tiempo que debe le jammer blanco por su segunda penalización, pero los 15 segundos de la primera penalización de le jammer roje no se pueden reducir.

Escenario C4.4.2.B

Le jammer blanco llega al banco de penalización inmediatamente por detrás de le jammer roje. Ambas intentan ser le primere en sentarse y, al hacerlo, se sientan exactamente al mismo tiempo.

Resultado: Le oficial del banco de penalización debe informar a ambas jammers de que completaron su tiempo y debe liberarles del banco de penalización.

Explicación: Al sentarse simultáneamente en el banco de penalización, o al llegar entre jams, ambos jammers cancelan el tiempo de penalización de los otros. Ambos deben ser liberados inmediatamente.

Tener presente: Si hay alguna diferencia de tiempo entre que se sientan ambos jammers, no se considera que se sentaran de manera simultánea.

Tener presente: Si ambos jammers se sientan entre jams, se debe considerar que se han sentado simultáneamente y deben ser liberados de inmediato al inicio del siguiente jam.

Escenario C4.4.2.C

El jammer rojo está sentado en el banco de penalización y ha cumplido 15 segundos de penalización cuando el jam termina. El jammer blanco recibe una penalización al sonar el pitido de fin de jam y se presenta al banco de penalización entre jams.

Resultado: El jammer blanco se ha presentado al banco de penalización entre jams, lo cual termina el tiempo de penalización de el jammer rojo al inicio del siguiente jam. Un oficial del banco de penalización debe indicarle al jammer rojo que se ponga en pie e informarle de que ha terminado su tiempo de penalización cuando suene el pitido de inicio del jam. El jammer blanco debe cumplir 15 segundos.

Explicación: Aunque el tiempo de penalización de el jammer blanco hizo que el tiempo de penalización de el jammer rojo terminara antes, el jammer rojo debe comenzar el siguiente jam en el banco de penalización. Los tiempos de penalizaciones solo se contabilizan cuando los jams están activos; por lo tanto, el cambio de jammers solo ocurre cuando el tiempo de jam está curso.

Escenario C4.4.2.D

El jammer blanco recibe una penalización y se sienta en el banco de penalización por 15 segundos. El jammer rojo recibe una penalización y llega al banco de penalización, pero el jammer blanco se va antes de que se siente el jammer rojo. El jammer rojo se sienta. Se le cobra una penalización al jammer blanco por salir antes de tiempo del banco de penalización y debe regresar al banco de penalización. El jammer blanco se sienta y el jammer rojo es liberado.

Resultado: Se penaliza al jammer blanco por salir del banco de penalización antes de tiempo. El jammer rojo se sentó en el banco de penalización cuando el otro jammer no estaba cumpliendo su tiempo. El jammer rojo es liberado cuando regresa el jammer blanco. El jammer blanco cumple el tiempo restante de su primera penalización, más la cantidad de tiempo que cumplió el jammer rojo mientras estuvo sentado en el banco de penalización.

Explicación: Un jammer que está cumpliendo su tiempo en el banco de penalización es liberado solo cuando el jammer contrario se ha sentado en el banco de penalización para cumplir su penalización. Aunque se penalizó antes al jammer blanco, no estaba presente cuando se sentó el jammer rojo. Por ende, el jammer rojo era el «jammer que estaba cumpliendo su tiempo en el banco de penalización» y que fue liberado por el jammer blanco cuando este «se sentó en el banco de penalización para cumplir su penalización».

Tener presente: Cada penalización es un segmento de 30 segundos que puede ser acortado siempre y cuando los jammers cumplan una cantidad equivalente de tiempo.

4.4.3. Jammers que no pueden cumplir penalizaciones

Escenario C4.4.3A

Le pivot blanche llega al banco de penalización entre jams. Llama a su entrenador y le indica que está lesionado. Su entrenador envía a otro patinador al banco de penalización. Le pivot blanche le da la raya a le nueve patinador y regresa al banco de su equipo.

Resultado: Le substitute cumple el tiempo de penalización de le pivot blanche. Le pivot blanche no puede patinar en los próximos tres jams.

Explicación: Les patinadoris pueden salir del juego por su cuenta si están lesionados. Une substitute puede cumplir el tiempo de penalización de une patinador lesionado, pero le patinador lesionado no puede participar en los próximos tres jams y le substitute debe entrar en el mismo rol que le patinador lesionado.

Además: Si le pivot blanche no estuviera lesionado, sino que hubiera roto su patín o su equipamiento y por ende no pudiese patinar en el siguiente jam, también podría entrar une substitute. De la misma manera, no se permitiría que le pivot blanche patinara por los próximos tres jams.

4.4.4. Equipamiento de protección en el banco de penalización

Escenario C4.4.4.A

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

Resultado: No hay penalización.

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

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

4.5. Acumulación de penalizaciones y expulsiones

Las expulsiones son una manera de penalizar a un patinador o personal de equipo que ha cometido un acto suficientemente peligroso o antideportivo como para echar a esa persona del juego únicamente por esa acción.

—Origen: [Sección 4.5](#)

Escenario C4.5.A

Mientras está dentro de los límites y en juego, le bloqueador blanche inicia un bloqueo extremadamente contundente con una zona de bloqueo legal a una zona de objetivo legal de le bloqueador rojo. Le bloqueador rojo es golpeado mientras está en el aire, se estrella contra la pista y permanece quieto hasta que el jam se corta por lesión. Le capitane rojo pide una revisión oficial y solicita que le bloqueador blanche sea expulsado por el golpe atroz.

Resultado: No hay penalización.

Explicación: Las reglas determinan la manera en la cual los patinadores pueden bloquear, y el bloqueador blanco cumplió con todos esos estándares. No se puede expulsar a un patinador por juego legal.

Escenario C4.5.B

El jammer rojo patina rápidamente hacia el banco de penalización para cumplir una falta. Grita «¡No puedo frenar!» y choca contra el banco de penalización. Las sillas caen hacia atrás sobre un oficial del banco de penalización. El jammer rojo se disculpa, pero se queja de lo sucio que está el piso en frente del banco de penalización.

Resultado: El jammer rojo es expulsado.

Explicación: El juego que es peligroso con respecto a los oficiales, especialmente los que no llevan protecciones, se evalúa con un estándar diferente al juego peligroso con respecto a otros patinadores. Les corresponde a los patinadores entrar de manera segura al banco de penalización, no a los oficiales evitar el impacto.

Tener presente: Si un oficial no puede evitar el impacto por las limitaciones del estadio, esto representa una situación de juego peligroso (dadas las limitaciones del estadio). El patinador debe estar atento al entorno de la pista, incluso cualquier limitación de espacio en el banco de penalización. Los factores atenuantes del entorno que no se espera que estén presentes, tales como agua en la pista, pueden ser tomados en cuenta al decidir si expulsar o no a un patinador.

Tener presente: Se espera que los patinadores tengan control sobre ellos mismos y sobre sus cuerpos en todo momento, no solo al entrar al banco de penalización. Sin embargo, los oponentes, compañeros de equipo y oficiales en proximidad a la pista durante el juego activo también tienen algo de responsabilidad de evitar el contacto con los patinadores. El contacto hecho con personas o equipamiento en áreas de juego activo solo debe ser penalizado si el contacto es contundente y razonablemente evitable.

Escenario C4.5.C

El bloqueador rojo recibe su séptima penalización y sale inmediatamente de la pista. Sabiendo que recibió un cese por acumulación de penalizaciones, va a su banco, junta sus pertenencias y sale hacia el vestuario sin presentarse en el banco de penalización.

Resultado: No se cobran penalizaciones adicionales. El tiempo de penalización del bloqueador rojo comienza durante el jam cuando los oficiales del banco de penalización advierten que el bloqueador rojo ha sido cesado por acumulación de penalizaciones o cuando un sustituto se sienta en el siguiente jam.

Explicación: Cuando se cesa a un patinador, su tiempo de penalización comienza cuando se sienta en el banco de penalización. Sin embargo, al no presentarse en el banco de penalización para sentarse, ese momento nunca ocurre. Los oficiales del banco de penalización pueden recibir la indicación de comenzar a tomar el tiempo una vez se confirme el cese por acumulación de penalizaciones, pero si esa comunicación no es posible antes del final del jam, el tiempo del patinador cesado comienza cuando un sustituto tome su lugar para el siguiente jam.

Tener presente: Si el patinador no ha sido cesado por acumulación de penalizaciones sino que abandona el jam por otra razón (como un problema con el equipamiento o una lesión), su tiempo

no comienza hasta que se haya sentado (o hasta que una sustituta se haya sentado en su lugar para el siguiente jam).

5. Oficiar

5.1. Dotación de oficiales

No hay escenarios para la [Sección 5.1](#).

5.2 Tareas

No hay escenarios para la [Sección 5.2](#).

5.3. Comunicación entre patinadoris y oficiales

No hay escenarios para la [Sección 5.3](#).

5.4. Cobrar penalizaciones

Todes les réferis pueden cobrarles penalizaciones a les patinadoris por acciones ilegales que tengan impacto en el juego.

No se cobrará ninguna penalización a menos que le oficial esté segure de que la penalización está justificada.

—Origen: [Sección 5.4](#)

Escenario C5.4.A

Le capitane blanche es le jammer y comente una falta. En respuesta, el personal del equipo blanco insulta en voz alta a le oficial que cobró la falta.

Resultado: Se le cobra una penalización a le capitane blanche por la insubordinación del personal de equipo, pero el tiempo en el banco de penalización como jammer no debe ser extendido. Luego del jam, si le capitane blanche no está sentade en el banco de penalización como jammer, le capitane blanche debe presentarse al banco de penalización como bloqueadore para cumplir el tiempo de penalización cobrado al personal de equipo.

Explicación: Cuando le capitane cumple una penalización por el hecho de ser le capitane del equipo, le capitane cumple la penalización como bloqueadore. En este escenario, le capitane no pudo cumplir inmediatamente la penalización como bloqueadore ya que no tenía el rol de bloqueadore. En cuanto esté disponible para patinar como bloqueadore, debe presentarse en el banco de penalización para cumplir esa falta.

Escenario C5.4.B

Se penaliza a le bloqueadore blanche y es enviade al banco de penalización. Le bloqueadore blanche parece no enterarse de la penalización y permanece en la pista. Luego de varias indicaciones, les oficiales logran captar la atención de le bloqueadore blanche y esti sale de la pista.

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanco por la negligencia de no salir inmediatamente la pista por su penalización.

Explicación: Le bloqueadore blanco ganó ventaja e interrumpió el desarrollo del juego por su falta de atención hacia las indicaciones de los oficiales.

Tener presente: Antes de cobrar una penalización adicional de esta manera, los oficiales deben asegurarse de que:

1. Se cobró la falta usando la señal manual y el comando verbal correctos.
 2. Le oficial que cobró la falta estaba en una posición correcta para que le patinadore pudiera, en potencia, ver el cobro.
 3. Le oficial que cobró la penalización lo hizo lo suficientemente alto como para ser oído, teniendo en cuenta la posición de ese oficial y el volumen y las limitaciones del estadio.
-

Escenario C5.4.C

Se penaliza a le bloqueadore blanco mientras bloquea a le jammer rojo. Luego de reconocer el cobro, le bloqueadore blanco continúa bloqueando a le jammer rojo para permitir a le compañere de equipo de le bloqueadore blanco ponerse en posición e impedir el progreso de le jammer rojo. Le bloqueadore blanco luego sale de la pista.

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanco por obstinarse en no salir de la pista inmediatamente por la penalización.

Explicación: Le bloqueadore blanco ha ganado ventaja al ignorar de manera intencional las reglas.

Tener presente: No se requiere que un patinadore penalizado se comporte como si la penalización ya hubiese sido cobrada hasta que le oficial haya completado el comando verbal y la señal manual apropiados.

Escenario C5.4.D

Le bloqueadore blanco comete una falta y un oficial le envía al banco de penalización. Le bloqueadore blanco patina en dirección al banco de penalización, pero permanece dentro de los límites por una distancia significativa antes de salir de la pista.

Resultado: Se penaliza a le bloqueadore blanco por negarse conscientemente a salir de la pista inmediatamente por la penalización.

Explicación: Le bloqueadore blanco ha ganado una ventaja significativa al ignorar de manera intencional las reglas.

Tener presente: Los factores que puede usar un oficial para determinar si un patinadore no salió inmediatamente de la pista incluyen, pero no se limitan a:

1. Le patinadore ha reducido sustancialmente la distancia de patinaje necesaria para entrar al banco de penalización.
2. La interrupción intencional del desarrollo del juego, sustancialmente mayor a lo que se espera de un patinadore que está saliendo de la pista de manera inmediata, legal y segura.

Tener presente: Un patinador penalizado que está intentando salir de la pista legalmente, pero no tiene la oportunidad dadas las condiciones del desarrollo del juego, no debe ser penalizado de esta manera.

