



# Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana

Edición femenino

Traducción: Alicia A. Muzio (Alice Mercury #216 – Sailor City Rollers) para WFTDA

## 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 Patinadoras. Cuatro de estas Patinadoras son las «Bloqueadoras» (juntas, las «Bloqueadoras» conforman el «Pack»), y una es la «Jammer». La Jammer usa un cubrecasco con una estrella.

Las dos Jammers comienzan cada Jam detrás del Pack y suman un punto por cada bloqueadora oponente que pasan por una vuelta de ventaja, 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 las Bloqueadoras contrarias.

El Roller Derby es un deporte de contacto, sin embargo, las Patinadoras no pueden usar su cabeza, codos, antebrazos, manos, rodillas, la parte inferior de sus piernas ni sus pies para hacer contacto con sus oponentes. Las Patinadoras no pueden hacer contacto con la cabeza, espalda, rodillas, parte inferior de las piernas o pies de sus oponentes.

El juego que sea inseguro o ilegal puede resultar en que una Patinadora sea penalizada, lo cual se cumplirá haciendo que la Patinadora se siente durante 30 segundos en el Banco de Penalización dentro del tiempo de Jam.

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

### Un Jam normal puede suceder de la siguiente manera:

1. Las Bloqueadoras se alinean detrás de la Línea de Pivot y por delante de la Línea de Jammer.
2. Las Jammers se alinean detrás de la Línea de Jammer.
3. Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, las Bloqueadoras patinan hacia adelante y compiten por una posición superior. Las Jammers patinan hacia adelante e intentan atravesar el Pack. Cada Bloqueadora intenta simultáneamente evitar que la Jammer contraria pase y ayudar a su propia Jammer a pasar.
4. Una Jammer logra atravesar el Pack y es declarada Jammer Líder, ganando así el derecho a terminar el Jam cuando lo decida. La Jammer patina rápidamente alrededor de la pista para ubicarse en posición de anotar puntos.

5. La misma Jammer comienza a trabajar para atravesar el Pack por segunda vez, y la Jammer contraria atraviesa el Pack por primera vez.
6. Cuando la segunda Jammer logra escapar del Pack, da toda la vuelta a la pista, y se encuentra en posición de anotar puntos, la primera Jammer corta el Jam.
7. La primera Jammer ha anotado puntos (hasta cuatro) y logró que la Jammer contraria se mantenga en cero puntos. Mientras, la Jammer contraria (al quedar en posición de anotar puntos), logró que la primera Jammer solo anotara esos puntos, ya que podría haber anotado más puntos en sus pasadas subsiguientes.

# 1. Parámetros de 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 para el Roller Derby.

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

**Un periodo comienza con el Pitido de Inicio de Jam del primer Jam para ese periodo.** El reloj del periodo no se detiene entre los Jams a menos que se pida un Tiempo Muerto. Si el reloj del periodo llega a cero antes de que haya comenzado el siguiente Jam, el periodo termina en ese momento; de lo contrario, el periodo termina al concluir el último Jam del periodo.

Si un Jam se corta por criterio de los y las Oficiales (ver 5.2 Tareas) o existe algún error por parte del conjunto de Oficiales que pueda impactar potencialmente en el resultado del partido (como ser ganador/perdedor), 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 del o la 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 Patinadoras, que deben identificarse de manera única con un número de alineación.** Cada equipo debe llevar una camiseta del mismo color base, de modo que haya un gran contraste entre los colores de los uniformes de los dos equipos participantes. Los números de Alineación deben mostrarse claramente en la espalda y en el área superior del brazo de la Patinadora. Cada equipo debe llevar cubrecascos para indicar claramente quiénes son su Jammer y su Pivot. Los cubrecascos de la Jammer y la Pivot para los dos equipos deben ser fáciles de diferenciar.

**Las Patinadoras deben usar patines de cuatro ruedas o “quads” y equipamiento de protección durante el juego.** Los patines con ruedas en línea no están permitidos. El equipamiento de protección no se puede quitar durante el juego. El equipamiento de protección no puede afectar ni interferir con la seguridad o el juego de otras Patinadoras, personal de apoyo u Oficiales.

**Las Patinadoras que se lesionen durante el juego pueden volver a jugar siempre y cuando ya no estén aparentemente lesionadas o sangrando.** Una Patinadora cuya lesión altere el flujo del partido (los ejemplos incluyen que se corte un Jam, una parada del reloj del periodo o que a una sustituta la sienten en el Banco de Penalización) no podrá participar durante los tres Jams siguientes (se extenderá al periodo siguiente de ser necesario). Una Patinadora cuya lesión afecte el desarrollo del juego más de una vez en un periodo no podrá participar como Patinadora por el resto de ese periodo. El o la Réferi Principal puede declarar que un equipo ha perdido el partido si ese equipo tiene cinco o menos Patinadoras elegibles para participar o se rehúsa a alinear Patinadoras 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 y las Oficiales pueden terminar un Jam para poder pedir un Tiempo 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 de lo cual el siguiente Jam comienza 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 de Jam.

Hay tres tipos de tiempos muertos.

### 1.3.1. Tiempos Muertos de Equipo

**Cada equipo tiene tres tiempos de equipo que pueden utilizar durante un partido.** Los Tiempos de Equipo solo los puede pedir la Capitana del equipo o su Alternada Designada. Las Capitanas o Alternadas Designadas que estén penalizadas no pueden pedir un Tiempo de Equipo. Los Tiempos de Equipo duran 60 segundos.

### 1.3.2. Revisiones Oficiales

**Cada equipo comienza un periodo con una Revisión Oficial que pueden solicitar durante ese periodo.** Una Revisión Oficial es un pedido formal hecho por la Capitana de un equipo o su Alternada Designada, por el cual solicita al cuerpo de oficiales una revisión de una decisión arbitral específica. Las únicas decisiones de oficiales que pueden estar sujetas a una Revisión Oficial son aquellas tomadas durante el Jam anterior, o durante el tiempo de alineación previo al Jam anterior. El o la Réferi Principal investiga la revisión con otros/as Oficiales y utiliza la información recopilada para tomar una decisión sobre el asunto que se está revisando, así como las decisiones relacionadas. El o la Réferi Principal anuncia luego sus conclusiones y cualquier cambio que resulte de la revisión a los y las representantes de ambos equipos. Esta decisión es definitiva y no se puede revisar.

Si el o la 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.

Un equipo también puede elegir utilizar su Revisión Oficial como Tiempo Muerto de Equipo. En

ese caso, la revisión no se retendrá. Las Capitanas o Alternas Designadas que estén penalizadas no pueden solicitar una Revisión Oficial.

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

### 1.3.3. Tiempos Muertos Oficiales

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

## 1.4. Información del Partido

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

- El reloj del periodo
- El reloj del Jam
- El Marcador Oficial

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

## 1.5. Ganar

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

### 1.5.1. Tiempo Adicional

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

- No se declara Jammer Líder
- Ambas Jammers comienzan a anotar puntos en su primer recorrido a través del Pack (cada Jammer está en posición de pasar por vuelta de ventaja a las Bloqueadoras oponentes en su primera pasada conseguida sobre esas Bloqueadoras)

Se adicionarán más Jams de esta manera hasta que un Jam termine y el marcador no esté empatado.

## 2. Desarrollo del juego

### 2.1. La Pista

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

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

Cerca de la pista, se debe delimitar una zona para cada equipo (la Zona del Banco del Equipo) y para el Banco de Penalización. La línea de demarcación en estos casos también debe presentar un gran contraste y cuenta como parte de la zona pertinente. Por ejemplo: la línea de demarcación para el Banco de Penalización cuenta como parte del Banco de Penalización. Solo las Patinadoras que están cumpliendo activamente una falta pueden entrar en el Área del Banco de Penalización.

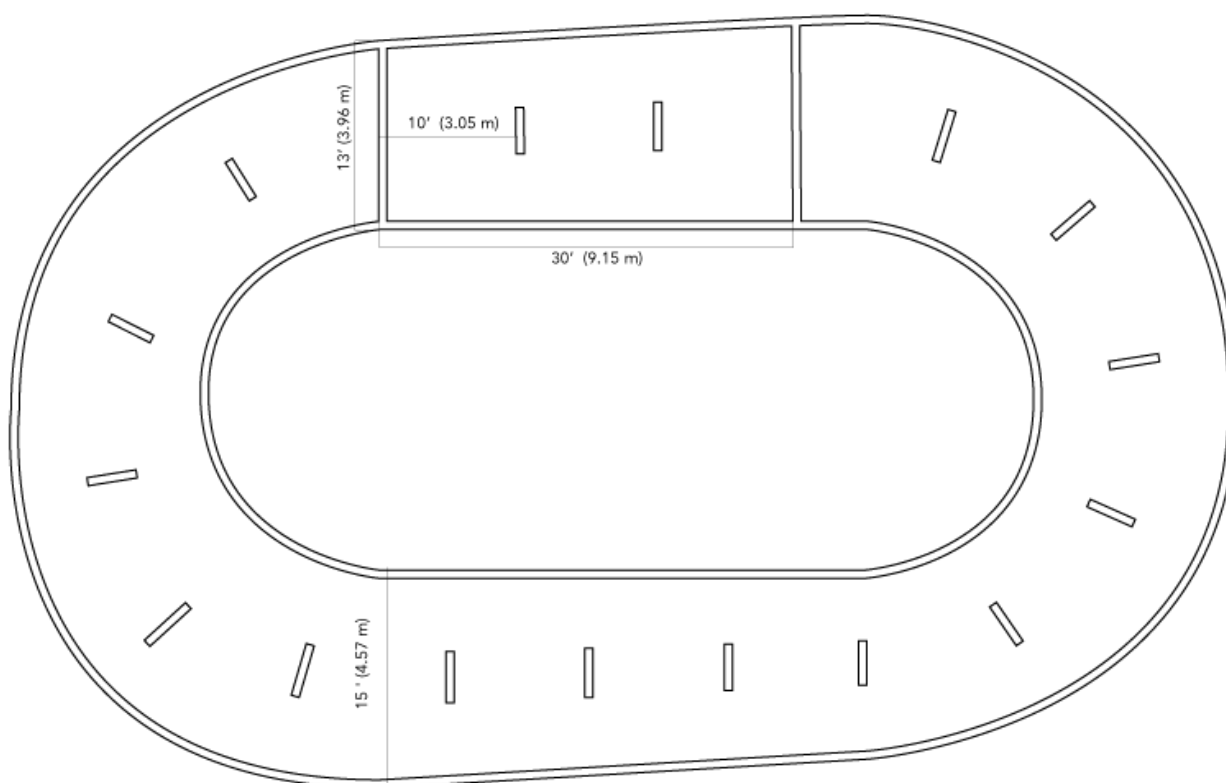


Fig. 2.1 La Pista. (Diseño y Trazado de la Pista © 2002 Electra Blu/Amy Sherman, Texas Rollergirls, usado aquí con autorización.)

## 2.2. Posiciones

**Para cada Jam, un equipo debe alinear una Jammer y como máximo cuatro Bloqueadoras.** Una de estas Bloqueadoras puede ser designada como la Bloqueadora Pivot. Las Patinadoras que no estén completamente dentro de la pista al sonar el Pitido de Inicio de Jam no pueden participar del Jam y por ende no cuentan para estos límites. Las Patinadoras que cumplen penalizaciones (dentro o de camino al Banco de Penalización) se cuentan para estos límites. Los equipos deben alinear al menos una Bloqueadora que no esté cumpliendo una penalización. Las Patinadoras no pueden cambiar de posición durante un Jam, excepto en el caso de un Pase de Estrella (ver abajo).

Cuando empieza un Jam, las Jammers deben estar tocando la Línea de Jammer o por detrás de ella. Todas las Bloqueadoras deben estar tras la Línea de Pivot, por delante de la Línea de Jammer, y todas las Bloqueadoras que no sean Pivot no deben estar tocando la Línea de Pivot. Si alguna de las Pivot se sitúa tocando la Línea de Pivot al comienzo del Jam, todas las Bloqueadoras que no sean Pivot deben estar por detrás de las caderas de esa Pivot.

Las Patinadoras que estén completamente dentro de la pista, pero parcialmente en posición ilegal (por ejemplo: una Jammer que esté tocando más allá de la Línea de Jammer) están obligadas a ceder su posición a todas las demás Patinadoras en las inmediaciones. Las Bloqueadoras que deben ceder no serán consideradas como parte del Pack hasta que lo hayan hecho. Las Jammers que deban ceder no pueden anotar pases hasta que lo hayan hecho.

Cualquier Patinadora que esté posicionada de forma totalmente ilegal será penalizada de inmediato.

### 2.2.1. Jammers

**A la Jammer se la reconoce por ser la Patinadora que lleva el cubrecasco de Jammer (o sea, «La Estrella») al principio del Jam.** Si una Patinadora está cumpliendo una penalización como Jammer de su equipo, ninguna compañera de equipo puede empezar el Jam en posesión de la Estrella o por detrás de la Línea de Jammer. Si no hay una Patinadora cumpliendo una falta como Jammer ni una Patinadora con la estrella visible, el equipo no alineó una Jammer para el próximo Jam y por lo tanto deberá ser penalizado. A menos que esté cumpliendo una penalización, la Jammer debe empezar el Jam sobre la Línea de Jammer o por detrás de esta. Las Jammers pueden estar paradas o dejarse rodar, pero no pueden estar acelerando activamente en sentido antihorario cuando suena el Pitido de Inicio del Jam.

Solo la Jammer puede llevar La Estrella en su casco, o la puede agarrar la Jammer o la Pivot de ese equipo. Ninguna otra Patinadora puede controlar la Estrella, y la Jammer y la Pivot no pueden ocultar la Estrella (como, por ejemplo, metérsela en un bolsillo u ocultarla en el uniforme).

**La Jammer es la única Patinadora que puede anotar puntos para su equipo.** (ver [Sección 3](#)).

Las Jammers también pueden salir legalmente de la Zona de Interacción y permanecer fuera de ella.

## 2.2.2. Jammer Líder

**La Jammer Líder es la primera Jammer que establece una posición superior a la Bloqueadora en juego más adelantada, después de haber logrado pasar a todas las demás Bloqueadoras, excepto aquellas que se encuentren por delante de la Zona de Interacción** (ver [Sección 2.5](#)).

Cuando se determina que una Jammer es la Jammer Líder, esto se indica con dos pitidos cortos. Una Jammer se vuelve inelegible para ganar el estado de Jammer Líder durante un Jam si resulta penalizada durante ese Jam, sale de la Zona de Interacción sin haberse convertido en Jammer Líder, se quita el cubrecasco o una compañera de equipo se lo retira. Si ambas Jammers están calificadas para ser Jammer Líder en el mismo momento (por ejemplo, la Bloqueadora más adelantada queda fuera de juego), la Jammer más adelantada en ese momento será declarada Jammer Líder. Solo las Patinadoras que comienzan el Jam como Jammers pueden convertirse en Jammer Líder (por lo que una Pivot que reciba la Estrella no puede convertirse en Jammer Líder).

La 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 una compañera de equipo le quite la Estrella intencionalmente de la cabeza.

**La Jammer Líder es la única Patinadora que puede cortar un Jam antes de que transcurran los dos minutos.** La Jammer Líder corta el Jam colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas.

## 2.2.3. Bloqueadora Pivot

**La Pivot es una Bloqueadora y se le reconoce por ser la Patinadora que lleva el cubrecasco de Pivot (o sea, «La Raya») cuando suena el Pitido de Inicio del Jam.** La Pivot que lleva la Raya visible tiene varias capacidades que otras Bloqueadoras no tienen.

- La Pivot puede convertirse en la Jammer de su equipo (ver [Sección 2.2.4](#)).
- La Pivot puede controlar la Estrella (recogerla, moverla, etc.) aun cuando no sea la Jammer; por ejemplo, recuperarla y devolvérsela a la Jammer.
- La Pivot puede empezar un Jam tocando la Línea de Pivot.

Cuando no lleva la Raya de forma visible, la Pivot no puede utilizar estas habilidades adicionales.

## 2.2.4. Pasar la Estrella

**La Jammer de un equipo puede transferir su posición a la Pivot de su equipo al completar exitosamente un Pase de Estrella legal. Un Pase de Estrella legal requiere que la Jammer le entregue en la mano la Estrella a la Pivot de su equipo mientras ambas Patinadoras están de pie, dentro de los límites y en juego, y mientras ninguna de las dos Patinadoras vayan camino al Banco de Penalización o estén en espera para entrar en este.** Al dejar la Estrella en manos de la Pivot, se transfiere la posición de Jammer. La nueva Jammer toma el relevo de la Jammer anterior en términos de puntos anotados, pases de anotación a través del Pack y Patinadoras pasadas. La Jammer anterior pasa a ser una Bloqueadora No-Pivot.

Si la Estrella se pasa ilegalmente, ambas Patinadoras mantienen sus posiciones. Esto incluye:

- Dejar la Estrella en poder de una Patinadora que no sea la Pivot
- Dejar la Estrella en poder de la Pivot mientras cualquiera de las dos Patinadoras está abatida, fuera de los límites, fuera de juego o de camino al Banco de Penalización

- Dejar la Estrella en poder de la Pivot mientras esta está en espera para entrar al Banco de Penalización (aunque la Pivot aún no vaya en camino)
- Dejar la Estrella en poder de una Pivot que no tenga puesta la Raya

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

La iniciadora de un Pase de Estrella ilegal (o la recuperación de la Estrella) que impacte en el juego debe ser penalizada.

### 2.2.5. Bloqueadoras

**A todas las demás Patinadoras se las considera Bloqueadoras.** Las Bloqueadoras que no sean Pivot no pueden llevar cubrecascos ni tener marcas en sus cascos que se pudieran confundir con la Raya o la Estrella.

## 2.3. Zona de Interacción y Pack

**El Pack es el grupo con mayor número de Bloqueadoras que están dentro de los límites y de pie, en proximidad y que contiene miembros de ambos equipos.** Si ninguno de los grupos de Bloqueadoras cumple esta definición, no hay Pack, aunque haya múltiples grupos con la misma cantidad de Bloqueadoras. Se define la proximidad como una distancia no mayor a 3,05 metros, medida desde las caderas, por delante o por detrás de la Patinadora más cercana del Pack. Cuando una Patinadora es penalizada se considera que no está más en la pista a los efectos de la definición de Pack y de la determinación de su posición relativa.

Es responsabilidad de todas las Bloqueadoras mantener el Pack y destruir el Pack intencionalmente es ilegal. Cuando el Pack se mueve en dirección antihoraria o está detenido durante un Jam, patinar de forma horaria y destruir el Pack es ilegal. Todas las Bloqueadoras de ambos equipos deben actuar para reformar el Pack. Para las Patinadoras en el grupo de atrás, esto incluye dar pasos o patinar en dirección antihoraria. Para las Patinadoras 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 una Bloqueadora 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 inseguro cuando la reformación del Pack es inminente. Si una Bloqueadora está en el grupo delantero, debe frenar activamente hasta detenerse por completo (dejarse rodar no es suficiente), pero no se requiere que patine en dirección horaria.

Los Bloqueos que tienen impacto sobre o efectuados por Bloqueadoras mientras que no hay Pack deberán ser penalizados inmediatamente.

**La Zona de Interacción es la zona en que es legal que haya enfrentamiento o interacción entre las Bloqueadoras.** La Zona de Interacción se extiende hacia adelante y hacia atrás 6,10 metros desde la Patinadora más adelantada del Pack a la más retrasada, respectivamente. Cualquier Bloqueadora que esté fuera de la Zona de Interacción está fuera de juego y no puede interactuar con otras ni se permite interactuar con ella. Las Bloqueadoras que estén fuera de la Zona de



Interacción recibirán una advertencia y serán penalizadas si no intentan inmediatamente regresar a la Zona de Interacción. Las Bloqueadoras por delante de la Zona de Interacción solo están obligadas a patinar en sentido horario para regresar a la Zona de Interacción si el Pack está detenido o moviéndose en sentido horario. Las Patinadoras que son bloqueadas mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente.

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 las Patinadoras.

## 2.4. Bloqueos y Asistencias

**Un «Bloqueo» es cualquier contacto físico hecho con una oponente, y cualquier movimiento o colocación del propio cuerpo para impedir la velocidad o el movimiento de dicha oponente, durante un Jam, independientemente de que se haga contacto o no.** El contrabloqueo es cualquier movimiento contra un bloqueo que se acerca, realizado por la Patinadora a la que va dirigido el bloqueo. Contrabloquear es bloquear. Las acciones que cumplan con la descripción anterior se consideran bloqueos, incluso si son accidentales. El contacto hecho con las compañeras de equipo no se considera bloqueo, incluso si es una desventaja para la iniciadora o compañera de equipo.

Todo contacto entre oponentes tiene una iniciadora, aunque es posible que dos o más Patinadoras inicien bloqueos mutuamente unas contra otras.

Las Patinadoras no pueden bloquear o dar asistencia mientras están fuera de los límites, fuera de juego, abatidas, detenidas o moviéndose en el sentido horario. Las Patinadoras tampoco pueden iniciar un bloqueo a una oponente que esté abatida, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Las Patinadoras pueden, no obstante, iniciar un bloqueo (o asistencia) a alguien que está con un patín a cada lado de la línea, detenida o moviéndose en cualquier dirección (incluso en el sentido horario). Las Patinadoras no pueden asistir a una compañera de equipo que está fuera de juego o completamente fuera de los límites; sin embargo, pueden asistir a una compañera abatida a volver a una posición de pie.

### 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 una oponente.

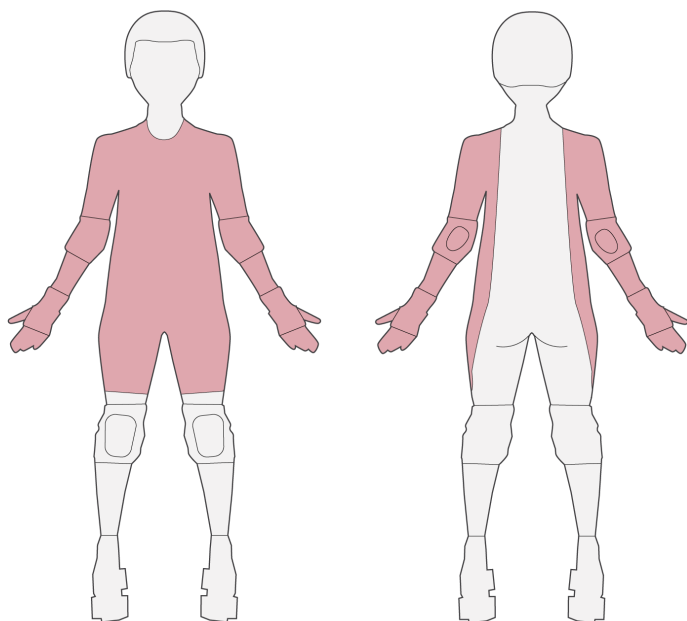


Fig. 2.4.1 Zonas de Objetivo Legales

## 2.4.2. Zonas de Bloqueo

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

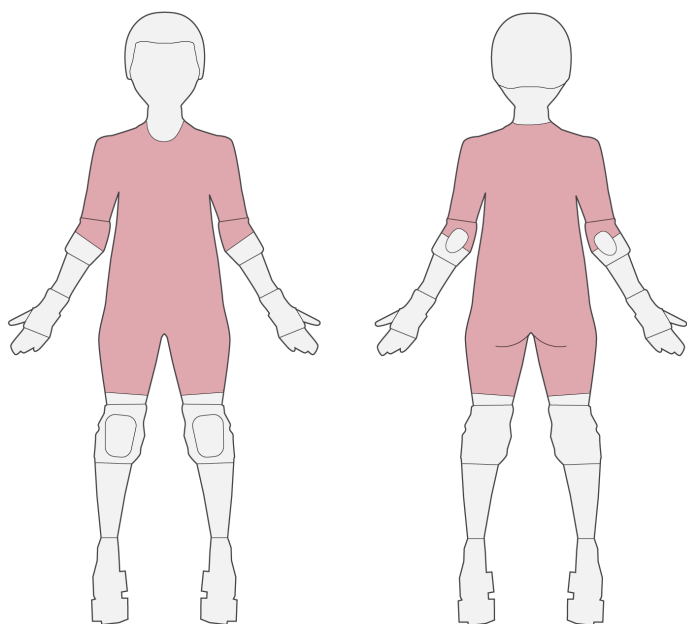


Fig. 2.4.2 Zonas de Bloqueo Legales

## 2.5. Pases

**Las Patinadoras alcanzan una posición superior a otras Patinadoras al pasarlas en sentido antihorario.**

Pasar a otra Patinadora se refiere a moverse de tal modo que el centro de la masa de una Patinadora (demarcado por sus caderas) pasa de ir detrás del centro de la masa de otra Patinadora a ir delante de esta.

**Las Jammers solo «consiguen» un pase si la acción ocurre cuando la Jammer lleva la Estrella en el casco con las estrellas visibles.** Todos los pases conseguidos cuentan como tales. Los pases solo se «consiguen» si:

- La Jammer está de pie y dentro de los límites durante el pase, u
- Otra Patinadora patina por detrás de la Jammer que está dentro de los límites, cediendo su posición

En cuanto una Jammer consigue un pase de una Bloqueadora oponente, también consigue un pase de cualquier oponente que «no esté en la pista» —lo que significa que no es parte del desarrollo activo del juego por alguna razón— y que deja de ser parte del desarrollo activo del juego antes de la terminación de la pasada de puntos de la Jammer. Esto incluye a una Patinadora que:

- Es enviada a cumplir una falta en el Banco de Penalización
- Sale de la pista debido a una lesión
- Sale de la pista temporalmente para ajustarse el equipamiento o los patines
- No era parte del Jam en un principio (porque su equipo no alineó el número máximo de Patinadoras)
- Regresa al desarrollo activo del juego por detrás de la Jammer

A una Patinadora que pasa a alguien mientras está en el aire se la considera que está «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 la considera que está «de pie» si la Patinadora está de pie cuando se separa del suelo, y si el primer contacto que hace al caer es con su patín en la pista.

## 3. Puntuación

### 3.1. Ganar puntos

**Las 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 pasarla, 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 la misma pasada, incluso la Jammer anterior que ha hecho un Pase de Estrella.

## 3.2. Pases de Anotación

**Los puntos se agrupan por recorridos a través del Pack.** Un recorrido a través del Pack termina y comienza el siguiente 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 miembro 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 retrasándose para volver a pasar a cualquier oponente sobre quien la Jammer no anotó en ese recorrido.

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

Cuando termina un Jam, cualquiera sea el recorrido en que estén las Jammers, se considera que se ha «completado» al término del Jam.

## 3.3. Evitar la anotación

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

- Las Oponentes que están por delante de la Zona de Interacción cuando la Jammer completa su recorrido a través del Pack al salir de la Zona de Interacción por la parte delantera
- Las Oponentes que están por delante de la Zona de Interacción al finalizar el Jam cuando la Jammer está en una pasada de puntos y por delante de la Bloqueadora del Pack que esté más atrás
- Cualquier Punto «No En la Pista» (ver [Sección 2.5](#)) que la Jammer no pueda conseguir porque completó su recorrido a través del Pack sin la oportunidad de conseguir un pase sobre **cualquier** Bloqueadora contraria (que le daría un pase sobre las oponentes fuera de la pista)
- Oponentes que están fuera de juego por detrás del Pack, si una Jammer vuelve a entrar en la pista desde el Banco de Penalización delante de esa Bloqueadora

**Si una Jammer se deja a sí misma incapaz de anotar puntos —por ejemplo: al cometer una falta o quitarse la Estrella—, cualquier punto no-en-la-pista que hubiera ganado mientras no podía anotar se gana una vez que vuelva a poder anotar.** Si la acción de una Oponente deja a la Jammer incapaz de anotar —por ejemplo: una Jammer que es bloqueada y se sale de los límites— la Jammer sigue anotando puntos No-En-la-Pista, como de costumbre.

## 3.4. Jammers penalizadas

**Cuando una Jammer es penalizada, se considera que ya no está en la pista (aun cuando físicamente todavía esté en la pista).** Por consiguiente, una Jammer penalizada no puede conseguir pases sobre más oponentes hasta que esa Jammer complete su tiempo de penalización. Al liberarse del Banco de Penalización, una Jammer regresa al mismo recorrido a través del Pack, al haber anotado (y/o estando en posición de anotar) sobre las mismas Bloqueadoras.

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

**La puntuación oficial es aquella que se informa y que es visible para los equipos, los y las Oficiales y el público.** Si se concede (o se deniega) un punto por error, o si un/a Réferi de Jammer ha informado una puntuación incorrectamente, la puntuación se puede corregir hasta el final del Jam siguiente a aquel en que ocurrió el error. Si restan menos de 2 minutos en el partido en el reloj del periodo, se pueden realizar correcciones en la puntuación antes del comienzo (en vez del final) del Jam siguiente a aquel en el que ocurrió el error.

Sin embargo, los puntos concedidos (o denegados) correctamente, dada la información disponible en el momento, no se pueden quitar (o conceder) posteriormente. Por ejemplo: una Jammer que sale de la Zona de Interacción y se le conceden cuatro puntos, ha ganado esos puntos, aun cuando tras la revisión se descubra que había cometido una falta dos recorridos antes (y por lo tanto no habría podido ganar esos puntos).

Ver **Puntos Otorgados por Error y Puntos Denegados por Error.**

# 4. Penalizaciones

**Cuando una Patinadora comete una infracción a las reglas o una falta, se le puede aplicar una penalización como forma de castigo, hándicap o pérdida de ventaja.** Las penalizaciones se aplican tanto a una Patinadora como a la posición en la que esa Patinadora está jugando en ese momento.

Los y las Oficiales señalan y hacen cumplir las penalizaciones y advertencias cuando estas ocurren en el juego. Las Penalizaciones no se deben cobrar por acciones que tienen poco o ningún impacto en el juego o en las Patinadoras.

Los siguientes tipos de penalizaciones se describen en detalle en las secciones listadas a continuación y en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Estas secciones tienen ejemplos específicos que se deben seguir explícitamente.

Las acciones ilegales que no se encuadren claramente dentro de alguna de las categorías descritas a continuación deben ser penalizadas usando estas descripciones y ejemplos como guías.

Si las acciones ilegales de una Patinadora causan que una oponente cometa inevitablemente una acción ilegal, la oponente no deberá recibir una penalización por la acción ilegal inevitable. La Patinadora iniciadora deberá ser penalizada si la acción ilegal inicial tuvo suficiente impacto en el

juego.

## 4.1 Penalizaciones de Contacto

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

Los Pases de Estrella solo se pueden bloquear de manera legal. Las Patinadoras que eviten un Pase de Estrella haciendo contacto ilegal deben ser penalizadas.

### 4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

**Hacer contacto con una Zona de Objetivo Ilegal debe ser penalizado en base al impacto que tiene en su objetivo.** (ver [Sección 2.4.1](#))

Las Zonas de Objetivo Ilegales incluyen:

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

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

Una Patinadora que súbitamente presenta una Zona de Objetivo Ilegal a una oponente, sin dar a dicha oponente una oportunidad razonable para evitar ese contacto ilegal, es considerada como iniciadora con esa zona de objetivo.

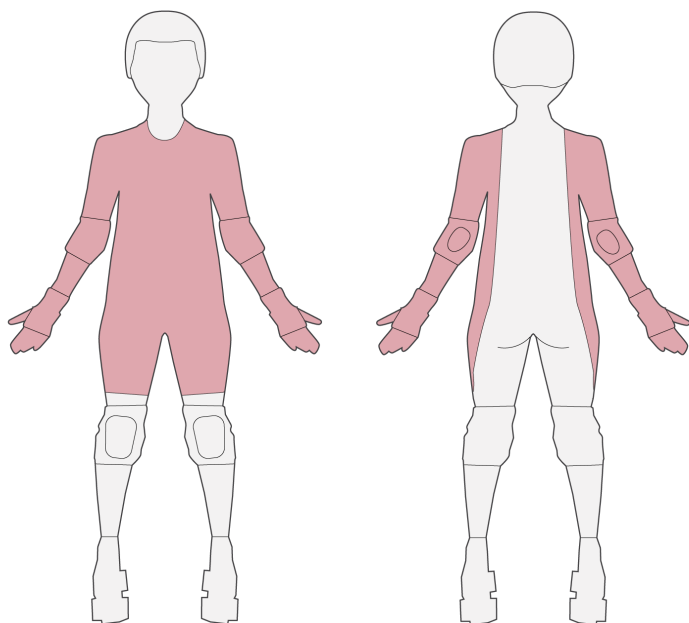


Fig. 4.1.1 Zonas de Objetivo Legales

## 4.1.2. Impacto con una Zona de Bloqueo Ilegal

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

Usar una Zona de Bloqueo Ilegal también tiene suficiente impacto para justificar una penalización si el contacto desbalancea en forma significativa a una oponente, o altera en forma significativa su trayectoria o velocidad (por ejemplo, reteniéndola significativamente).

Las Zonas de Bloqueo Ilegales incluyen:

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

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

Los antebrazos se consideran una Zona de Bloqueo Legal cuando están replegados cerca del torso de la iniciadora.

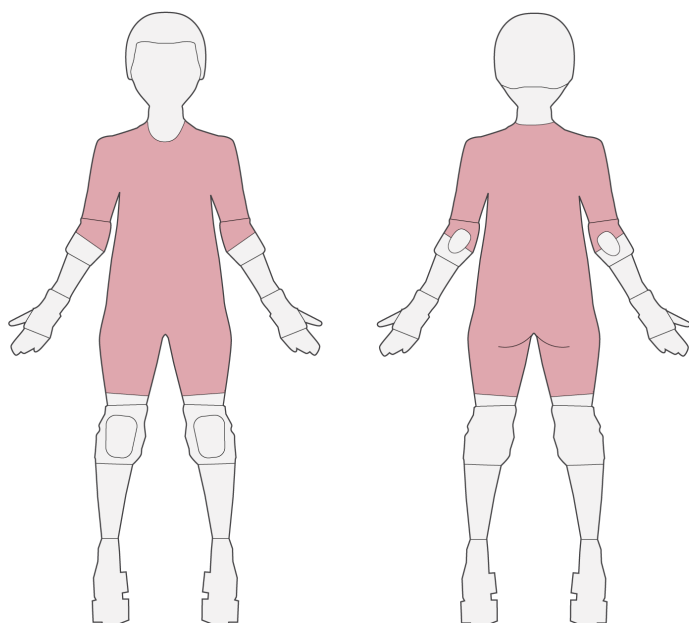


Fig. 4.1.2 Zonas de Boqueo Legales

### 4.1.3. Otro Contacto Ilegal

**Iniciar un bloqueo es legal cuando una Patinadora se está moviendo en sentido antihorario, en juego, de pie y dentro de los límites durante un Jam, usando sus zonas de contacto legales.**

Otro tipo de contacto pueden ser peligroso debido a que es inesperado.

De tal manera, las Patinadoras no pueden iniciar un bloqueo mientras están abatidas, fuera de los límites, fuera de juego, en el aire, o patinando en sentido horario. Las Patinadoras tampoco pueden iniciar un bloqueo sobre oponentes que estén abatidas, fuera de juego o completamente fuera de los límites. Las 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.

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 ponerse de pie.

### 4.1.4 Bloqueo de Múltiples Jugadoras

**Las Patinadoras no podrán formar un muro uniéndose o agarrándose de sus compañeras de equipo, o de cualquier otra manera formar una unión impenetrable.** Esta acción justifica una penalización si la oponente intenta pasar entre ellas y no lo logra debido a la formación ilegal.

## 4.2 Penalizaciones por la Estructura del Juego

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



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

- Una oponente que se pone (o permanece) en una posición en la cual no se la puede bloquear
- Una mejora de posición propia o de una compañera de equipo
- Modificación del ritmo del juego

#### 4.2.1. Posicionamiento ilegal

**Dado que las bloqueadoras no pueden bloquear si no se puede definir un Pack**, si la acción ilegal de una Patinadora destruye el Pack, o si las acciones de una Patinadora impiden o retrasan la reformación del Pack, esa Patinadora debe ser penalizada.

**Es ilegal que una Patinadora adopte o mantenga una posición en la cual no pueda ser bloqueada.** Las Patinadoras no pueden salir de la Pista de forma intencional, ni las Bloqueadoras pueden salir de la Zona de Interacción de manera intencional. Mientras que existen varias acciones legales que pueden causar que una Patinadora sea puesta en una posición ilegal (por ejemplo, fuera de los límites o fuera de juego), adoptar tales posiciones intencionalmente debe ser penalizado. Es legal para las Jammers y Pivots salir de la Pista para recuperar un cubrecasco que está fuera de los límites. Una Patinadora que está posicionada de manera ilegal debe actuar inmediatamente para volver a ganar una posición legal.

Si una Patinadora tiene razones para creer que está posicionada legalmente (aunque no lo esté), o tiene razones para creer que no puede regresar legalmente a una posición legal, debe ser advertida antes de ser penalizada por no retornar a una posición legal.

Si una Patinadora no está posicionada legalmente al inicio del Jam, la Patinadora debe ceder su posición de inmediato a todas las Patinadoras cercanas. Se considera que no hacerlo después de recibir una advertencia es mantener una posición ilegal de manera intencional y, por lo tanto, debe ser penalizado.

#### 4.2.2. Ganar Posición

**Es ilegal que una Patinadora use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está de pie y dentro de los límites.** Esta acción se denomina «corte de pista». Las Patinadoras que están fuera de los límites deben regresar dentro de los límites por detrás de cualquier Patinadora que esté de pie y dentro de los límites, si la que salió estaba por detrás de dicha Patinadora al momento de salir de la pista. La posición de una Patinadora abatida no se evalúa hasta que esté de pie. Si hay Pack, las Patinadoras que están fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de las Patinadoras que están fuera de juego. Si no hay Pack, las Patinadoras que están fuera de los límites pueden regresar dentro de los límites por delante de cualquier Patinadora que esté a más de 6,10 metros del último Pack definido.

Las Patinadoras que intencionalmente, pero de manera legal, salgan de la Pista (los ejemplos incluyen presentarse en el Banco de Penalización o arreglar su equipamiento) deben regresar a la pista por detrás de todas las Bloqueadoras en juego. Si no hay Pack, deben regresar a la pista por detrás de todas las Bloqueadoras dentro de los 6,10 metros del último Pack definido. Las Patinadoras que regresen a la pista desde el Banco de Penalización deben hacerlo sin ganar la posición de manera ilegal.

**Si una Patinadora es puesta fuera de los límites debido a un bloqueo de una oponente, la Patinadora debe regresar dentro de los límites por detrás de esa oponente, incluso si la Patinadora estaba por delante de dicha oponente antes de recibir el bloqueo.** Esa oponente deja de tener ventaja si es abatida, 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 la Patinadora reingrese a la pista. Las Patinadoras que no son la iniciadora del bloqueo pueden restablecer sus posiciones superiores si están de pie, dentro de los límites y en juego antes de que la Patinadora regrese a la pista. Las Patinadoras que reingresen ilegalmente a la pista pueden inmediatamente ceder su posición regresando fuera de los límites por completo. «Cortar» a una sola compañera de equipo no tiene suficiente impacto como para justificar una penalización.

### 4.2.3. Interferir con el Desarrollo del Juego

**Los equipos y los o las Oficiales deben realizar todos los esfuerzos para asegurar que el reloj del periodo corra de acuerdo con las reglas del juego y que los Jams comiencen y terminen como se especifica en las reglas.** Cualquier acción inapropiada que interfiera con el juego —incluso causar que el reloj del periodo se detenga, evitar que un Jam comience, o terminar un Jam de manera prematura— deben ser penalizados. Ejemplos de acciones inapropiadas incluyen, pero no se limitan a:

- Patinadoras que estén en espera para ingresar al Banco de Penalización, pero no estén en la pista al comienzo del Jam
- Que no haya Bloqueadoras de un equipo en la pista al comienzo del Jam
- Que todas las Bloqueadoras de un equipo estén completamente fuera de posición al comienzo del Jam
- Que cualquier equipo no alinee una Jammer para el Jam
- Un equipo que alinea demasiadas Patinadoras durante un Jam y resulta en una ventaja que no se puede evitar con la remoción de la(s) Patinadora(s) sobrante(s)
- Un equipo que solicita y obtiene un Tiempo Muerto de Equipo cuando ya no le queda ninguno
- Un miembro de un equipo que no es ni la Capitana ni la Alternada Designada que solicita y obtiene un Tiempo Muerto de Equipo o una Revisión Oficial

Los y las Oficiales y las Patinadoras deben trabajar en conjunto para asegurar que el juego fluya de acuerdo con las reglas.

### 4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales

**Las Patinadoras que violen las reglas del juego deben ser penalizadas si la violación tiene un impacto significativo en el partido.** Hay ejemplos de esto listados en el Libro de Casos de las Reglas de Roller Derby de Pista Plana; sin embargo, Patinadoras y Oficiales deben trabajar para 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 da como resultado una ventaja, esto debe ser penalizado.

## 4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva (Mala Conducta)

**Todas las personas participantes de un partido de Roller Derby deben respetarse mutuamente.** Esto incluye, pero no se limita a Patinadoras, Personal de Equipos, Oficiales, mascotas, personal

del evento y el público. Cuando las Patinadoras 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 los o las Oficiales
- Involucrarse en acciones peligrosas o ilegales que pongan en riesgo sustancialmente a una misma o a otras personas
- Los contactos irrespetuosos con Oficiales o un contacto contundente que 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 Patinadoras, Personal de Equipos y en la zona cercana al juego.

Acciones que socaven la legitimidad del deporte o muestren una falta de respeto hacia el deporte, su ejecución y todo lo que contribuya a esto puede ser penalizado.

## 4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

**Cuando se completan el comando verbal y la seña manual por parte de un/a Oficial, la Patinadora penalizada debe salir de la Pista inmediatamente.** Una vez que la Patinadora se sentó en cualquier asiento del Banco de Penalización, su tiempo de penalización comienza. Las Patinadoras 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 de pie.

- Si una Patinadora se pone de pie antes, su tiempo se detiene hasta que se siente nuevamente.
- Si una Patinadora no se pone de pie de una manera en la que los o las Oficiales, Patinadoras y el público vean claramente que está cumpliendo los 10 segundos finales, su tiempo se detiene hasta que se ponga de pie.

Si una Patinadora se sienta en el Banco de Penalización entre Jams, su tiempo no comienza hasta el inicio del Jam siguiente.

Si se cobra una penalización a una Patinadora, pero esta no puede cumplirla –por ejemplo, por una lesión o un problema con su equipamiento– una sustituta puede cumplirla en su lugar una vez que el Jam termine. En este caso, la Patinadora que no pudo cumplir con su propia penalización no puede patinar por los próximos tres Jams.

Las Patinadoras pueden quitarse el protector bucal, pero ninguna otra pieza de su equipamiento protector, mientras estén sentadas en el Banco de Penalización. Las Patinadoras deben volver a ponerse el protector bucal antes de salir del Banco de Penalización.

**Nadie puede ingresar al Banco de Penalización excepto los y las Oficiales y las Patinadoras que estén cumpliendo una penalización.**

### 4.4.1. Cumplimiento de Penalización para Bloqueadoras

**No más de dos Bloqueadoras del mismo equipo pueden sentarse al mismo tiempo en el Banco de Penalización.** Si una tercera Bloqueadora se presenta en el Banco de Penalización mientras

dos Bloqueadoras de su equipo están sentadas, la tercera Bloqueadora será puesta en espera y se le indicará que regrese al juego. Si una Bloqueadora está de pie en el Banco de Penalización, otra Bloqueadora puede sentarse en el asiento vacío.

**Una Bloqueadora en espera puede regresar al Banco de Penalización cuando haya espacio en el Banco de Penalización, a menos que hacer esto destruya el Pack.** Una Bloqueadora debe regresar inmediatamente si un/a Oficial le indica que lo haga. Una vez que una Bloqueadora en espera regresa a la pista, debe ser tratada como cualquier otra Bloqueadora no penalizada.

#### 4.4.2. Cumplimiento de Penalización para Jammers

**Se puede acortar el tiempo de penalización de una Jammer si la otra Jammer también recibe una penalización.** En este caso, las dos Jammers cumplen el menor tiempo posible, siempre y cuando:

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

Las Jammers que deben ser liberadas porque la otra Jammer está sentada, deben ser liberadas inmediatamente una vez que la otra Jammer se sienta. Si una Jammer se sienta entre Jams, la otra Jammer debe ser liberada al inicio del siguiente Jam. Si ambas Jammers se sientan simultáneamente, ambas deben ser liberadas de inmediato. Si ambas Jammers se sientan entre Jams, deben ser liberadas al inicio del siguiente Jam.

Si una Jammer es enviada al Banco de Penalización cuando no hay Jammer contraria (por ejemplo, porque la Jammer contraria tiene un problema con su equipamiento), el Jam terminará una vez que la Jammer se siente. Esto asegura que haya una Jammer que no está cumpliendo una penalización.

### 4.5. Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones

**Cuando se anotan siete penalizaciones a una Patinadora, esa Patinadora debe ser expulsada por acumulación de penalizaciones.** Esto incluye penalizaciones cobradas a una Patinadora en nombre de otra (los ejemplos incluyen penalizaciones cobradas a una Capitana o una Bloqueadora en nombre de su equipo).

**Las Expulsiones son una manera de penalizar a una Patinadora o Personal de Equipo que ha cometido un acto suficientemente peligroso o antideportivo como para remover a esa persona del juego por esa acción únicamente.** Las acciones negligentes, intencionales o imprudentes deben ser consideradas para expulsión independientemente de su impacto. Una sustituta debe cumplir la penalización por la Patinadora expulsada. Si una persona no patinadora es expulsada, la Capitana de ese equipo deberá cumplir la penalización cuando sea posible (como Bloqueadora), pero no se le anotará la penalización a la Capitana.

En el caso de que una Patinadora tenga que ser removida del juego (ya sea por acumulación de penalizaciones o expulsión directa), el tiempo de penalización de esa Patinadora deberá comenzar tan pronto como sea posible. El tiempo de una Patinadora expulsada por acumulación de penalizaciones comienza o cuando la Patinadora (o una sustituta apropiada entre Jams) está

sentada en el Banco de Penalización, o después de que la Expulsión se confirma entre Oficiales durante el Jam.

Si una Patinadora es removida del juego en el medio de un Jam, su tiempo de penalización deberá ser contado como si hubiese una Patinadora sentada, aunque no haya ninguna Patinadora formalmente en el Banco de Penalización. Si el Jam termina antes de que se complete el tiempo de penalización, el equipo de la Patinadora debe tener la oportunidad de sustituirla por una Patinadora diferente para que cumpla el tiempo de penalización restante en la misma posición que la Patinadora removida. Las sustituciones no pueden ocurrir durante el Jam en el cual la Patinadora fue removida.

El o la Réferi Principal es el o la único/a Oficial con autoridad para expulsar a una Patinadora, mánager, entrenador/a o Personal de Equipo. Otros/as Oficiales pueden recomendar expulsiones al o la Réferi Principal.

## 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 Bloqueadoras están fuera de juego
- Quiénes son las Jammers
- Qué Jammer (si hay alguna) es la Jammer Líder
- Cuántos puntos anotó cada Jammer

Se designará un/a Réferi como Réferi Principal.

#### 5.1.1. Distinción

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

#### 5.1.2. Requerimientos

**Cada partido debe tener una dotación suficiente de Oficiales para que monitoreen efectivamente el estado del juego, de manera que se puedan hacer cumplir las reglas en tiempo real.** El número y la posición de los y las 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 patinadoras, y cuáles fueron cumplidas

- Qué Patinadoras no pueden patinar (por ejemplo, debido a expulsión, acumulación de penalizaciones o si se cortó un Jam por una lesión)
- Cuánto tiempo estuvo sentada una Patinadora por cada penalización

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

## 5.2. Tareas

**Todos/as los y las 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 Patinadoras en la pista
- Asegurar que cada equipo tenga un número aceptable de patinadoras en ciertas posiciones en la pista
- Asegurar que el partido se juegue de forma legal
- Tomar los tiempos de 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 la Jammer Líder
  - Señalar cuántos puntos ganó cada Jammer en cada recorrido a través del Pack
  - Informar a las Patinadoras y al Personal de Equipo el estado del juego cuando lo pregunten (lo mejor posible, dadas las limitaciones de sus responsabilidades)
  - Pedir Tiempos 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
    - Las Patinadoras lesionadas sean atendidas
    - Se informe a los equipos sobre cualquier situación fuera de lugar

**Los y las 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 otras patinadoras, juego inseguro, o juego ilegal que no puede ser rectificado por un cobro de penalizaciones.

## 5.3. Comunicación entre Patinadoras y Oficiales

**Toda comunicación entre Patinadoras, Personal de Equipo y Oficiales debe ser respetuosa.**

**Los y las Oficiales deben proveer cualquier información necesaria para que una Patinadora sepa si está en juego, incluso la ubicación del Pack.** Las Patinadoras que tienen razones para creer que están en juego no deben ser penalizadas por infracciones técnicas que incluyan estar fuera de juego, a menos que se les de tal advertencia (los ejemplos incluyen no regresar al juego, no reformar el Pack o no ceder después de cometer una salida en falso).

**Si un/a Oficial provee información errónea a una Patinadora, esa Patinadora no debe ser penalizada por acciones tomadas en base a esa información.** Por ejemplo, si un/a Oficial del Banco de Penalización libera a una Patinadora antes de tiempo, la Patinadora no será penalizada por irse una vez que fue liberada. De la misma forma, si una Jammer corta el Jam mientras que un/a Réferi de Jammer le está indicando que es la Jammer Líder, dicha Jammer no será penalizada por cortar el Jam ilegalmente, incluso si no es Jammer Líder de hecho. La ausencia de

información provista (por ejemplo, un/a Oficial que no provee una advertencia) no se considera como errónea.

El o la Réferi Principal puede, a su discreción, limitar el grado en el que las Patinadoras pueden comunicarse con los o las Oficiales.

## 5.4. Cobrar Penalizaciones

**Todos/as los y las Réferis pueden cobrar penalizaciones a las Patinadoras por acciones ilegales que tengan impacto en el juego.** Los y las Oficiales sin Patines (NSO) pueden cobrar penalizaciones que sean relevantes a su posición en el juego, a menos que el o la Réferi Principal se lo prohíba. Los y las Oficiales usarán su juicio según las directrices impulsadas por el Libro de Casos de Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Deben hacerlo tan pronto como sea posible y a un volumen suficiente para que la Patinadora penalizada, y los y las Oficiales relevantes puedan escuchar, dadas las limitaciones del estadio. Hasta que esto ocurra, no se espera que nadie se comporte como si la Patinadora hubiese sido penalizada.

**No se debe cobrar una penalización a menos que el o la Oficial tenga la certeza de que la penalización está justificada.** Si los y las Oficiales no pueden ponerse de acuerdo sobre si una acción justifica una penalización, la decisión del o la Réferi Principal es final.

Si hay una única Bloqueadora de un equipo en la pista y comete una falta, no se debe indicarle que salga de la pista hasta que otra Bloqueadora de ese equipo reingrese al Pack.

Si hay una falta justificada pero no está claro a quién se debe cobrar esa penalización, un/a 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/a Oficial no está seguro/a de qué equipo es responsable, no se debe cobrar ninguna falta. Si alguien del Personal de Equipo sin patines comete una falta, la penalización se debe cobrar a la Capitana de dicho equipo. Si se cobra una falta a la Capitana por ser la Capitana, deberá cumplir la penalización como Bloqueadora en el Jam siguiente.

# Apéndices

[Apéndice A: Diseño de la Pista y Especificaciones](#). (Descargar PDF - en inglés)

# Glosario

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

## **Abandonar la Pista / Salir de la pista (Leaving the track)**

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

### **Abatida (Down)**

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

### **Acumulación de Penalizaciones (Fouling out)**

Remoción, por un/a Oficial, de una Patinadora durante el resto del partido por haberse registrado siete penalizaciones para esa Patinadora.

### **Advertencia (Warning)**

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

### **Agarrar (Grasping)**

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

### **Alineación (Roster)**

Lista de Patinadoras de un equipo que son aptas para participar en el juego y los números que las identifican.

### **Alternada Designada (Designated Alternate)**

La Capitana designa a otra persona para que actúe en nombre de su equipo, identificada con una "A" visible en su uniforme o su cuerpo; esta persona es la Alternada Designada. La Alternada Designada puede ser una compañera de equipo, entrenador/a o mánager. Un equipo solo puede tener una Alternada Designada. Si no se ha seleccionado una o esta ha abandonado el juego, la Capitana puede designar a una Alternada diferente e informarlo al/la Réferi Principal.

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

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

### **Bloqueadora (Blocker)**

Las Patinadoras posicionales que forman el Pack. Pueden patinar hasta cuatro Bloqueadoras de cada equipo por Jam. Una Bloqueadora por Jam, por cada equipo, puede ser una Bloqueadora Pivot.

### **Bloqueadora Pivot (Pivot Blocker)**

#### **Pivot (Pivot)**

Una Bloqueadora con capacidades y responsabilidades adicionales, comúnmente conocida como la Pivot. (ver [Sección 2.2.3](#))

### **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 porqué ser intencional.



### **Caderas (Hips)**

La prominencia que sobresale 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 este mirando.

### **Caer Controladamente (Fall Small)**

Se dice que una Patinadora se ha "caído controladamente" si cae con los brazos y piernas controlados, plegados al cuerpo y sin agitarlos.

### **Capitana (Captain)**

La 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 la existente ha abandonado el juego, el equipo puede elegir a una en cualquier momento e informar al/la Réferi Principal, y debe elegir a una si es necesario (por ejemplo, si se tiene que asignar una falta a la Capitana, el equipo debe elegir a una Capitana).

### **Contacto Contundente (Forceful Contact)**

Contacto repentino (como ser pegar o golpear) con una cantidad de fuerza y energía significativas o cualquier contacto que tenga tanto el potencial de lastimar a la 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 las Patinadoras que tienen un patín a cada lado de la línea se las 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 otra/s persona/s que cumpla/n ese rol.

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

Cualquier movimiento de la 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).

### **De Pie / Erguida (Upright)**

Se dice de cualquier Patinadora a la que no se considera abatida.

### **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. Una vez que la Patinadora tocó más allá de los límites de la pista, se considera que vuelve a estar dentro de límites una vez que todas sus partes están tocando el suelo sobre o entre 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 de pie dentro de la Zona de Interacción. Las Jammers que están dentro de límites y de pie 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 designada para su posición en el momento en que suena el Pitido de Inicio de Jam.

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

Patinar activamente mientras se tiene una penalización pendiente, normalmente después de que le hayan indicado que vuelva a la pista debido a que el Banco de Penalización está lleno o al habersele asignado una penalización mientras era la única Bloqueadora que había en la pista.

### **Entrelazar (Linking)**

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

### **Equipamiento Protector (Protective Gear)**

Las Patinadoras deben llevar puesto un casco, protector bucal, muñequeras, coderas y rodilleras, siempre y cuando proporcionen protección adicional y la Patinadora sea físicamente capaz de llevarlos. A las Patinadoras no se las sancionará si el equipamiento no les proporciona protección adicional.

### **Expulsión (Expulsion)**

La remoción por parte del o la 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 y las 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, todas las Bloqueadoras están fuera de juego. Si una 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 dentro de los límites y con un patín a cada lado de la línea).

### **Impedir (Impeding)**

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

### **Impenetrable (Impenetrable)**

Un muro o pared se considera impenetrable desde una determinada dirección cuando, para lograr un pase de una o más de las Patinadoras que componen el muro, una oponente necesitaría romper físicamente huesos o articulaciones. Las partes que habría que romper físicamente para pasar se consideran las partes «impenetrables». Por ejemplo, si dos Patinadoras están patinando

hacia adelante con sus brazos alrededor de la espalda de la otra, los brazos constituyen un muro impenetrable, de manera tal que la oponente no puede pasar entre este par sin romper el brazo de alguna de las Bloqueadoras.

### **Iniciadora (Initiator)**

La Patinadora que es responsable de que ocurra el contacto con una oponente (al iniciar un bloqueo) o con una compañera de equipo (al iniciar una asistencia). Una Patinadora también puede iniciar su propia asistencia provocando un tirón o latigazo (whip) mediante el cuerpo de una compañera de equipo, o iniciar un contrabloqueo en respuesta al bloqueo de una oponente. La iniciadora de un bloqueo o una asistencia siempre es responsable de la legalidad del contacto.

### **Inmediatamente / De inmediato (Immediately)**

La primera oportunidad legal en que una Patinadora puede completar una acción.

### **Insubordinación (Insubordination)**

No obedecer voluntariamente o por negligencia las órdenes de un/a Oficial. Comportamiento inapropiado o imprudente provocado por la indiferencia hacia las reglas.

### **Interactuar (Engaging)**

Cualquier tipo de interacción con otra Patinadora en la pista durante un Jam (ver también asistir y bloquear, [Sección 2.4](#)).

### **Jam**

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

### **Jammer**

La anotadora de puntos del equipo.

### **Jammer Líder (Lead Jammer)**

La Jammer Líder es la primera Jammer en establecer una posición superior a la de la Bloqueadora más adelantada en juego, tras haber conseguido un pase legalmente y dentro de límites sobre todas las otras Bloqueadoras, salvo aquellas por delante de la Zona de Interacción.

### **La Estrella (The Star)**

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

### **La Raya (The Stripe)**

El cubrecasco de 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 Bloqueadoras (de ambos equipos) patinando a menos de 3,05 metros de distancia entre ellas o cuando hay dos o más grupos de Bloqueadoras iguales en número que no están patinando a una distancia máxima de 3,05 metros.

### **Pack**

El grupo más numeroso de Bloqueadoras dentro de los límites, patinando o de pie en proximidad (dentro de los 3,05 metros), que contiene a integrantes de ambos equipos. Las Jammers quedan fuera de esta definición.

### **Parada / de 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 o las Oficiales, las Patinadoras y el público que no está sentada.

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

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

El acto de transferir el estado de Jammer, que se logra al entregar la Jammer su cubrecasco (la Estrella) a la Pivot.

### **Pase (Pass)**

#### **Pase Conseguido (Earned Pass)**

Ver [Sección 2.5](#)

### **Patinadora del Pack (Pack Skater)**

Cualquier Bloqueadora que sea parte de un Pack definido legalmente.

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

La dirección de movimiento de una Patinadora (por ejemplo, antihoraria, lateral u horaria) se mide por los patines que se mueven con 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 exige que la Patinadora cumpla un tiempo de penalización en el Banco de Penalización. Al hecho de cumplir este tiempo en el Banco de Penalización se le denomina penalización.

### **Por delante (Ahead)**

Una cosa (por ejemplo: una Patinadora, 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 Patinadora, 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 Patinadora está físicamente; un área de la pista donde la Patinadora ha asegurado su lugar. Algunos ejemplos de esto son: de pie, dentro de los límites, abatida, fuera de los límites, en juego y fuera de juego.

### **Posición Relativa (Relative Position)**

La ubicación de una Patinadora cuando está dentro de los límites y de pie, con relación a otras Patinadoras implicadas en la acción. Se dice que la posición relativa se «gana» o se «pierde» si dicha ubicación cambia de manera que dé o quite alguna ventaja (por ejemplo, una Patinadora pasando a otra, o siendo abatida, arrojada 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.

### **Punto «No En la Pista» (Not-On-The-Track Point)**

#### **Punto NEP (NOTT Point)**

Un punto dado por una oponente que no está en la pista (como una Patinadora que está en el

Banco de Penalización) que la Jammer gana inmediatamente al conseguir un pase de cualquier Bloqueadora rival, en cada recorrido a través del Pack.

### **Puntos Denegados por Error (Points Denied in Error)**

Similar a puntos otorgados por error, puntos denegados por error, son puntos que se han denegado por error, que han sido ganados legalmente por una Jammer y no se han añadido a la Puntuación Oficial por retraso, error de un/a Oficial, o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

### **Puntos Otorgados por Error (Points Awarded in Error)**

Puntos que no han sido ganados legalmente por una Jammer y han sido otorgados al equipo incorrectamente y/o erróneamente por un/a Oficial o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico.

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

Las Jammers hacen recorridos a través del Pack. Cada recorrido representa una oportunidad para anotar puntos sobre las oponentes. Ver [Sección 3](#).

### **Réferi Principal (Head Referee)**

Se designará un/a Réferi como Réferi Principal. El o la Réferi Principal es la máxima autoridad del partido.

### **Salto de Ápex (Apex Jump)**

Un intento de acortar legalmente la distancia recorrida alrededor de la curva de la pista saltando sobre el límite de la pista y aterrizando nuevamente dentro de límites

### **Sentada (Sitting)**

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

### **Sin Impacto / No hay impacto (No Impact)**

Una violación de las reglas del juego que tiene una incidencia limitada en la seguridad o en el desarrollo del juego y no justifica una penalización.

### **Sustitución (Substitution)**

Reemplazo de una Patinadora en la pista o en el Banco de Penalización por una compañera de equipo.

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

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

### **Vuelta (Lap)**

#### **Sacar una Vuelta de Ventaja (Lapping)**

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

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

La zona en que las Bloqueadoras están en juego y pueden entablar y recibir contacto de manera legal. La Zona de Interacción se extiende desde 6,10 metros por detrás de la Patinadora del Pack más retrasada hasta 6,10 metros por delante de la Patinadora más adelantada 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 una oponente cuando se realiza un bloqueo.

### **Zonas de Objetivo (Target Zones)**

Áreas del cuerpo de una oponente con las que una Patinadora hace contacto al bloquear.



# Libro de Casos

## 1. Parámetros de Juego y Seguridad

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

## 2. Desarrollo del juego

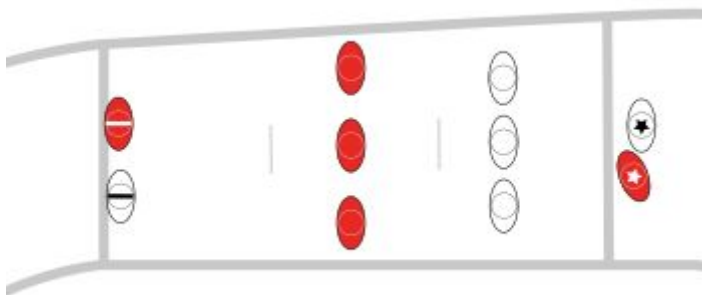
### 2.1. La pista

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

### 2.2. Posiciones

*Cuando empieza un Jam, las Jammers deben estar tocando la Línea de Jammer o por detrás de esta. Todas las Bloqueadoras deben estar tras la Línea de Pivot, por delante de la Línea de Jammer, y todas las Bloqueadoras que no sean Pivot no deben estar tocando la Línea de Pivot. Si alguna de las Pivots se sitúa tocando la Línea de Pivot al comienzo del Jam, todas las Bloqueadoras que no sean Pivot deben estar por detrás de las caderas de esa Pivot.*

— Origen: [Sección 2.2](#)



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

Al sonar el pitido de inicio de Jam, el patín de la Jammer Roja se ha deslizado hacia adelante, pasando la Línea de Jammer.

**Resultado:** A la Jammer Roja se le da una advertencia de Salida en Falso y debe ceder su posición a todas las Patinadoras que estén en proximidad inmediata. Si no la cede, recibirá una

penalización.

**Explicación:** La Jammer Roja estableció su posición de salida parcialmente fuera de posición, con un patín por delante de la Línea de Jammer.

**Tener Presente:** Hasta que se le haya hecho esta advertencia, no puede ser penalizada por No Ceder.

---

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

Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, la Pivot Blanca se ha alineado por completo delante de la Línea de Pivot.

**Resultado:** La Pivot Blanca recibe inmediatamente una penalización por posicionamiento ilegal.

**Explicación:** La Pivot Blanca estaba totalmente fuera de posición, con ambos patines por delante de la Línea de Pivot. Será inmediatamente penalizada, en lugar de recibir una advertencia y que se le permita ceder, porque esta es una clara violación de las reglas con respecto a las posiciones.

---

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

Al sonar el Pitido de Inicio de Jam, una Bloqueadora Blanca está fuera de los límites en la parte interna de la pista.

**Resultado:** A la Bloqueadora Blanca se le dice que regrese a su banco y no puede participar en el Jam.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca no estaba en la pista al principio del Jam y no podía participar en ese Jam.

**Tener presente:** Incluso si la Bloqueadora Blanca 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 permite participar en el Jam.

---

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

Todas las Bloqueadoras Blancas (incluso la Pivot Blanca) se alinean legalmente entre Jams en la línea de Pivot, pero sin tocarla. La Pivot Roja se sitúa detrás de ellas. Justo antes de que empiece el Jam, la Pivot Roja estira la pierna y pone su patín sobre la Línea de Pivot.

**Resultado:** A todas las Bloqueadoras Blancas que no son Pivot se les debe hacer advertencias de Salida en Falso y deben ceder su posición a todas las Patinadoras que estén cerca; la que no la ceda, deberá recibir una penalización.

**Explicación:** la Pivot Roja estableció su posición en contacto con la Línea de Pivot antes del comienzo del Jam, así que las Bloqueadoras que no son Pivot deben empezar el Jam por detrás de las caderas de cualquier Pivot que esté en contacto con la Línea de Pivot. Como las Bloqueadoras Blancas No-Pivot comenzaron el Jam por delante de la Pivot Roja, están



parcialmente posicionadas de manera ilegal, entonces se requiere que todas cedan, menos la Pivot Blanca.

---

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

En un intento de alcanzar la pista antes del inicio del Jam, la Bloqueadora Roja salta desde afuera de los límites de la pista. Mientras todavía está en el aire, suena el pitido de inicio de Jam. La Bloqueadora Roja cae dentro de los límites y de pie después de que comience el Jam.

**Resultado:** La Bloqueadora Roja 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, una Patinadora conserva los atributos de su estado anterior. El estado anterior de la Bloqueadora Roja era fuera de los límites. Como tal, sigue estando fuera de los límites mientras está en el aire. La Bloqueadora Roja no estaba en la pista cuando comenzó el Jam.

---

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

La Pivot Blanca está sentada en el Banco de Penalización. Entre Jams, tres Bloqueadoras Blancas, una de las cuales lleva un cubrecasco de Pivot, se sitúan en la pista.

**Resultado:** Si el Jam comienza con dos Patinadoras Blancas que llevan un cubrecasco de Pivot, los o las Oficiales deben indicar a la Bloqueadora Blanca que está en la pista que se quite el cubrecasco de Pivot.

**Explicación:** Se considera que la Patinadora que está sentada en el Banco de Penalización es la Pivot Blanca para este Jam. Puesto que el Equipo Blanco alineó el número correcto de Bloqueadoras, no hay necesidad de enviar a la Pivot Blanca «adicional» a su banco.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca se niega a quitarse el cubrecasco de Pivot, se deberá penalizar a esa Bloqueadora Blanca. Negarse a obedecer una instrucción sobre juego inadecuado es una insubordinación.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca se permite cualquier privilegio reservado para la Pivot antes de haberse quitado el cubrecasco de Pivot, aunque aún no se haya emitido ninguna advertencia, esa Bloqueadora Blanca debe ser penalizada, ya que su cubrecasco de Pivot ilegal tuvo incidencia en el juego.

---

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

Cuando suena el Pitido de Inicio de Jam, el patín izquierdo de la Pivot Roja ha rodado hacia atrás, por detrás de la Línea de Jammer. Se le da una advertencia de Salida en Falso a la Pivot Roja. La Pivot Roja se desvincula del juego, en un intento por ceder su posición a las Patinadoras en proximidad inmediata. Ninguna Patinadora toma ventaja del intento de la Pivot Roja de ceder su posición.

---

**Resultado:** No se requiere que la Pivot Roja siga cediendo su posición y puede continuar jugando.

**Explicación:** La Pivot Roja hizo un intento genuino de ceder su posición, dejando tiempo para que las Patinadoras en proximidad tomaran ventaja. Dar a las Patinadoras en proximidad inmediata una oportunidad razonable para tomar ventaja, incluso si esa oportunidad no se aprovecha, es suficiente para liberar a la Pivot Roja del requerimiento de ceder su posición.

## 2.2.1. Jammers

*A la Jammer se la reconoce por ser la Patinadora que lleva el cubrecasco de Jammer (o sea, «La Estrella») al principio del Jam.*

— Origen: [Sección 2.2.1](#)

### Escenario C2.2.1.A

Las Patinadoras Rojas y Blancas cambian de posición repetidamente entre Jams, intentando ganar posición unas sobre otras. Al comenzar el Jam, Rojo 34 está alineada completamente detrás de la Línea de Jammer, pero no tiene puesta la Estrella, mientras que Rojo 27 está alineada completamente por delante de la Línea de Jammer y tiene puesta la Estrella.

**Resultado:** Rojo 27 es la Jammer.

**Explicación:** Rojo 27 es la Patinadora que está en posesión de la Estrella. La Estrella indica quién es la Jammer. Ambas Patinadoras deberán recibir una penalización por empezar el Jam completamente fuera de posición.

**Tener Presente:** Una vez que empieza el Jam, el o la Réferi de Jammer debe comunicar a Rojo 27 que es la Jammer para este Jam. Dado que las reglas no se amoldan a las Jammers que olvidan su cubrecasco, la posición de salida nunca debe prevalecer sobre el hecho de llevar puesta la Estrella. En este caso, tanto la Jammer (Rojo 27) como la Bloqueadora (Rojo 34) se han situado en posiciones de salida ilegales.

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

- 1 La Jammer para el siguiente Jam es la Jammer del Jam anterior que está en el Banco de Penalización.
- 2 Si nadie satisface el punto 1, la Jammer es la Patinadora que visiblemente controla la Estrella y se ha alineado en la posición de inicio de Jammer.
- 3 Si nadie satisface el punto 2, la Jammer es la Patinadora que controla visiblemente la Estrella pero se ha alineado fuera de posición.
- 4 Si nadie satisface el punto 3, no hay Jammer para ese equipo en este Jam y el Jam no debe comenzar.

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

Antes del Pitido de inicio de Jam, la Jammer Roja patina hacia atrás. Se detiene súbitamente y patina a toda velocidad hacia adelante al sonar el Pitido de Inicio de Jam.

**Resultado:** Si la Jammer Roja se estuviera moviendo en sentido horario o se detuviera cuando sonara el Pitido, no se debería hacer nada. Si la Jammer Roja cambiara a sentido antihorario antes de tiempo y acelerara, esto debería tratarse como una Salida en Falso.

**Explicación:** Las Jammers no pueden estar acelerando en sentido antihorario cuando suena el Pitido de inicio de Jam.

## **2.2.2. Jammer Líder**

*Una Jammer se vuelve inelegible para ganar el estado de Jammer Líder durante un Jam si resulta penalizada durante ese Jam, sale por la parte delantera de la Zona de Interacción sin haberse convertido en Jammer Líder, se quita el cubrecasco o una compañera de equipo se lo retira.*

— Origen: [Sección 2.2.2](#)

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

La Jammer Roja comienza el Jam con el cubrecasco al revés. Las Estrellas no son visibles con alto contraste. Se quita el cubrecasco, lo da vuelta y lo vuelve a poner en su casco. Luego pasa legalmente a todas las Patinadoras, incluso a la Bloqueadora que está más adelantada.

**Resultado:** Se declara Jammer Líder a la Jammer Roja.

**Explicación:** Puesto que la Jammer Roja no tenía la capacidad de ganar el estado de Jammer Líder antes de quitarse la Estrella de la cabeza, no perdió esa capacidad.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja se hubiese quitado la Estrella cuando las estrellas eran visibles, habría perdido la capacidad de ser Líder.

---

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

La Jammer Roja sale de la Zona de Interacción, pero no gana el estado de Jammer Líder. La Jammer Blanca es derribada, pero no sale de los límites. Mientras la Jammer Blanca está en el suelo, las Bloqueadoras contrarias —incluso la Bloqueadora más adelantada— patinan todas en sentido horario hasta situarse por detrás de ella. Entonces la Jammer Blanca se vuelve a poner de pie.

**Resultado:** Se debe declarar Jammer Líder a la Jammer Blanca cuando esté de pie.

**Explicación:** Al patinar en sentido horario por detrás de la Jammer Blanca, las Bloqueadoras Rojas cedieron su posición. Por lo tanto, la Jammer Blanca obtuvo esos pases y cuentan para ganar el estado de Líder.

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

La Jammer Blanca se abre paso a través del Pack en su pasada inicial, mientras que la Jammer Roja queda atrapada en la parte trasera. Mediante numerosos bloqueos y cambios de posición, la Jammer Blanca consigue pasar a todas las Bloqueadoras, pero ninguna de ellas es nunca la Bloqueadora más adelantada del Pack cuando la Jammer Blanca consigue el pase.

**Resultado:** El o la Réferi de Jammer no deberá declarar Jammer Líder a la Jammer Blanca (aún).

**Explicación:** La Jammer Blanca ha conseguido pasar a todas las Bloqueadoras, pero nunca ha ganado una posición superior a la de la Bloqueadora más adelantada del Pack. Se gana el estado de Jammer Líder cuando la Jammer consigue un pase sobre todas las Bloqueadoras en juego y establece una posición superior a la de la Bloqueadora en juego más adelantada.

---

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

La Jammer Roja pasa a todas las Bloqueadoras en su pasada inicial a través del Pack, excepto a una Bloqueadora Blanca. La Jammer Roja empuja legalmente a la Bloqueadora Blanca a la parte delantera de la Zona de Interacción y luego fuera de juego.

**Resultado:** Se declara Jammer Líder a la Jammer Roja cuando la Bloqueadora Blanca sale de la parte delantera de la Zona de Interacción.

**Explicación:** La Jammer Roja solo necesita pasar a las Bloqueadoras en juego para ganar el estado de Jammer Líder.

---

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

La Jammer Blanca y la Jammer Roja están ambas por delante de todas las Bloqueadoras, excepto la Pivot Blanca. La Jammer Roja está por delante de la Jammer Blanca y empuja legalmente a la Pivot Blanca fuera de la Zona de Interacción.

**Resultado:** Se declara Jammer Líder a la Jammer Roja.

**Explicación:** En el momento en que la Pivot Blanca quedó fuera de juego, ambas Jammers habían pasado a todas las Bloqueadoras que estaban en juego. Como la Jammer Roja estaba más adelantada, se la declaró Jammer Líder.

---

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

La Jammer Roja pasa a todas las Bloqueadoras en su recorrido inicial a través del Pack, excepto a la Pivot Blanca. Por circunstancias de juego no relacionadas a esto, los o las Oficiales declaran una situación de No hay Pack. La Jammer Roja permanece detrás de la Pivot Blanca.

**Resultado:** El o la Réferi de Jammer no debe declarar Líder a la Jammer Roja (aún).

**Explicación:** Aunque la Pivot Blanca 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 ganar el estado de Jammer Líder. Durante una situación de No hay Pack, una

Jammer igual debe obtener los pases y no puede ganar posición de forma ilegal sobre otras Patinadoras mientras la Jammer está fuera de los límites.

**Tener Presente:** Como la Pivot Blanca es ahora la Bloqueadora más adelantada, la Jammer Roja puede ganar el estado de Jammer Líder si pasa a la Pivot Blanca.

**Tener Presente:** Si se reformó el Pack y la Pivot Blanca estaba por delante de la Zona de Interacción, en ese punto la Jammer Roja cumpliría los requisitos para ganar el estado de Jammer Líder.

### 2.2.3. Bloqueadora Pivot

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

### 2.2.4. Pasar la Estrella

*La Jammer de un equipo puede transferir su posición a la Pivot de su equipo al completar de manera exitosa un Pase de Estrella legal. Un Pase de Estrella legal requiere que la Jammer le entregue en mano la Estrella a la Pivot de su equipo, mientras ambas Patinadoras estén de pie, dentro de los límites y en juego; y mientras ninguna de las dos Patinadoras vayan camino al Banco de Penalización o estén en espera para entrar en este.*

— Origen: [Sección 2.2.4](#)

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

La Jammer Blanca retira su cubrecasco y se lo entrega directamente a una Bloqueadora Blanca que no es Pivot. La Jammer Blanca suelta el cubrecasco. La Bloqueadora Blanca No Pivot deja caer inmediatamente el cubrecasco.

**Resultado:** No hay penalización

**Explicación:** La Jammer Blanca solo puede pasar la Estrella a su Pivot, pero como la Bloqueadora Blanca dejó caer inmediatamente la Estrella, no hay impacto en el juego.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca no renuncia al control del cubrecasco inmediatamente, se le debe cobrar una penalización a la Jammer Blanca.

**Tener Presente:** Si la Jammer Blanca estuviera sujetando la Estrella y la Bloqueadora Blanca se la arrancara de las manos, habría sido la Bloqueadora Blanca quien iniciara el Pase de Estrella ilegal y por tanto la Bloqueadora Blanca debería ser penalizada.

---

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

La Jammer Blanca se quita el cubrecasco y se lo entrega a la Pivot Blanca. Antes de que la Jammer Blanca suelte la Estrella, a la Pivot Blanca la sacan de los límites. La Jammer Blanca le entrega luego la Estrella a la Pivot, que está fuera de los límites.

**Resultado:** El Pase de Estrella no fue exitoso. Ambas Patinadoras retienen sus posiciones

existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le advierte a la Pivot que no es la Jammer.

**Explicación:** Aunque la Jammer Blanca intentara pasar la Estrella mientras la Pivot Blanca fuera elegible, un Pase de Estrella es un único punto de intercambio: el momento en que se suelta la Estrella. Como las posiciones de las Patinadoras no están afectadas, y es legal que la Pivot controle el cubrecasco, no hay impacto en el juego.

**Tener Presente:** Si luego de recibir la advertencia de que no es la Jammer, la Pivot se pone la Estrella (o no se la quita), debe ser penalizada.

---

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

La Raya de la Pivot Blanca se cae por acciones normales del juego. La Jammer Blanca se quita el cubrecasco, se lo entrega a la Pivot Blanca y suelta la Estrella.

**Resultado:** El Pase de Estrella no fue exitoso. Ambas Patinadoras retienen sus posiciones existentes. No se cobra una penalización en este momento, pero se le indica a la Pivot que deje caer la Estrella.

**Explicación:** Una 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 la Pivot se salió por una situación de juego (en lugar de la Pivot quitárselo intencionalmente), se le advierte que no es la Pivot y que se le permite renunciar al control de la Estrella.

**Tener Presente:** Una vez que la Pivot Blanca advierte que no tiene puesta la Raya de manera visible, debe renunciar inmediatamente al control de la Estrella.

---

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

Rojo 21 es la Jammer. Se quita el cubrecasco y se lo lanza a Rojo 45, que es la Pivot. Rojo 45 (todavía la Pivot) agarra el cubrecasco y se lo devuelve a Rojo 21 (todavía la Jammer). Ambas Patinadoras agarran la Estrella, luego Rojo 21 la suelta. Rojo 45 mantiene el control de la Estrella y se la pone en el casco.

**Resultado:** Ahora Rojo 45 es la 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); la Pivot no está obligada a dejar que la Estrella caiga a la pista primero. Una vez que la Jammer Roja agarra el cubrecasco, restablece su control de la Estrella independientemente de si la Pivot la suelta o no. Entonces completan el Pase de Estrella de manera legal.

---

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

Mientras la Jammer Roja se está moviendo por el Pack, la Estrella se sale de su casco y queda

pegada a la muñequera de la Bloqueadora Blanca. La Bloqueadora Blanca se despegó el cubrecasco y lo deja caer.

**Resultado:** A la Bloqueadora Blanca no se le aplica una penalización.

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

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca no hubiera tocado la Estrella, que se había adherido a su muñequera, y hubiera permitido que la Jammer o la Pivot Rojas la recuperaran una vez que fueran conscientes de ello, de manera similar tampoco se habría cobrado una penalización.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca hubiera arrancado la Estrella de su sujeción de velcro, pero no hubiera renunciado inmediatamente al control de esta una vez que se la hubiera quitado de la muñequera, se justificaría cobrar una penalización.

---

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

La Jammer Blanca pasa legalmente la Estrella a la Pivot Blanca. Posteriormente en el Jam, la Pivot Blanca convertida en Jammer recibe una penalización y va al Banco de Penalización. Termina el Jam y el equipo Rojo pide una Revisión Oficial. Como resultado de la revisión, la Jammer Blanca original recibe una penalización por una acción ilegal que llevó a cabo como Jammer.

**Resultado:** La penalización adicional debería cumplirla la Pivot Blanca convertida en Jammer y anotársele a la Jammer Blanca original. A la Jammer Blanca original no se le debe permitir participar en el juego hasta que se cumpla el tiempo de la penalización asignada.

**Explicación:** La Jammer Blanca pasó la Estrella legalmente, convirtiendo a la Pivot Blanca en la nueva Jammer, pero recibió una penalización tras una revisión por una acción cometida mientras era Jammer. Esto pondría a dos Patinadoras Blancas en el Banco de Penalización como Jammers. Se asigna una penalización a una Patinadora. El tiempo de penalización se asigna a una posición y a la Patinadora no se le permite participar hasta que lo haya cumplido. En este ejemplo, la Jammer Blanca original recibe la penalización y la Jammer Blanca actual (anterior Pivot) cumple el tiempo. Revertir a la Jammer actual a Pivot o hacer que la Jammer original cumpla el tiempo como Bloqueadora privaría al equipo Rojo de las ventajas ganadas.

---

### **2.2.5. Bloqueadoras**

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

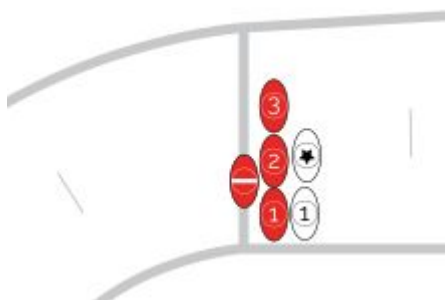
## 2.3. Zona de Interacción y Pack

El Pack es el grupo mayoritario de Bloqueadoras que están en proximidad, de pie, dentro de los límites y que contiene miembros de ambos equipos.

La Zona de Interacción es el área en la cual es legal para las Bloqueadoras interactuar entre ellas.

Remitir a [Sección 2.3](#).

### Escenario C2.3.A



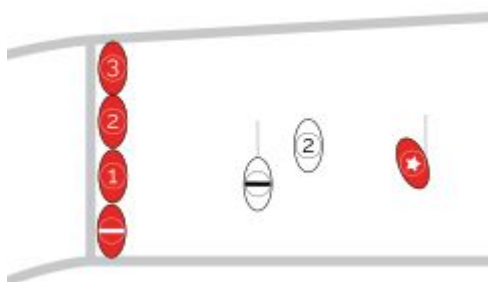
La Bloqueadora Rojo 1 bloquea hacia afuera de los límites a la Bloqueadora Blanco 1.

**Resultado:** No hay Pack. No hay penalización. La Bloqueadora Blanco 1 debe regresar dentro de los límites para volver a formar el Pack en cuanto pueda hacerlo legalmente y la Bloqueadora Rojo 1 debe patinar en sentido antihorario para permitir que la Bloqueadora Blanco 1 lo haga.

**Explicación:** Como no había Bloqueadoras Blancas a 3,05 metros de las Bloqueadoras Rojas, no se podía definir el Pack. Todas las Bloqueadoras deben trabajar en conjunto para permitir que se reforme el Pack tan rápido como sea posible.

---

### Escenario C2.3.B



El muro Rojo patina hacia adelante lentamente mientras que las Bloqueadoras Blancas están detenidas.

**Resultado:** Se declara "«No hay Pack»". No hay penalización.

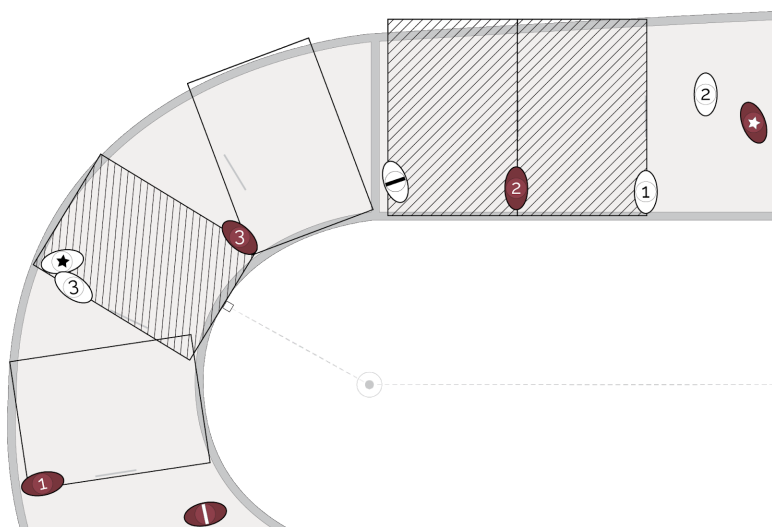
**Explicación:** El patinaje lento de las Bloqueadoras Rojas proporcionó la oportunidad a la Pivot Blanca de mantener el Pack, de modo que las Bloqueadoras Rojas no deben ser penalizadas. No es necesario que la Pivot Blanca mantenga el Pack, pero es necesario que trabaje para volver a



formar un Pack si no hay Pack. Además, a la Pivot Blanca le está prohibido hacer movimientos súbitos que destruyan el Pack.

**Tener Presente:** Si, en lugar de avanzar, las Bloqueadoras Rojas se mantienen inmóviles mientras la Pivot Blanca patina hacia atrás o apoya una rodilla en el suelo, la Pivot Blanca debería ser penalizada. El Roller Derby se juega en sentido antihorario, por lo que el movimiento en sentido horario se considera con un estándar diferente al movimiento en sentido antihorario y apoyar una rodilla es siempre una acción súbita. Los movimientos sutiles tales como cambiar el peso al estar de pie no deben considerarse acciones súbitas.

### Escenario C2.3.C



En la imagen anterior, Rojo 3 y la Pivot Blanca están a más de 3,05 metros de distancia, al igual que Rojo 1 y Blanco 3. Por consiguiente, el Pack está compuesto por la Pivot Blanca, Rojo 2, Blanco 1 y Blanco 2. Rojo 1 y la Pivot Roja están fuera de juego.

El Pack estaría compuesto por las siguientes Patinadoras si las siguientes Bloqueadoras cayeran al suelo:

Blanco 2	Blanco 1, Rojo 2, Pivot Blanca
Blanco 1	No hay Pack. Rojo 3 y Blanco 3 podrían ser un Pack de dos, pero también podrían serlo la Pivot Blanca y Rojo 2.
Rojo 2	Blanco 3 y Rojo 3
Pivot Blanca	Blanco 1, Blanco 2, Rojo 2
Rojo 3 o cualquiera por delante de ella	El Pack no cambia.

## 2.4. Bloqueos y Asistencias

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

## 2.5. Pases

*Las Patinadoras ganan una posición superior sobre otras Patinadoras al pasarlas en dirección antihoraria.*

*Las Jammers solo «consiguen» un pase si el pase ocurre mientras la Jammer tenga puesta la Estrella en su casco con las estrellas visibles.*

— Origen: [Sección 2.5](#)

### **Escenario C2.5.A**

La Jammer Blanca está en su segundo recorrido a través del Pack y todavía no ha conseguido pases sobre las Bloqueadoras Rojas. La Pivot Roja recibe una penalización y comienza a salir de la pista. La Jammer Blanca pasa a la Pivot Roja mientras la Pivot Roja todavía se encuentra dentro de los límites.

**Puntos:** Un punto.

**Explicación:** Se puede sumar puntos sobre las Bloqueadoras que han sido enviadas 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 penalizadas. La Jammer Blanca consigue un pase sobre la Pivot Roja penalizada al ganar una posición superior antes de que la Pivot Roja salga de la pista.

**Tener Presente:** Si hubiera otras Bloqueadoras Rojas en el Banco de Penalización, al conseguir un pase sobre la Pivot Roja, también conseguiría pases sobre esas Bloqueadoras Rojas penalizadas.

## 3. Puntuación

### 3.1 Ganar puntos

*Las Jammers anotan un punto cada vez que pasan por una vuelta de ventaja a una Bloqueadora oponente.*

— Origen: [Sección 3.1](#)

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

La Jammer Roja se acerca al Pack para su segundo recorrido. La Jammer Roja pasa a todas las oponentes, excepto a una Bloqueadora Blanca que no es Pivot, quien bloquea a la Jammer Roja, forzándola a volver a entrar detrás del Pack. Antes de que la Jammer Roja vuelva a entrar en el Pack, la Jammer Blanca pasa la Estrella a la Pivot Blanca. La Jammer Roja vuelve a entrar en el Pack, vuelve a pasar a todas las oponentes y sale de la Zona de Interacción.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como resultado del Pase de Estrella exitoso, la Jammer Blanca y la Pivot Blanca cambian su estado en términos de anotar puntos y de que les anoten puntos. Como la Jammer Roja ya había anotado el punto de la Pivot Blanca antes del Pase de Estrella, ya tiene el punto de la Bloqueadora Blanca (la Jammer Blanca original) para este recorrido y no puede anotarlo otra vez.

**Tener Presente:** Si la Pivot Blanca bloqueara a la Jammer Roja hacia afuera y la Pivot Blanca recibiera el Pase de Estrella y saliera de la Zona de Interacción antes de ser pasada, la Jammer Roja todavía podría anotar cuatro puntos al conseguir un pase sobre la Jammer Blanca anterior (ahora Bloqueadora).

---

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

La Jammer Roja entra en el Pack por delante de la Jammer Blanca, mientras que la Jammer Blanca se acerca al Pack para su segundo recorrido. La Jammer Roja pasa la Estrella y la nueva Jammer Roja escapa del Pack. La Jammer Blanca entra en el Pack y pasa a las cuatro Bloqueadoras Rojas (incluso a la Jammer Roja original).

**Puntos:** La Jammer Blanca anota cuatro puntos.

**Explicación:** Se considera que todas las Bloqueadoras están unidas con respecto al recorrido de la Jammer contraria a través del Pack. Incluso si la Jammer Blanca no pasó por una vuelta de ventaja a la Jammer Roja original, cuando la Jammer Roja se convirtió en Bloqueadora, esto le dio a la Jammer Blanca una posición de vuelta de ventaja.

---

### **Escenario C3.1.C** Removido intencionalmente

---

### **Escenario C3.1.D**

La Jammer Blanca está en su segundo recorrido a través del Pack y salta el ápex, pasando así a las cuatro Bloqueadoras Rojas mientras está en el aire. El patín derecho de la Jammer Blanca aterriza dentro los límites, con sus caderas por delante de todas las bloqueadoras. Como resultado de la misma acción, el patín izquierdo de la Jammer Blanca aterriza posteriormente fuera de los límites.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** El estado de la Jammer Blanca «dentro de los límites» se mantuvo mientras estaba en el aire, porque la primera parte de su patín al aterrizar volvió a tocar dentro de los límites. El estado «de pie» de la Jammer Blanca se mantuvo mientras estaba en el aire porque tocó el suelo primero con el patín. El hecho de que la Jammer Blanca tocara fuera de los límites con el otro patín no afecta a los puntos (pero afecta su posición posterior relativa a las Patinadoras a las que pasó mientras estaba en el aire).

## 3.2 Pases 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**

La Pivot Blanca es enviada al Banco de Penalización poco después del inicio del Jam. La Jammer Roja completa su primer recorrido a través del Pack y comienza el segundo. La Jammer Roja consigue pasar a dos Bloqueadoras Blancas antes de que la Pivot Blanca regrese a la pista se corte el Jam.

**Puntos:** Tres puntos.

**Explicación:** En el segundo recorrido de la Jammer Roja a través del Pack, consiguió el pase de la Pivot Blanca al pasar a la primera Bloqueadora Blanca mientras la Pivot Blanca estaba penalizada.

---

#### **Escenario C3.2.C**

Al inicio del Jam, la Jammer Roja bloquea a la Jammer Blanca hacia fuera de los límites y patina en sentido horario. La Jammer Roja 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. La Jammer Blanca entra detrás de la Jammer Roja, y se queda atascada en el Pack antes de volver a iniciar su recorrido inicial a través del Pack. La Jammer Roja patina hacia adelante, sale de la Zona de Interacción por delante, entra en la Zona de Interacción por detrás, consigue pasar a todas las oponentes y completa su recorrido inicial a través del Pack.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** A pesar de que la Jammer Roja consiguió pases al «sacarle una vuelta de ventaja» a todas las Bloqueadoras contrarias en su recorrido inicial a través del Pack, los pases antes del recorrido inicial no cuentan para anotar por vuelta de ventaja frente a las Bloqueadoras.

---

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

La Bloqueadora Blanca comienza el Jam en el Banco de Penalización. La Jammer Roja termina su primer recorrido a través del Pack y comienza el segundo. La Bloqueadora Blanca regresa a la pista por detrás de la Jammer Roja. La Jammer Roja consigue pasar a todas las oponentes y sale por delante de la Zona de Interacción.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como la Bloqueadora Blanca regresó a la pista detrás de la Jammer Roja, la Jammer Roja aún podía conseguir un pase sobre ella al conseguir un pase sobre otra Bloqueadora Blanca.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca hubiera pasado a la Jammer Roja antes de que la Jammer Roja consiguiera un pase sobre otra Bloqueadora oponente, la Jammer Roja tendría que haber conseguido un pase sobre la Bloqueadora Blanca que regresa para anotar su punto como de costumbre.

---

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

## 3.3 Evitar la anotación

*Las oponentes solo pueden evitar que se anote a costa suya quedándose por delante de la Jammer, o asegurándose de que cuando se las pasa, el pase no se consiga.*

— Origen: [Sección 3.3](#)

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

La Jammer Blanca está en su segundo recorrido a través del Pack y consigue pasar a todas las Bloqueadoras contrarias, excepto a la Pivot Roja, que está delante de ella. La Jammer Blanca sale de la parte delantera de la Zona de Interacción con la Pivot Roja todavía delante de ella.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Salir de la Zona de Interacción por delante de la Jammer contraria no es un medio válido para que una Bloqueadora como la Pivot Roja evite que se consiga una anotación a costa de ella. Por medio de esta acción, le negó a la Jammer Blanca la oportunidad de pasarla durante su segundo recorrido a través del Pack. Por lo tanto, se considera que la Jammer Blanca ha conseguido el pase sobre la Pivot Roja al completar su segundo recorrido a través del Pack. Los puntos de las Bloqueadoras contrarias ya los había sumado, como de costumbre.

**Tener Presente:** Si el Jam hubiese terminado antes de que la Jammer Blanca saliera de la Zona de Interacción, mientras que la Pivot Roja estaba por delante de ella y también por delante de la Zona de Interacción, la Jammer Blanca habría conseguido el pase sobre la Pivot Roja por la misma razón, porque al final del Jam termina el pase de anotación. Sin embargo, si la Pivot Roja hubiera permanecido dentro de la Zona de Interacción, pero por delante de la Jammer Blanca, la Jammer Blanca no habría conseguido el pase de la Pivot Roja porque tuvo la oportunidad de hacerlo mientras estaba dentro de la Zona de Interacción.

---

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

La Jammer Blanca comienza su segundo recorrido a través del Pack. Consigue un pase sobre todas las Bloqueadoras contrarias excepto la Pivot Roja, que está delante de ella. La Pivot Roja saca a la Jammer Blanca fuera de los límites por la fuerza y luego queda fuera de juego. La Pivot Roja se da la vuelta, vuelve a estar en juego y termina por detrás de la Jammer Blanca que todavía

está fuera de los límites. La Jammer Blanca vuelve a entrar delante de la Pivot Roja y justo por delante de la Zona de Interacción.

**Puntos:** Tres puntos.

**Explicación:** Cuando la Jammer Blanca volvió a entrar en la pista fuera de la Zona de Interacción, se completó su segundo recorrido a través del Pack. En ese momento, la Pivot Roja estaba en juego. Por tanto, la Jammer Blanca tuvo la oportunidad de conseguir el pase de la Pivot Roja durante ese recorrido a través del Pack al volver al juego dentro de la Zona de Interacción y luego pasar a la Pivot Roja.

---

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

La Jammer Blanca comienza su segundo recorrido a través del Pack. A la Bloqueadora Rojo 1 la mandan al Banco de Penalización. La Bloqueadora Rojo 2 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. La Jammer Blanca no ha pasado a las Bloqueadoras Rojas 3 o 4. Entonces se corta el Jam.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** La Jammer Roja no consiguió un pase sobre ninguna oponente antes de que terminara el Jam.

**Tener Presente:** La Jammer Blanca tuvo la oportunidad de conseguir un pase sobre las Bloqueadoras Rojas 3 o 4, lo que habría dado un pase sobre la Bloqueadora Rojo 1 y la Bloqueadora Rojo 2 por un total de tres puntos.

---

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

La Jammer Blanca comienza su segundo recorrido a través del Pack. Las Bloqueadoras 1 y 2 Rojas ya están sentadas en el Banco de Penalización. La Bloqueadora Rojo 3 va al Banco de Penalización por una falta. La Bloqueadora Rojo 4 se retira del juego para resolver un problema con el equipamiento. La Jammer Blanca patina y pasa a sus compañeras de equipo.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como no hubo oportunidad para que la Jammer Blanca obtenga un pase sobre alguna de sus oponentes, la Jammer Blanca obtiene ese pase sobre todas 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**

La Jammer Blanca comienza su segundo recorrido a través del Pack. Las Bloqueadoras 1 y 2 Rojas ya están sentadas en el Banco de Penalización. La Bloqueadora Rojo 3 pierde un freno y se aparta del juego. La Bloqueadora Rojo 4 recibe una penalización y se le dice que permanezca en la pista, pero se va patinando de todos modos. La Jammer Blanca pasa a sus compañeras de equipo y a la Bloqueadora Rojo 4 mientras los o las Oficiales le dicen a la Bloqueadora Rojo 4 que vuelva a la

pista.

**Puntos:** Cuatro puntos.

**Explicación:** Como a la Bloqueadora Rojo 4 no la mandaron a salir de la pista e ir al Banco de Penalización, esa Bloqueadora sigue siendo parte del juego activo (simplemente fuera de los límites). Cuando la Jammer Blanca pasó a la Bloqueadora Rojo 4, se consiguió el pase como de costumbre aunque la Bloqueadora Rojo 4 estuviera fuera de los límites en ese momento.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Rojo 4 hubiera patinado rápidamente para que a la Jammer Blanca se le negara la oportunidad de conseguir un pase sobre la Bloqueadora Rojo 4, cuando la Jammer Blanca completara su recorrido a través de la Zona de Interacción, habría conseguido el pase sobre la Bloqueadora Rojo 4 como si la Bloqueadora Rojo 4 estuviera por delante de la Zona de Interacción (pero todavía dentro de los límites). Debido a que no hay Pack, el recorrido de la Jammer Blanca a través de la Zona de Interacción se completa cuando está 6,10 metros por delante de la miembro más adelantada y dentro de los límites con respecto al Pack anterior (en este caso, su compañera de equipo).

---

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

La Jammer Roja comete una falta al comienzo de su segundo recorrido a través del Pack, no habiendo conseguido ningún pase sobre las oponentes durante ese recorrido. Mientras la Jammer Roja está en el Banco de Penalización, dos Bloqueadoras Blancas son enviadas al Banco de Penalización. La Jammer Roja es liberada y regresa a la Zona de Interacción. El Pack se mueve rápido y la Jammer Roja no pasa a nadie. Las otras dos Bloqueadoras Blancas son liberadas y regresan a la pista por detrás de la Jammer Roja. El Jam termina.

**Puntos:** Cero puntos.

**Explicación:** La Jammer Roja tuvo la oportunidad de obtener un pase sobre las dos Bloqueadoras Blancas al obtener un pase sobre alguna de las Bloqueadoras no penalizadas.

---

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

---

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

---

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

La Jammer Roja completa su primer recorrido a través del Pack y pasa a una Bloqueadora oponente cuando se quita la Estrella. Mientras no tiene puesta la Estrella, las otras tres Bloqueadoras contrarias cometen faltas y son enviadas al Banco de Penalización. El Jam termina mientras la Estrella de la Jammer Roja sigue en su mano.

**Resultado:** Un punto.

**Explicación:** La Jammer Roja no podía anotar puntos mientras no tenía puesta la Estrella, pero

puede anotar el punto obtenido mientras tenía puesta la Estrella.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja se hubiera vuelto a poner la Estrella antes del final del Jam, habría ganado puntos por las otras Bloqueadoras contrarias tan pronto como la Estrella volviera a estar visible en su casco.

---

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

La Jammer Roja comienza su recorrido de anotación y está por delante de la Jammer Blanca. La Jammer Roja consigue pases sobre tres Bloqueadoras Blancas pero permanece por detrás de la Pivot Blanca. La Jammer Blanca pasa exitosamente la Estrella a la Pivot Blanca, pero permanece detrás de la Jammer Roja. La Jammer Roja completa su recorrido de anotación sin haber conseguido un pase sobre la Jammer Blanca original (ahora Bloqueadora).

**Resultado:** Cuatro puntos.

**Explicación:** La Jammer Roja debe tener al menos una oportunidad para conseguir un pase sobre todas las Bloqueadoras oponentes en cada recorrido a través del Pack, incluso sobre la Jammer devenida en Bloqueadora como resultado del Pase de Estrella. Cuando la Jammer se convierte en Bloqueadora, se la considera una Bloqueadora que regresa al juego activo (ver Sección 2.5 Pases)

## **3.4 Jammers Penalizadas**

*Cuando una Jammer es penalizada, se considera que ya no está en la pista*

— Origen: [Sección 3.4](#)

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

La Jammer Roja completa su primer recorrido a través del Pack y no ha pasado a ninguna Bloqueadora contraria cuando comete dos faltas en rápida sucesión. La mandan al Banco de Penalización por 60 segundos, durante los cuales las cuatro Bloqueadoras contrarias también cometen faltas y son enviadas al Banco de Penalización. La Jammer Roja regresa a la parte trasera del Pack, pero el Jam termina antes de que pueda pasar a alguna oponente.

**Resultado:** Cero puntos.

**Explicación:** La Jammer Roja no consiguió un pase sobre ninguna Bloqueadora oponente, por lo que no era elegible para ganar ningún punto No-En-la-Pista.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja hubiera conseguido un pase sobre cualquier Bloqueadora contraria antes de que se cumpliera su penalización, habría ganado puntos por las otras Bloqueadoras contrarias al regresar a la pista.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja hubiera conseguido un pase sobre una Bloqueadora contraria una vez que regresara de cumplir su falta, pero antes de que terminara el Jam, también habría ganado un punto por cualquier Bloqueadora contraria que todavía estuviera sentada en el Banco



de Penalización o cualquier Bloqueadora contraria que regresara del Banco de Penalización detrás de la Jammer Roja.

## 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 Bloqueadoras, una Pivot y una Jammer Activa, a menos que se indique otra cosa.
- El Jam comienza y se define el Pack.
- Todas las Patinadoras se mueven en sentido antihorario, a menos que se indique otra cosa, y comienzan a bloquearse unas a otras.

## 4.1. Penalizaciones de Contacto

### 4.1.1. Impacto en una Zona de Objetivo Ilegal

*Hacer contacto con una Zona de Objetivo Ilegal debe ser penalizado en base al impacto que tiene en su objetivo (ver [Sección 2.4.1](#)).*

— Origen: [Sección 4.1.1](#)

#### **Escenario C4.1.1.A**

La Bloqueadora Blanca cae como resultado de un contacto con la Bloqueadora Roja, «cae controladamente» al plegar sus brazos y piernas cerca de su cuerpo. La Jammer Roja patina cerca por detrás, se tropieza con la Bloqueadora Blanca y cae.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca hizo todo lo que estaba a su alcance para evitar ser un peligro.

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

### **Escenario C4.1.1.B**

La Jammer Roja patina junto a la línea interna e intenta saltar el ápex para pasar el Pack. La Pivot Blanca inicia un bloqueo legal contra la parte superior del brazo de la Jammer Roja, lo cual hace que la Jammer Roja pierda el balance y caiga, y su salto no es suficiente. La Jammer Roja cae fuera de los límites. Ella cae controladamente, pero su impulso causa que se deslice hacia atrás sobre la pista, a las piernas de la Bloqueadora Blanca. La Bloqueadora Blanca se tropieza con la Jammer Roja y cae.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Roja.

**Explicación:** Se considera que la Jammer Roja está dentro de los límites cuando la Pivot Blanca inicia el bloqueo legal. Aunque la Jammer Roja cae controladamente, el impulso que la lleva de nuevo a la pista significa que es un riesgo de seguridad por más de tan solo un «pequeño» espacio. La Bloqueadora Blanca pierde su posición como resultado de ese riesgo y eso es suficiente para justificar una penalización.

---

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

La Pivot Roja y dos Bloqueadoras Rojas forman una pared de tres personas. Una Bloqueadora Blanca inicia un bloqueo contra la espalda de la Pivot Roja con una Zona de Bloqueo Legal. La Pivot Roja no se cae, pero es empujada fuera del centro de la pared. La Jammer Blanca logra pasar las caderas de las otras dos Bloqueadoras Rojas antes de que la Pivot Roja recupere su posición.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca no ganó una ventaja por su bloqueo contra una Zona de Objetivo Ilegal, pero su compañera de equipo sí. La Jammer Blanca consiguió los pases y por lo tanto sumó puntos.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca 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**

La Bloqueadora Roja inicia un bloqueo pecho contra pecho contra la Bloqueadora Blanca. La fuerza del impacto causa un contacto secundario entre la parte superior del brazo de la Bloqueadora Roja y el cuello de la Bloqueadora Blanca. La cabeza de la Bloqueadora Blanca se sacude hacia atrás, pero no pierde el balance ni se cae.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** Aunque el golpe de la Bloqueadora Roja fue a una Zona de Objetivo Legal con una Zona de Bloqueo Legal, y la Bloqueadora Blanca 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**

La Bloqueadora Roja patina en sentido horario cuando la Bloqueadora Blanca se pone detrás de ella, bloqueando posicionalmente la espalda de la Bloqueadora Roja con una Zona de Objetivo Legal. La Bloqueadora Roja deja de patinar en sentido horario.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Una Patinadora no puede ser penalizada por bloquear posicionalmente una Zona de Objetivo Legal. Las Patinadoras pueden estar orientadas y moviéndose en varias direcciones durante el juego.

---

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

La Jammer Blanca se acerca a la parte trasera del Pack, con la Bloqueadora Roja como objetivo. Mucho antes de que se produzca el impacto, la Bloqueadora Roja la esquiva y presenta su espalda (una zona de objetivo ilegal). La Jammer Blanca hace contacto de todas maneras y tira al piso a la Bloqueadora Roja.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Blanca.

**Explicación:** La Bloqueadora Roja estableció una nueva posición antes de que la Jammer Blanca hiciera contacto. La Jammer Blanca es responsable por iniciar el bloqueo, sin importar cual haya sido su objetivo original.

**Tener Presente:** Si la Jammer Blanca no hubiese tenido oportunidad razonable para evitar la Zona de Objetivo Ilegal de la Bloqueadora Roja porque la Bloqueadora Roja ha presentado su Zona de Objetivo Ilegal a último momento, la Bloqueadora Roja sería la iniciadora con su espalda, una Zona de Bloqueo Legal. Como la Jammer Blanca no sería considerada la iniciadora, no se justifica una penalización.

---

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

La Jammer Blanca patina rápido y directo hacia la espalda de la Bloqueadora Roja, quien no estaba preparada para el contacto. La Bloqueadora Roja cae violentamente y se desliza hacia los patines de una pared de Bloqueadoras Blancas por delante de ella, quiénes caen.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Blanca. No se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** La Jammer Blanca hizo contacto ilegal con la Bloqueadora Roja. A causa de este contacto ilegal, la Bloqueadora Roja fue incapaz de evitar cometer una acción ilegal y no debe ser penalizada.

---

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

La Jammer Roja patina alrededor de la pista a una velocidad alta. Choca muy contundentemente contra la espalda de la Bloqueadora Blanca sin hacer ningún intento de evitar el contacto ilegal. La Bloqueadora Blanca, sin embargo, no cae y la Jammer Roja no gana una mejor posición sobre nadie como resultado de esta acción.

**Resultado:** Se penaliza y se debe considerar a la Jammer Roja para una expulsión.

**Explicación:** El contacto con la espalda de una oponente es ilegal, en parte porque es inseguro. Una violación flagrante a esta regla pone en riesgo la seguridad de la Bloqueadora Blanca, esto tiene suficiente impacto en el juego como para expulsar a la Jammer Roja si se considera que fue negligente, intencional o imprudente, sin importar si la Bloqueadora Blanca perdió su posición.

---

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

La Jammer Roja está atascada detrás de una pared de Bloqueadoras Blancas. La Jammer Roja bloquea de manera contundente a la Bloqueadora Blanca 1 en la espalda, pero como resultado de una asistencia legal de la Bloqueadora Blanca 2, la Bloqueadora Blanca 1 permanece en su posición.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Roja.

**Explicación:** El contacto con la espalda de una oponente es ilegal, en parte porque es inseguro. La Jammer Roja estaba en control de sus acciones e inició un contacto ilegal contundente contra la espalda de la Bloqueadora Blanca 1. Esta acción se penaliza sin importar el impacto en el juego ni el resultado.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja iniciara un contacto no contundente contra la espalda de la Bloqueadora Blanca 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**

La Jammer Roja se aproxima a la Bloqueadora Blanca 1. La Bloqueadora Blanca 2 inicia un bloqueo legal sobre la Jammer Roja en el último segundo, forzándola fuera de su trayectoria y directo a la espalda de la Bloqueadora Blanca 1 (sin oportunidad de recuperarse antes de hacer contacto). La Bloqueadora Blanca 1 recibe un contacto contundente pero mantiene su posición por delante de la Jammer Roja y no pierde su posición.

**Resultado:** No hay penalización

**Explicación:** El contacto ilegal de la Jammer Roja contra la Bloqueadora Blanca 1 fue producto de un bloqueo legal que recibió de una 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 ser una pérdida de posición).

**Tener Presente:** Una Patinadora es responsable de mantener el control de su cuerpo y del contacto que inicia como resultado del juego legal. Si la Bloqueadora Blanca 1 ha perdido su posición, la Jammer Roja debe ser penalizada.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja hizo contacto contundente con la espalda de la Bloqueadora Blanca 1 por la asistencia de una compañera de equipo Roja, entonces el contacto se considera evitable y la Jammer Roja debe ser penalizada.

#### 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 tenga en su objetivo. (ver [Sección 2.4.2](#)).*

— Origen: [Sección 4.1.2](#)

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

La Jammer Roja inicia un bloqueo con sus antebrazos plegados en su torso, a una Zona de Objetivo Legal de la Bloqueadora Blanca. La Bloqueadora Blanca es bloqueada hacia fuera de los límites.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Los antebrazos de la Jammer Roja estaban completamente plegados en su torso. Mientras que los antebrazos son una Zona de Bloqueo Ilegal, plegarlos completamente en el torso los hace efectivamente parte del torso, y por ende una Zona de Bloqueo Legal.

---

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

La Bloqueadora Blanca inicia un bloqueo contra la Jammer Roja, usando la parte superior de su brazo contra una Zona de Objetivo Legal. El impulso natural del impacto causa un contacto adicional y se desliza hacia abajo al codo de la Bloqueadora Blanca. La Jammer Roja termina fuera de los límites como resultado de esta acción.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca usó la parte superior de su brazo para iniciar el bloqueo. La Jammer Roja 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**

La Jammer Blanca está atorada detrás de la pared roja. Ella empuja hacia adelante, pero no

encuentra forma de atravesar la pared. Ella golpea con su rodilla hacia las nalgas de la Bloqueadora Roja. La Bloqueadora Roja se tambalea, pero no se cae ni sale de la pista. La Jammer Blanca no logra atravesar la pared.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Blanca.

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

**Tener Presente:** El hecho de que la acción sea intencional es solo una de las razones que justifican la penalización. Las acciones ilegales intencionales no siempre se penalizan, aunque sean tácitamente antideportivas. Las acciones intencionales para dañar a una oponente deben ser siempre penalizadas.

---

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

Mientras la Jammer Blanca avanza, la Bloqueadora Roja es derribada hacia el camino de la Jammer Blanca, queda agachada y con su cabeza posicionada en frente de la Jammer Blanca. La Jammer Blanca se detiene por completo y evita en contacto con la cabeza de la Bloqueadora Roja.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque la Jammer Blanca perdió impulso significativamente como resultado del bloqueo posicional de la Bloqueadora Roja con una zona de bloqueo ilegal (cabeza), el bloqueo posicional no intencional con la cabeza no justifica una penalización.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Roja hubiera presentado intencionalmente su cabeza para reducir la velocidad e impulso de la Jammer Blanca, o continuara usando esa amenaza de daño a su propia cabeza como barrera, la Bloqueadora Roja debería haber sido penalizada por contacto inseguro y antideportivo.

---

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

La Bloqueadora Blanca es bloqueada, pierde el balance y se agarra de la camiseta de la Bloqueadora Roja en un intento por recobrar su balance. La Bloqueadora Roja permanece de pie, pero se reduce significativamente su velocidad producto del agarre a su camiseta. La Bloqueadora Blanca recupera su balance.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca.

**Explicación:** Las asistencias tomadas de una oponente, como tirones o agarres, son penalizables si resultan en algún tipo de ventaja para la iniciadora o desventaja para la oponente. La Bloqueadora Blanca pierde velocidad significativamente por el uso de una zona de bloqueo ilegal por parte de la Bloqueadora Roja.

---

### **Escenario C4.1.2.F**

La Pivot Blanca intenta unirse a las demás Bloqueadoras Blancas, pero es retenida por la pared de Bloqueadoras Rojas. La Pivot Blanca maniobra y pasa a la Bloqueadora Roja por la línea externa, usando sus antebrazos sobre las Bloqueadoras Rojas para mantenerse dentro de los límites.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Blanca.

**Explicación:** La Pivot Blanca gana una posición superior a la de la Bloqueadora Roja al usar sus antebrazos para permanecer dentro de los límites durante una acción que de otra manera la hubiera llevado hacia fuera de los límites.

**Tener Presente:** El hecho de que la Bloqueadora Blanca usó sus antebrazos para mantenerse dentro de los límites no es la razón por la cual se justifica la penalización; en cambio, fue porque el mantener su estado dentro de los límites dio como resultado que mejorara su posición.

---

### **Escenario C4.1.2.G**

La Jammer Roja ha pasado a todas menos a la Bloqueadora Blanca más adelantada. La Bloqueadora Blanca voltea hacia la dirección horaria con sus brazos extendidos e inicia un bloqueo contra la Jammer Roja con la totalidad de su brazo: parte superior, codo y antebrazo. La Jammer Roja no se cae, pero es detenida.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca.

**Explicación:** Aunque la Jammer Roja no perdió su posición, su progreso fue impedido significativamente por Zonas Ilegales de Bloqueo.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca bajara su antebrazo y codo al momento de hacer contacto, no se debería cobrar la penalización. Fue el impacto prolongado con el antebrazo y codo lo que hizo que la acción sea penalizable.

## **4.1.3. Otro Contacto ilegal**

*Iniciar un bloqueo es legal cuando una Patinadora se está moviendo en sentido antihorario, en juego, de pie y dentro de los límites durante un Jam, usando sus Zonas de Contacto Legales.*

Origen: [Sección 4.1.3](#)

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

La Pivot Blanca está detenida sobre sus frenos e inicia un bloqueo contra la Jammer Roja. La Jammer Roja no se cae, pero es detenida. La Jammer Roja contrabloquea, pero la Pivot Blanca continúa bloqueando mientras está sobre sus frenos y la Jammer Roja no puede pasar.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Blanca.

**Explicación:** Si la Jammer Roja pierde su posición o se afecta severamente su impulso o trayectoria por un bloqueo iniciado de una forma no esperada, la iniciadora debe recibir una penalización. En este ejemplo, si la Pivot Blanca no se hubiese mantenido en un bloqueo detenido,

sino que inmediatamente hubiese vuelto a patinar en sentido antihorario, permitiendo que la Jammer Roja mantuviera parte de su impulso, esto no hubiese resultado en una penalización.

---

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

La Bloqueadora Roja usa una Zona de Bloqueo Legal para iniciar un bloqueo sobre una Zona de Objetivo Legal sobre la Bloqueadora Blanca. La Bloqueadora Blanca es empujada hasta que un patín queda dentro de los límites y otro fuera de los límites. La Bloqueadora Roja continúa bloqueándola hasta que la Bloqueadora Blanca queda completamente fuera de los límites. La Bloqueadora Roja reinicia un nuevo bloqueo que hace caer a la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** Una Patinadora no espera ser bloqueada mientras está fuera de los límites. Solo es legal bloquear a una Patinadora que está dentro de los límites o con un patín a cada lado de la línea. El bloqueo secundario es lo que justifica una penalización.

---

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

La Bloqueadora Roja es empujada hacia fuera de los límites y reciclada hacia la parte trasera del Pack. Ella acelera y se mueve hacia dentro de los límites, directamente hacia la Bloqueadora Blanca, quien se cae.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** Aunque las Zonas de Bloqueo y de Objetivo eran legales y ambas Patinadoras estaban dentro de los límites, la Bloqueadora Roja ganó una ventaja inesperada al acelerar hacia el bloqueo mientras estaba fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca no esperaba ser bloqueada por una oponente desde fuera de los límites.

---

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

La Bloqueadora Roja es empujada hacia fuera de los límites por la Bloqueadora Blanca, quien también sale hacia fuera de los límites, dejando un espacio en la línea interna. La Bloqueadora Roja que está fuera de los límites agarra por las caderas a la Jammer Roja que está dentro de los límites y la empuja, haciéndola pasar a las Bloqueadoras Blancas que están dentro de los límites.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** El umbral de penalización para asistencia sigue las mismas normas que los bloqueos. No puede venir de una posición imbloqueable, como ser fuera de los límites, abatida o detenida. Como la Bloqueadora Roja no podía ser bloqueada legalmente, también sería ilegal dar una asistencia.

---

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

La Bloqueadora Blanca, habiéndose alineado justo enfrente de la Línea de Jammer, es contactada por la Pivot Roja que intenta tomar el mismo lugar. La Bloqueadora Blanca cae fuera de los límites



antes del pitido de Inicio de Jam.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Roja por bloquear antes de que comience el Jam. Se le permite a la Bloqueadora Blanca participar en ese Jam.

**Explicación:** Es ilegal bloquear antes de que comience un Jam. Como la Bloqueadora Blanca no estaba en una posición legal de inicio por la acción ilegal de su oponente, se le permite participar en el Jam.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca fuera bloqueada hacia una posición de salida en falso en lugar de hacia fuera de los límites, se le permite a la Bloqueadora Blanca participar en el Jam (sin necesidad de ceder). La Pivot Roja igual recibiría la penalización por bloquear antes de que comience el Jam.

**Tener Presente:** Una Patinadora penalizada antes del inicio del Jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

---

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

La Bloqueadora Blanca inicia un contacto sobre la Jammer Roja durante Pitido de Finalización de Jam. La Jammer Roja se tambalea significativamente y pierde el balance después del Pitido de Finalización de Jam.

**Resultado:** La Bloqueadora Blanca inició legalmente antes del fin del Jam. No hay penalización.

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

**Tener Presente:** Si el mismo bloqueo se iniciara después del Pitido de Finalización de Jam, no es necesario que la Jammer Roja caiga o sea empujada hacia fuera de los límites. Ser golpeada y perder significativamente el balance después del Pitido de Finalización de Jam es suficiente para penalizar a la iniciadora de ese bloqueo.

**Tener Presente:** Una Patinadora penalizada después de la finalización del Jam debe cumplir su penalización en la posición en la cual parece estar jugando.

---

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

La Jammer Roja está a 5,48 metros por delante del Pack, al lado de la Pivot Blanca. Continúa patinando y un/a Oficial le da una advertencia de Fuera de Juego a la Pivot Blanca. La Pivot Blanca continúa patinando al lado de la Jammer Roja y luego bloquea a la Jammer Roja, haciendo contacto cadera con cadera. La Jammer Roja contrabloquea a la Pivot Blanca. La Pivot Blanca cae como resultado.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Blanca. A la Jammer Roja no.

**Explicación:** La Pivot Blanca recibe una advertencia de Fuera de juego y no intenta regresar inmediatamente a la Zona de Interacción, sino que continúa bloqueando a la Jammer Roja. Las

Patinadoras que son bloqueadas ilegalmente mientras están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente, entonces las acciones de la Jammer Roja no justifican una penalización.

**Tener Presente:** Si la acción de la Jammer Roja no fuera un contrabloqueo, sino una iniciación de un bloqueo separado y distinto, la Jammer Roja debe ser penalizada ya que la caída de la Pivot Blanca tiene suficiente impacto como para justificar una penalización por contacto ilegal.

#### 4.1.4. Bloqueo de Múltiples Jugadoras

*Las Patinadoras no podrán formar un muro uniéndose 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**

Las Bloqueadoras Rojas forman una pared de tres personas, separando a la Pivot Blanca de las otras Bloqueadoras Blancas. La Bloqueadora Roja del medio entrelaza los brazos con la Bloqueadora Roja que está del lado externo. La Pivot Blanca inicia un bloqueo entre las Bloqueadoras Rojas del medio y del lado externo, intenta pasar entre las dos Patinadoras, pero no logra hacer ningún progreso. Todas las Bloqueadoras permanecen de pie.

**Resultado:** La Bloqueadora Roja del medio es la más responsable por entrelazar los brazos y debe recibir una penalización.

**Explicación:** Las Bloqueadoras Rojas del medio y del lado externo ganaron una ventaja al crear una unión que la Pivot Blanca no puede romper. Una vez que la Pivot Blanca desafía la unión, su acción hace que se justifique una penalización.

**Tener Presente:** Si no se puede determinar quién inició la unión, la Patinadora más cercana al/la Réferi que cobra la penalización debe ser penalizada.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Roja del medio también estuviera entrelazada con la Bloqueadora Roja de la parte interna, no se justifica una penalización adicional porque la Pivot Blanca no intentó pasar entre esas dos oponentes unidas.

## 4.2. Penalizaciones de la Estructura del Juego

### 4.2.1. Posicionamiento ilegal

*Cuando no se puede definir un Pack, ninguna Bloqueadora puede bloquear.*

—Origen: [Sección 4.2.1](#)

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

La Pivot Roja es la única Bloqueadora Roja en la pista. La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja hacia

////////////////////////////////////// **Página 58**

fuera de los límites.

**Resultado:** Los y las 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**

La Pivot Roja es la única Bloqueadora Roja en la pista. La Pivot Roja intenta bloquear a la Jammer Blanca cuando ella pasa. La Pivot Roja falla y termina fuera de los límites.

**Resultado:** Los y las 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**

La Pivot Roja es la única Bloqueadora Roja en la pista y patina intencionalmente hacia fuera de los límites.

**Resultado:** Los y las Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». Se le indica a la Pivot Roja que permanezca en la pista y es penalizada.

**Explicación:** La acción ilegal de la Pivot Roja (salir hacia fuera de los límites) destruyó el Pack. La Pivot Roja es la única Bloqueadora Roja que queda y debe permanecer en la pista para que se pueda formar el Pack.

---

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

La Pivot Roja es la única Bloqueadora Roja en la pista, y está siendo bloqueada por la Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca. La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja a salir fuera de los límites, y los o las Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca inmediatamente patinan por delante de la Pivot Roja, quien ahora está detrás de todas las otras Bloqueadoras. La Pivot Roja no regresa a la pista. Como resultado, el Pack no se puede reformar.

**Resultado:** La Pivot Roja es penalizada y se le indica que regrese y permanezca en la pista hasta que otra Bloqueadora Roja regrese al Pack.

**Explicación:** La Pivot Roja podía regresar legalmente a la pista una vez que todas las otras Bloqueadoras estaban por delante de ella. No se requiere que la Pivot Roja 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, la Pivot Roja tuvo la oportunidad legal porque todas las otras Bloqueadoras estaban por delante de ella. Además, la Pivot Roja no acata la advertencia de los o las Oficiales y debe entonces ser penalizada por impedir que se reforme el Pack. Como la Pivot Roja es la última Bloqueadora Roja que queda en la pista, debe permanecer en la pista para que el Pack pueda formarse.

**Tener Presente:** Si la Pivot Blanca o la Bloqueadora Blanca no hubiesen patinado hacia adelante,

una o ambas podrían haber sido penalizadas en lugar de la Pivot Roja por evitar que se reforme el Pack al forzar a la única Bloqueadora contraria a permanecer fuera de los límites.

---

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

La Pivot Roja está patinando a 2,74 metros por detrás de las Bloqueadoras Blancas y 2,74 metros por delante de las otras Bloqueadoras Rojas. Su rodillera se desliza hacia abajo por su pierna y no la protege más. La Pivot Roja sale de la pista voluntariamente para ajustar su equipamiento y crea así una situación de «No hay Pack».

**Resultado:** Los y las Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». No hay penalización.

**Explicación:** Aunque las acciones de la Pivot Roja causaron directamente una situación de «No hay Pack», fue para resolver un tema de seguridad. Las Patinadoras no deben ser penalizadas por resolver temas de seguridad.

---

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

La Jammer Blanca se quita el cubrecasco e intenta entregarlo a la Pivot Blanca. Durante este proceso, la Estrella cae y queda fuera de los límites. La Jammer Blanca sale de la pista para recuperar el cubrecasco.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Jammer y la 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**

La Jammer Blanca intenta un salto de ápex, pero no logra aterrizar dentro de los límites. Aterriza completamente fuera de los límites, entra por detrás de todas las Bloqueadoras y continúa patinando.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Jammer Blanca no tuvo intención de salir voluntariamente del juego.

**Tener Presente:** Si la Jammer Blanca aterrizara exitosamente de su salto de ápex pero saliera de la pista voluntariamente por creer que no logró caer dentro de los límites, no se la debe penalizar.

---

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

La Jammer Blanca 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 una patinadora anotar puntos adicionales ni ganar una ventaja significativa sobre otra Patinadora.

---

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

Inmediatamente después del Pitido de Inicio de Jam todas las Bloqueadoras Rojas permanecen quietas. Todas las Bloqueadoras Blancas patinan en sentido antihorario, esto resulta en un espacio de más de 3.05 metros entre cualquier Bloqueadora Blanca y Bloqueadora Roja.

**Resultado:** Los y las Oficiales declaran una situación de «No hay Pack». No hay penalización. Los o las Oficiales cobran penalizaciones por no reformar el Pack, como se advierte.

**Explicación:** Las penalizaciones por Destrucción del Pack se cobran cuando las Patinadoras crean ilegalmente una situación de «No hay Pack». Para que se cobre una penalización, un equipo o una Patinadora debe tener claramente la responsabilidad por la destrucción del Pack. Generalmente, será el equipo o la Patinadora 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:** El mismo principio aplicaría si el equipo Blanco hubiese patinado en sentido horario al inicio del Jam.

---

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

Las Bloqueadoras Blancas forman una pared de cuatro personas, bloquean a la Jammer Roja en la parte trasera del Pack cuando se declara una situación de «No hay Pack». Una Bloqueadora Blanca patina hacia adelante para reformar el Pack, pero no lo logra por varios segundos. Las tres Bloqueadoras Blancas restantes continúan bloqueando activamente a la Jammer Roja antes de que el Pack se declare reformado.

**Resultado:** Una de las Bloqueadoras Blancas que estaba bloqueando activamente a la Jammer Roja debe ser penalizada.

**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 fue reformado inmediatamente, no se debe cobrar una penalización.

**Tener Presente:** Si todas las Bloqueadoras Blancas estuvieran acelerando en un intento por reformar el Pack, no se debe cobrar una penalización, incluso si lo hacen 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 mientras está fuera de los límites, en sentido antihorario, 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 una 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 estando fuera de los límites en sentido horario no debe ser penalizado, ya que no permite a la Patinadora que está fuera de los límites mantener su posición relativa con respecto a las Patinadoras que están 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, el o la 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 o la Oficial del Banco de Penalización advierte la situación y da una advertencia a la Bloqueadora Roja para 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 la 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 el o la Réferi de Pack de la parte Externa pase) antes de regresar al juego, no deben recibir una advertencia ni una penalización.

---

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

Las Bloqueadoras Blancas forman una pared de cuatro personas, bloquean a la Jammer Roja en la parte delantera del Pack cuando se declara una situación de «No hay Pack». Las Bloqueadoras Blancas continúan interactuando con la Jammer Roja y no intentan reformar el pack. Las Bloqueadoras Rojas en la parte trasera del pack permanecen quietas durante varios segundos hasta que una de las Bloqueadoras Rojas 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.

## 4.2.2. Ganar la Posición

*Es ilegal que una Patinadora use el área fuera de los límites para ganar posición sobre alguien que está de pie y dentro de los límites.*

*Si una Patinadora es empujada hacia afuera de los límites por un bloqueo de una oponente, esa Patinadora debe regresar dentro de los límites por detrás de dicha oponente, incluso si la Patinadora estaba por delante de esa oponente antes de ser bloqueada.*

—Origen: [Sección 4.2.2](#)

### Escenario C4.2.2.A

La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca están por delante de la Pivot Roja. La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja hacia fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca patina en sentido horario por detrás de ambas Patinadoras. La Pivot Roja reingresa a la pista por detrás de la Pivot Blanca y por delante de la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Roja.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca tenía una posición superior cuando la Pivot Roja salió hacia fuera de los límites. Se requiere que la Pivot Roja reingrese por detrás de la Pivot Blanca y de la Bloqueadora Blanca.

### Escenario C4.2.2.B

La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca están por delante de la Pivot Roja cuando se declara una situación de «No hay Pack». La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja hacia fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca patina en sentido horario por detrás de ambas Patinadoras. La Pivot Roja reingresa a la pista por detrás de la Pivot Blanca y por delante de la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** La Pivot Blanca y la Pivot Roja son penalizadas.

**Explicación:** Se penaliza a la Pivot Blanca por ejecutar un bloqueo mientras estaba fuera de juego (por la situación de «No hay Pack»). Por lo tanto, no se requiere que la Pivot Roja reingrese detrás de la Pivot Blanca. Aunque no haya Pack, la Bloqueadora Blanca tenía una posición superior cuando la Pivot Roja salió fuera de los límites. La Pivot Roja debe entrar por detrás de la

Bloqueadora Blanca.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca hubiese estado a más de 6,10 metros del último Pack definido, la Pivot Roja no debe ser penalizada.

---

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

La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca están por delante de la Pivot Roja. La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja hacia fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca patina en sentido horario por detrás de ambas Patinadoras. La Bloqueadora Blanca pierde el balance, apoya una rodilla y vuelve a ponerse de pie. La Pivot Roja reingresa a la pista por detrás de la Pivot Blanca y por delante de la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** Se penaliza a la Pivot Roja.

**Explicación:** Aunque la Bloqueadora Blanca perdió su posición superior brevemente al estar abatida, se puso de pie de nuevo antes de que la Pivot Roja reingresara. La Bloqueadora Blanca no fue la iniciadora del bloqueo que forzó a la Pivot Roja a salir hacia fuera de los límites, y por ende puede restablecer su posición superior.

---

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

La Bloqueadora Roja bloquea a la Jammer Blanca hacia fuera de los límites en la parte externa de la pista al tiempo que la Bloqueadora Blanca bloquea a la Jammer Roja hacia fuera de los límites en la parte interna. Ambas Bloqueadoras estaban por delante de ambas Jammers antes de los bloqueos y patinan rápidamente en sentido horario para llevar a la Jammer contraria a la parte trasera del Pack. La Jammer Blanca reingresa por detrás de todas las oponentes y la Jammer Roja reingresa detrás de la Bloqueadora Blanca, pero por delante de la Bloqueadora Roja.

**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**

La Pivot Blanca fuerza a la Pivot Roja a salir fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca, quien está por detrás de ambas Pivots, patina en sentido antihorario y pasa a ambas Pivots, luego en sentido horario a su posición anterior. La Pivot Roja reingresa a la pista por detrás de la Pivot Blanca y por delante de la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** No hay penalización.



**Explicación:** Cuando la Pivot Roja salió fuera de los límites, la Bloqueadora Blanca no estaba en una posición superior. La Pivot Roja solo debe reingresar detrás de la Pivot Blanca.

---

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

La Pivot Blanca está dentro de los límites, pero abatida. La Pivot Roja esquiva a la Pivot Blanca y termina fuera de los límites. La Pivot Blanca se pone de pie nuevamente. La Pivot Roja reingresa a la pista por delante de la Pivot Blanca.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Las Patinadoras abatidas no tienen una posición superior a las Patinadoras que están fuera de los límites.

---

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

La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca están por delante de la Pivot Roja. La Bloqueadora Blanca fuerza a la Pivot Roja hacia fuera de los límites ilegalmente y recibe una penalización. Mientras la Bloqueadora Blanca sale de la pista, accidentalmente choca los patines de su compañera de equipo, la Pivot Blanca, quien cae. La Pivot Roja reingresa a la pista por delante de ambas Patinadoras.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Pivot Blanca estaba abatida cuando la Pivot Roja reingresó a la pista y no tenía una posición superior.

---

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

La Pivot Blanca, la Bloqueadora Blanca y la Jammer Roja están a 5,48 metros por delante de un Pack detenido. La Jammer Roja es bloqueada hacia fuera de los límites por la Pivot Blanca. La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca patinan hacia adelante y ambas reciben una advertencia de Fuera de juego. La Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca patinan en sentido horario de vuelta al Pack. La Jammer Roja reingresa a la pista por delante de ambas Patinadoras.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Roja.

**Explicación:** La Pivot Blanca, como iniciadora del bloqueo, perdió su posición superior con respecto a la Jammer Roja al dejar la Zona de Interacción. Aunque la Bloqueadora Blanca perdió su posición superior brevemente al quedar fuera de juego, la ganó nuevamente al retornar a la Zona de Interacción antes de que la Jammer Roja reingresara. La Bloqueadora Blanca no era la iniciadora del bloqueo que forzó a la Jammer Roja a salir fuera de los límites, por lo tanto, puede restablecer su posición superior.

---

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

La Pivot Blanca, la Bloqueadora Blanca y la Jammer Roja están a 5,48 metros por delante de un Pack detenido. La Bloqueadora Blanca patina hacia adelante y recibe una advertencia de Fuera de

juego al tiempo que la Pivot Blanca bloquea a la Jammer Roja hacia fuera de los límites. La Bloqueadora Blanca patina en sentido horario de vuelta al Pack. La Jammer Roja reingresa a la pista por delante de la Bloqueadora Blanca y por detrás de la Pivot Blanca.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca estaba fuera de juego cuando la Jammer Roja salió hacia fuera de los límites, y por ende no tenía una posición superior.

---

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

La Pivot Roja bloquea a la Jammer Blanca hacia el interior y hacia adelante, a través del ápex. La Jammer Blanca reingresa del todo dentro de los límites con ambos patines por un momento e inmediatamente sale de la pista.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** La Jammer Blanca no ganó la posición de manera significativa sobre nadie porque salió de la pista inmediatamente.

**Tener Presente:** Si la Jammer Blanca no hubiera salido de la pista inmediatamente, ella debería haber sido penalizada.

---

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

La Jammer Roja está en su segundo recorrido a través del Pack, no habiendo pasado a ninguna Bloqueadora Blanca. Antes de que la Jammer Roja logre pasar a una oponente, la Pivot Blanca fuerza a la Jammer Roja hacia fuera de los límites a través del ápex. La Jammer Roja, mientras está abatida, se desliza hacia dentro de la pista por detrás de la Pivot Blanca. La Bloqueadora Blanca patina en sentido horario por detrás de la Jammer Roja. La Jammer Roja se pone de pie, completamente dentro de los límites y comienza a patinar hacia adelante.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Roja.

**Explicación:** Las Patinadoras no pueden restablecer su posición en la pista mientras están abatidas. A pesar de estar completamente dentro de los límites, la Jammer Roja abatida no restableció su posición dentro de los límites hasta estar de pie y al no salir inmediatamente de la pista. La Bloqueadora Blanca tenía una posición superior a la de la Jammer Roja cuando la Jammer Roja salió de la pista, entonces la Jammer Roja 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, la Jammer Blanca bloquea a la Jammer Roja hacia fuera de los límites. El Pack permanece detenido mientras la Jammer Blanca patina en sentido horario alrededor de la pista. La Jammer Roja permanece fuera de los límites. La Jammer Blanca se aproxima al frente del Pack y legalmente pasa la Estrella a la Pivot Blanca. La Jammer Roja reingresa a la pista por detrás del Pack y por delante de ambas, la anterior y la nueva Jammer

Blanca.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Al estar fuera de los límites, las Patinadoras deben reingresar a la pista sin mejorar su posición relativa con respecto a otras Patinadoras. Como la nueva Jammer Blanca no ganó la posición sobre la Jammer Roja, la Jammer Roja no necesitaba reingresar detrás de la nueva Jammer Blanca. Debido a que la anterior Jammer Blanca se convirtió en una Bloqueadora, se considera que está bien por delante de la Jammer Roja (como cualquier otra Bloqueadora).

---

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

La Jammer Roja pasa a todas las integrantes del Pack excepto a la Pivot Blanca, quien fuerza a la Jammer Roja a salir hacia fuera de los límites en la parte interna de la pista. Mientras la Jammer Roja está fuera de los límites, la Pivot Blanca patina en sentido horario por detrás del Pack detenido y pasa a la Jammer Roja. La Jammer Roja 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, las Patinadoras 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 penalizada, se considera que la Jammer Roja está reingresando por la parte trasera de la Zona de Interacción, **por detrás** del Pack y de la Pivot Blanca.

### **4.2.3. Interferir con el Desarrollo del Juego**

*Los equipos y los o las Oficiales deben realizar todos sus esfuerzos para asegurar que el reloj del periodo corre de acuerdo con las reglas del juego y que los Jams comienzan y terminan como se especifica en el reglamento.*

—Origen: [Sección 4.2.3](#)

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

Se le cobra una penalización a la Pivot Blanca, ella sale de la pista y se presenta en el Banco de Penalización. El Banco de Penalización está lleno en ese momento y se le indica a la Pivot Blanca que regrese a la pista. Justo cuando la Pivot Blanca regresa al Pack, se corta el Jam. La Pivot Blanca regresa al banco de su equipo.

**Resultado:** Los o las Oficiales deben intentar advertirle a la Pivot Blanca que está en espera para cumplir su penalización. Si no lo consiguen, cuando hayan pasado 30 segundos desde el final del Jam anterior, los o las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial en lugar de empezar el Jam siguiente. Se debe penalizar entonces a la Pivot Blanca.

**Explicación:** La Pivot Blanca está en espera para cumplir su penalización y debe estar en la pista para cumplirla durante el siguiente Jam.

---

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

Los o las Oficiales le dan a las 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 el tiempo de alineación termina.

**Resultado:** En lugar de iniciar el Jam siguiente, en ese momento los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a la Capitana Blanca.

**Explicación:** Que el equipo Blanco no haya alineado Patinadoras en una posición correcta evitó que el Jam empezara a tiempo, por lo cual el reloj del periodo se detuvo ilegalmente.

---

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

Los o las Oficiales le dan a las 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. Están todas dentro de los límites, pero por delante de la Línea de Pivot cuando el tiempo de alineación termina.

**Resultado:** En lugar de soplar el pitido de inicio de Jam, en ese momento los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a la Capitana Blanca.

**Explicación:** Que el equipo Blanco no haya alineado Patinadoras en una posición correcta 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 está aún fuera de los límites.

**Resultado:** En lugar de iniciar el Jam siguiente, en ese momento los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a la Capitana Blanca.

**Explicación:** Que el equipo Blanco no haya alineado una Jammer en una posición correcta evitó que el Jam empezara a tiempo.

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja también estuviera fuera de los límites, ambas Capitanas deberían recibir 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 los tres Tiempos de Equipo durante el juego. La Capitana Blanca pide

un Tiempo de Equipo. Los y las Oficiales creen erróneamente que el equipo Blanco tiene Tiempos de Equipo restantes y se lo conceden.

**Resultado:** Si el equipo Blanco tiene una Revisión Oficial restante, se considera que la utilizaron como Tiempo 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 la Capitana Blanca de detener el reloj del periodo evitó que el Jam siguiente comenzara a tiempo. Si la Capitana Blanca tuviera formas legales de evitar que el Jam comenzara, se deben asumir las formas legales.

**Tener Presente:** Los y las Oficiales deben denegar las solicitudes de un Tiempo de Equipo si al equipo no le queda ninguno. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un Tiempo de Equipo.

---

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

Se corta el Jam 23 por una lesión de la Pivot Blanca. La misma Patinadora se alinea en la pista al inicio del Jam 26.

**Resultado:** Los y las Oficiales deben intentar comunicar a la Patinadora Blanca que no se le permite participar en ese Jam. Si los y las Oficiales no lo logran, cuando pasen 30 segundos desde el final del Jam anterior, los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial en lugar de comenzar el siguiente Jam. La Pivot Blanca es enviada a su banco de equipo para sentarse por lo que resta del Jam, como se requiere. Se penaliza a la Capitana Blanca.

**Explicación:** Que la Patinadora Blanca no se haya sentado en su banco para no participar en el número de Jams requerido evitó que el siguiente Jam comenzara a tiempo. La Patinadora Blanca no puede cumplir la penalización en este momento por la misma razón, así que se le cobra a la Capitana en su lugar.

**Tener Presente:** Si los y las Oficiales consideran que la lesión de la Patinadora Blanca presenta una amenaza seria e inmediata para las demás Patinadoras u otros, los y las Oficiales no deben permitir que la Patinadora Blanca patine, sin importar cuántos Jams hayan pasado.

---

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

La Pivot Blanca (quien no es ni la Capitana ni la Alternada Designada) se acerca hacia un/a Oficial y le solicita un Tiempo de Equipo. Ese/a Oficial, creyendo erróneamente que la Pivot Blanca es la Capitana, le concede la solicitud.

**Resultado:** Cuando se dan cuenta del error, los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. Se penaliza a la Pivot Blanca. El Jam siguiente comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del Jam anterior.

**Explicación:** El intento exitoso pero ilegal de la Pivot Blanca de detener el reloj del periodo evitó que el Jam siguiente comenzara a tiempo.

**Tener Presente:** Si la persona que realiza el pedido ilegal no es una Patinadora, la penalización se

cobra a la Capitana en su lugar. Los y las Oficiales deben denegar el pedido de un Tiempo de Equipo si la persona que lo solicita no es ni la Capitana ni la Alterna Designada. No se debe cobrar una penalización por una solicitud inválida de un Tiempo de Equipo.

---

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

La Pivot Blanca (quien no es ni la Capitana ni la Alterna Designada) usa señas manuales para comunicarse con su Capitana, pidiéndole que solicite un Tiempo de Equipo. Los y las Oficiales, creyendo que las señas manuales de la Pivot Blanca son un pedido legal, solicitan el Tiempo de Equipo.

**Resultado:** Cuando se dan cuenta del error, los y las Oficiales deben pedir un Tiempo Oficial. A la Pivot Blanca no se le aplica una penalización. Al equipo Blanco no se le contabiliza el Tiempo de Equipo. El Jam siguiente comienza tan pronto como sea posible, pero al menos 30 segundos después del final del Jam anterior. No hay penalización.

**Explicación:** La Pivot Blanca estaba intentando comunicarse con su Capitana. No estaba intentando pedir un Tiempo de Equipo a los y las Oficiales.

#### **4.2.4. Otros Procedimientos Ilegales**

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

—Origen : [Sección 4.2.4](#)

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

La Capitana Blanca no viste la «C» de manera visible. Ella señala el pedido de un Tiempo de Equipo.

**Resultado:** Los y las Oficiales otorgan el Tiempo de Equipo. Se penaliza a la Capitana Blanca.

**Explicación:** Aunque no esté vistiendo la «C» de manera visible, la Capitana tiene el privilegio de pedir un Tiempo de Equipo. Los y las Oficiales deben otorgar este pedido si al equipo le queda un Tiempo de Equipo, sin embargo, ejercer los privilegios de Capitana si no tiene la «C» visible justifica una penalización.

**Tener Presente:** El mismo principio debe aplicarse a la Alterna Designada si no viste la «A». Si la Alterna Designada no es una Patinadora, la penalización debe cobrarse a la Capitana.

---

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

La Capitana Blanca pide una Revisión Oficial. Los y las Oficiales se la otorgan. La Alterna Designada Roja, quien no viste visiblemente la «A», habla con el o la Réferi Principal durante la Revisión Oficial.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Que la Alternativa Designada Roja no vista visiblemente la «A» mientras habla por la Revisión Oficial no afecta significativamente el juego, ni justifica una penalización.

---

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

Mientras está sentada en el Banco de Penalización, la Bloqueadora Blanca se quita el protector bucal. Un/a Oficial del Banco de Penalización le indica que se ponga de pie y lo hace sin volver a colocarse el protector bucal en la boca. La Bloqueadora Blanca patina a la esquina del Banco de Penalización y se le indica que finalizó la penalización. Se pone de vuelta el protector bucal en la boca y regresa al juego.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Se permite que las Patinadoras se quiten el protector bucal mientras están en el Banco de Penalización, sin importar si están sentadas o de pie.

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Blanca abandona el Banco de Penalización sin volver a ponerse el protector bucal, incluso si se lo pone de vuelta antes de volver a estar dentro de los límites, debe recibir una penalización.

---

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

La Jammer Roja llega al Banco de Penalización por una penalización, se sienta, 20 segundos después se le indica que se ponga de pie, y se pone de pie. Luego mira el tablero, cuenta 10 segundos y se va del Banco de Penalización sin que un/a Oficial se lo indique.

**Resultado:** La Jammer Roja debe ser penalizada si se va del Banco de Penalización, aunque sea una fracción de segundo antes de lo debido.

**Explicación:** Si la Jammer Roja ha completado su tiempo y no ha sido liberada, esto puede ser un error del/la oficial y la Jammer Roja no debe ser penalizada por ello. Sin embargo, dejar el Banco de Penalización antes de lo debido sin una buena razón siempre debe ser penalizado.

**Tener Presente:** Si un/a Oficial le dijo a la Jammer Roja que su tiempo había terminado, la Jammer Roja tiene una buena razón para dejar el Banco de Penalización antes de tiempo.

---

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

La Bloqueadora Blanca está sentada en el Banco de Penalización y le pide a alguien en su banco que le arroje su botella de agua. Una compañera de equipo en el banco le arroja una botella llena de agua a la Bloqueadora Blanca, quien la ataja justo antes de que le pegue en la cara a un/a Oficial del Banco de Penalización.

**Resultado:** La persona que haya tirado la botella de agua debe ser penalizada. Si fue alguien del Personal de Equipo quien tiró la botella, la Capitana del equipo debe ser penalizada. Los y las Oficiales deben advertir al equipo Blanco que arrojar objetos es peligroso. En una futura infracción, la persona que arrojó la botella debe ser expulsada.

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

**Tener Presente:** Si la botella de agua golpea al/la Oficial de manera contundente e inesperada, la persona que la arrojó debe ser expulsada en la primera instancia.

---

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

La Bloqueadora Blanca, quien está sentada en el Banco de Penalización, está hablando con su Capitana, quien está merodeando cerca de los límites del Banco de Penalización. Al comunicarse, dicha Capitana cambia su peso y un patín 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 a la Capitana entrar al Banco de Penalización, esta entrada fue breve y la Capitana no entró del todo. El ingreso parcial al Banco de Penalización no se penaliza.

**Tener Presente:** Si la Capitana (o una Patinadora no penalizada o Personal del Equipo) entra del todo al Banco de Penalización y se comunica con una Patinadora penalizada o interfiere con el funcionamiento normal del Banco de Penalización, se le debe cobrar una penalización.

**Tener Presente:** Si la Capitana (o una Patinadora no penalizada o Personal del Equipo) ha pasado a través de Banco de Penalización sin interactuar con su compañera de equipo penalizada ni interrumpir el funcionamiento normal del Banco de Penalización, no se le debe cobrar una penalización, incluso si la Capitana (o Patinadora o Personal del Equipo) ha entrado del todo al Banco de Penalización.

### **4.3. Penalizaciones por Conducta Antideportiva (Mala Conducta)**

*La Conducta Antideportiva puede adoptar diferentes formas. Los ejemplos incluyen engañar o ignorar a los y las Oficiales, involucrarse en acciones peligrosas o ilegales que generen un peligro real a una misma o a otra, o tener comportamiento abusivo hacia otra persona; cualquier otra conducta antideportiva también puede ser penalizada.*

—Origen : [Sección 4.3](#)

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

La Jammer Roja y la Bloqueadora Blanca comienzan el Jam en el Banco de Penalización. La Jammer Roja se pone de pie. Después de siete segundos, la Bloqueadora Blanca de repente dice «Rojo, (número), listo». La Jammer Roja, asumiendo que fue liberada legalmente por un/a Oficial, sale del Banco de Penalización y comienza a regresar a la pista.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca. A la Jammer Roja no. Los o las Oficiales deben indicarle a la Jammer Roja que regrese al Banco de Penalización y complete el tiempo de penalización restante.



**Explicación:** La Bloqueadora Blanca ha imitado una indicación verbal para tratar de forzar a la Jammer contraria a cometer una falta, lo cual es una conducta altamente antideportiva y debe ser penalizada como tal. La Jammer Roja se fue creyendo de buena fe que había sido liberada por los o las Oficiales. Tiene que terminar de cumplir el tiempo de penalización original.

---

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

La Bloqueadora Roja derriba a la Bloqueadora Blanca. La Bloqueadora Roja se inclina desde la cintura, posicionándose con su torso sobre la Bloqueadora Blanca de tal modo que evita que la Bloqueadora Blanca se ponga de pie.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

**Explicación:** Aunque la mayoría de los bloqueos posicionales no resultan típicamente en una penalización, en esta instancia, la Bloqueadora Roja hace un bloqueo posicional intencional sobre una oponente abatida. La Bloqueadora Blanca no puede iniciar un bloqueo desde su estado de abatida y por ende no puede restablecer su posición sin que le cobren una penalización a ella. Esto es una conducta antideportiva por parte de la Bloqueadora Roja.

---

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

La Bloqueadora Blanca le quita el cubrecasco a la Jammer Roja intencionalmente.

**Resultado:** La Jammer Roja pierde momentáneamente la capacidad de anotar puntos o de ganar el estado de Jammer Líder como resultado de que la Bloqueadora Blanca le quitó la Estrella de manera intencional. La Bloqueadora Blanca es expulsada del juego.

**Explicación:** Quitar el cubrecasco a una 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 la Jammer, aunque el contacto intencional con la cabeza de una oponente también justifica una expulsión.

---

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

El Jam comienza y la Jammer Blanca gana rápidamente el estado de Líder. La Jammer Roja se quita inmediatamente la Estrella y trata de pasarla sobre las cabezas de sus oponentes a la Pivot Roja, pero no lo logra. La Jammer Roja esconde la Estrella en su camiseta para no sostenerla mientras intenta atravesar el Pack.

**Resultado:** La Jammer Roja ha escondido la Estrella de sus oponentes y esconde también el hecho de que es la Jammer de su equipo. Se penaliza a la Jammer Roja.

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

**Tener Presente:** Si la Jammer Roja 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**

Habiendo sido liberada del Banco de Penalización, la Bloqueadora Blanca se dirige de vuelta a la pista, usando su antebrazo para empujar a un/a Réferi fuera de su camino para seguir en la misma línea.

**Resultado:** La Bloqueadora Blanca es expulsada del juego.

**Explicación:** El contacto intencional o negligente con los y las Oficiales es antideportivo, ya que impide que un/a Oficial mantenga su atención en el juego. El contacto con un/a Oficial quien no lo espera o con un/a Oficial quien no tiene puesto el equipamiento protector también es inseguro.

**Tener Presente:** Las Patinadoras y los o las Oficiales chocan habitualmente durante el curso del juego normal. Esto es por lo general no intencional e inevitable, en cuyo caso no debe ser penalizado.

---

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

La Bloqueadora Blanca recibe una penalización e insulta.

**Resultado:** El lenguaje soez, abusivo y ofensivo es antideportivo y degradante para el deporte, pero no debe ser siempre penalizado. Si dicho lenguaje fue audible para el público o para la transmisión, la Bloqueadora Blanca debe ser penalizada. Si el insulto de la Bloqueadora Blanca fue dirigido a un/a Oficial, la Bloqueadora Blanca debe ser penalizada. De otro modo, una persona que dirige algunas de estas palabras a una compañera u oponente debe recibir una advertencia y ser penalizada si el comportamiento continúa.

**Explicación:** Como es un deporte físico y competitivo, el roller derby puede elevar la adrenalina de las Patinadoras 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 y las Oficiales es irrespetuoso e insubordinado. El lenguaje abusivo con respecto a los y las Oficiales debe ser considerado como dirigido a los y las Oficiales como grupo y debe ser penalizado si es audible para algún/a Oficial.

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

**Tener Presente:** Una Patinadora que emite una serie de insultos o que parece haber perdido su temperamento por completo debe ser expulsada sin importar si está dirigido a cualquier persona.

**Tener Presente:** El criterio se debe aplicar para determinar si el lenguaje fue degradante para el deporte u otras personas. Una Patinadora que insulta por alguna razón no relacionada con el desarrollo del juego, como insultar mientras llora por una lesión dolorosa, no debe ser penalizada necesariamente.

---

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

Una Bloqueadora Roja está agachada con una mano en la pista. La Bloqueadora Blanca cae intencionalmente sobre la Bloqueadora Roja, apuntando a una Zona de Objetivo Legal.

**Resultado:** La Bloqueadora Blanca es expulsada del juego por Mala Conducta.

**Explicación:** Caer sobre una oponente es extremadamente peligroso y presenta una amenaza física extraordinaria para la Bloqueadora Roja. Aunque la Bloqueadora Blanca estaba intentando iniciar un bloqueo sobre una Zona de Objetivo Legal, caer intencionalmente sobre una oponente es una conducta antideportiva.

**Tener Presente:** Una patinadora que está agachada con una mano en el piso no cuenta como abatida.

**Tener Presente:** Que las Patinadoras caigan accidentalmente sobre otras como producto del desarrollo natural del juego no es una conducta antideportiva.

---

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

La Bloqueadora Blanca está de pie en una pared al lado de sus compañeras de equipo. La Jammer Roja, mientras intenta pasar a la Bloqueadora Blanca, salta y hace contacto no intencional con su torso al hombro de la Bloqueadora Blanca. La Jammer Roja está completamente en el aire cuando hace el contacto. La Bloqueadora Blanca no cae, pero es empujada hacia adelante fuera de la pared.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Roja.

**Explicación:** Iniciar un bloqueo mientras se está en el aire es considerado juego peligroso. La Bloqueadora Blanca perdió su posición establecida en la pared producto del contacto ilegal de la Jammer Roja.

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

**Tener Presente:** Las Patinadoras pueden iniciar un bloqueo en una oponente que está en el aire, si esa oponente era un objetivo legal antes de estar en el aire.

---

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

La Bloqueadora Blanca está de pie en una pared al lado de sus compañeras de equipo. La Jammer Roja salta hacia la Bloqueadora Blanca, haciendo contacto contundente con ella mientras está en el aire. La Jammer Roja no tiene expectativas razonables de aterrizar de manera legal. La Bloqueadora Blanca, sin embargo, permanece de pie.

**Resultado:** Se debe considerar la expulsión de la Jammer Roja.

**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 la Bloqueadora Blanca. Se debe considerar una expulsión si la acción fue considerada negligente, intencional o imprudente, sin importar si la Bloqueadora Blanca 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 la Alternativa Designada.

**Resultado:** Se cobra una penalización por conducta antideportiva a la Capitana Roja 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. 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**

La Bloqueadora Blanca está en una posición abatida en la pista, directamente en los patines de la Pivot Blanca. La Bloqueadora Roja inicia contacto con la Pivot Blanca, causando que la Pivot Blanca caiga por encima y sobre la Bloqueadora Blanca.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Roja.

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

**Tener Presente:** Si la Bloqueadora Roja ha iniciado el bloqueo antes de que la Bloqueadora Blanca se haya caído, no se debería cobrar una penalización.

**Tener Presente:** Si el contacto entre la Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca no fue causado directamente por las acciones de la Bloqueadora Roja (por ejemplo, si había una distancia significativa entre la Pivot Blanca y la Bloqueadora Blanca), no se debe cobrar una penalización.

---

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

Un/a Oficial escucha que una Patinadora hace comentarios de odio, prejuicios y/o intolerancia.

**Resultado:** La Patinadora es expulsada.

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

**Tener Presente:** Algunas instancias de conducta abusiva pueden ser contextuales y como resultado de la ignorancia. Si la Patinadora no estaba conciente de manera razonable de que su conducta era abusiva, una advertencia o penalización puede resultar apropiada.

**Tener Presente:** Aplicar penalizaciones en el juego por conducta abusiva no impide que la organización del evento tome acciones adicionales por fuera del juego si lo consideran apropiado. Si la conducta abusiva no fue oída ni vista por Oficiales, sino que fue reportada a los o las Oficiales (o a la organización del evento), las resoluciones se deben manejar por fuera del juego, por medio de métodos del evento.

## 4.4. Hacer Cumplir las Penalizaciones

*Cuando se completan el comando verbal y la señal manual por parte de un/a Oficial, la Patinadora penalizada debe salir de la Pista inmediatamente.*

—Origen: [Sección 4.4](#)

### **Escenario C4.4.A**

La Pivot Blanca llega al Banco de Penalización entre Jams. Llama a su entrenador/a y le indica que está lesionada. Su entrenador/a envía a otra Patinadora al Banco de Penalización. La Pivot Blanca le da a la nueva Patinadora la Raya y regresa al banco de equipo.

**Resultado:** El tiempo de penalización de la Pivot Blanca es cumplido por la sustituta. La Pivot Blanca no puede patinar en los próximos tres Jams.

**Explicación:** Las Patinadoras pueden salir del juego por su cuenta si están lesionadas. Una sustituta puede cumplir el tiempo de penalización de una Patinadora lesionada, pero la Patinadora lesionada no puede participar en los próximos tres Jams y la sustituta debe entrar en la misma posición que la patinadora lesionada.

**Seguimiento:** Si la Pivot Blanca no estuviera lesionada, pero tuviera el patín o su equipamiento roto, y por ende no pudiese patinar en el Jam siguiente, también se permite que ingrese una sustituta. De la misma manera, no se permite que la Pivot Blanca patine por los próximos tres Jams.

---

### **Escenario C4.4.B**

La Jammer Roja está patinando al frente del Pack, cerca del límite interno de la pista, cuando se le cobra una penalización. La Jammer Roja sale de los límites de manera voluntaria hacia el interior de la pista y hace una pausa que permite que el Pack la pase. Cuando su camino está libre, la Jammer Roja 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 las Patinadoras se desvinculen del juego y salgan hacia la parte externa de la pista cuando tengan una oportunidad legal y segura de hacerlo. La Jammer Roja 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:** Las Patinadoras son responsables por las penalizaciones adicionales relacionadas con la seguridad y no deben interferir con los y las Oficiales que están cumpliendo sus funciones.

---

#### **Escenario C4.4.C**

La Pivot Roja 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 ella sale fuera de los límites a la parte interna de la pista. La Pivot Roja 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 la Pivot Roja.

**Explicación:** Luego de recibir una penalización, se requiere que las Patinadoras salgan de la pista hacia el exterior en relación al lugar donde se emitió la penalización. La Pivot Roja sale de la pista por el lado opuesto al lugar donde fue penalizada inicialmente.

---

#### **Escenario C4.4.D**

Se cobra una penalización a la Pivot Roja al final de la recta opuesta a las líneas de Jammer y Pivot, justo antes de la curva. Ella reconoce la penalización y patina directamente hacia el Banco de Penalización. El camino que toma hacia el Banco de Penalización da como resultado que ella salga de la pista cerca de la Línea de Jammer.

**Resultado:** Se cobra una penalización adicional a la Pivot Roja.

**Explicación:** Luego de recibir una penalización, se requiere que las Patinadoras salgan de la pista hacia el exterior en relación con el lugar donde se emitió la penalización. La Pivot Roja sale de la pista a una distancia significativa con respecto al lugar donde fue penalizada inicialmente.

### **4.4.1. Cumplimiento de Penalización para Bloqueadoras**

*Las Patinadoras cumplen 30 segundos de tiempo de Jam por cada penalización que se les cobra.*

—Origen : [Sección 4.4](#)

#### **Escenario C4.4.1.A**

La Bloqueadora Blanca llega al Banco de Penalización y un/a Oficial del Banco de Penalización le indica que se siente en el asiento más alejado a su izquierda. La Bloqueadora Blanca se sienta en el asiento más alejado a su derecha.

**Resultado:** El o la Oficial del Banco de Penalización debe comenzar a tomar el tiempo de la penalización inmediatamente y después pedirle a la Bloqueadora Blanca que se sienta en el asiento indicado.

**Explicación:** El tiempo de penalización comienza tan pronto como la Patinadora penalizada se sienta en el Banco de Penalización. El tiempo no se detiene mientras se cambia de asiento.

---

#### **Escenario C4.4.1.B**

La Pivot Blanca se pone de pie en el Banco de Penalización. Las dimensiones del Banco de Penalización no son muy amplias y sus patines tocan la línea. Dos Bloqueadoras Rojas entran al Banco de Penalización juntas. La Pivot Roja intenta darles lugar para que se sienten y al hacerlo, sus patines se mueven por completo hacia fuera de los límites del Banco de Penalización. Vuelve inmediatamente a posicionarse dentro de los límites.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Aunque a las Patinadoras no se les permite salir del Banco de Penalización antes de tiempo, las circunstancias atenuantes de este ejemplo hacen que el impacto en el juego sea insignificante. La Pivot Roja no estaba intentando ganar algún tipo de ventaja ilegal ni abandonar de forma ilegal o negligente, pero estaba limitada por la forma del Banco de Penalización

#### **4.4.2. Cumplimiento de Penalización para Jammers**

*Una Jammer puede ver su tiempo de penalización acortado si la otra Jammer recibe también una penalización.*

—Origen : [Sección 4.4.2](#)

#### **Escenario C4.4.2.A**

La Jammer Blanca recibe una penalización, se presenta en el Banco de Penalización y se sienta. Cumple 25 segundos de su penalización cuando llega la Jammer Roja y se sienta para cumplir su propia penalización. La Jammer Blanca es liberada, por ende, se le asigna a la Jammer Roja que debe cumplir 25 segundos de penalización. La Jammer Blanca reingresa a la pista ilegalmente y la envían de vuelta al Banco de Penalización, 10 segundos después de su salida anterior, para cumplir su segunda penalización. La Jammer Roja sale del Banco de Penalización.

**Resultado:** La Jammer Roja es penalizada por salir del Banco de Penalización 15 segundos antes de tiempo. La Jammer Blanca debe 30 segundos de su tiempo desde que se sienta.

**Explicación:** Para cumplir el mismo tiempo «por penalización», la Jammer Roja debe cumplir los 25 segundos que la Jammer Blanca cumplió inicialmente. En otras palabras, la Jammer Blanca sentada por una penalización no relacionada no afecta el tiempo que debe la Jammer Roja.

**Tener Presente:** La Jammer Roja debe 45 segundos más: 15 de la primera penalización y 30 de la segunda penalización.

**Tener Presente:** La segunda penalización de la Jammer Roja puede reducir el tiempo que debe la

Jammer Blanca por su segunda penalización, pero los 15 segundos de la primera penalización de la Jammer Roja no se pueden reducir.

---

#### **Escenario C4.4.2.B**

La Jammer Blanca llega al Banco de Penalización inmediatamente por detrás de la Jammer Roja. Ambas intentan ser la primera en sentarse, y al hacerlo, se sientan exactamente al mismo tiempo.

**Resultado:** El o la Oficial del Banco de Penalización debe informar a ambas Jammers que completaron su tiempo y debe liberarlas del Banco de Penalización.

**Explicación:** Al sentarse simultáneamente en el Banco de Penalización, o al llegar entre Jams, ambas Jammers cancelan el tiempo de penalización de la otra. Ambas deben ser liberadas inmediatamente.

**Tener Presente:** Si hay alguna diferencia de tiempo entre que ambas Jammers se sientan, no se considera que ha sido simultáneo.

**Tener Presente:** Si ambas Jammers se sientan entre Jams, se debe considerar que se han sentado simultáneamente y deben ser liberadas de inmediato al inicio del siguiente Jam.

---

#### **Escenario C4.4.2.C**

La Jammer Roja está sentada en el Banco de Penalización y ha cumplido 15 segundos de penalización cuando el Jam termina. La Jammer Blanca recibe una penalización al sonar el Pitido de Fin de Jam y se presenta al Banco de Penalización entre Jams.

**Resultado:** La Jammer Blanca se ha presentado al Banco de Penalización entre Jams, lo cual termina el tiempo de penalización de la Jammer Roja al inicio del siguiente Jam. Un/a Oficial del Banco de Penalización debe indicarle a la Jammer Roja que se ponga de pie e informarle cuando termine su tiempo de penalización al sonar el Pitido de Inicio de Jam. La Jammer Blanca debe cumplir 15 segundos.

**Explicación:** Aunque el tiempo de penalización de la Jammer Blanca hizo que el tiempo de penalización de la Jammer Roja terminara antes, la Jammer Roja debe comenzar el Jam siguiente 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**

La Jammer Blanca recibe una penalización y se sienta en el Banco de Penalización por 15 segundos. La Jammer Roja recibe una penalización y llega al Banco de Penalización, pero antes de que se siente, la Jammer Blanca se retira. La Jammer Roja se sienta. Se le cobra una penalización a la Jammer Blanca por salir antes de tiempo del Banco de Penalización y debe regresar al Banco de Penalización. La Jammer Blanca se sienta y la Jammer Roja es liberada.

**Resultado:** Se penaliza a la Jammer Blanca por salir del Banco de Penalización antes de tiempo.



La Jammer Roja se sentó en el Banco de Penalización cuando la otra Jammer no estaba cumpliendo su tiempo. La Jammer Roja es liberada cuando la Jammer Blanca regresa. La Jammer Blanca cumple el tiempo restante de su primera penalización, más la cantidad de tiempo que la Jammer Roja cumplió mientras estuvo sentada en el Banco de Penalización.

**Explicación:** Una Jammer que está cumpliendo su tiempo en el Banco de Penalización es liberada solo cuando la Jammer contraria se ha sentado en el Banco de Penalización para cumplir su penalización. Aunque se penalizó antes a la Jammer Blanca, ella no estaba presente cuando la Jammer Roja se sentó. Por ende, la Jammer Roja era la «Jammer que estaba cumpliendo su tiempo en el Banco de Penalización» y que fue liberada por la Jammer Blanca cuando esta «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 las Jammers hayan cumplido la misma cantidad de tiempo.

## 4.5. Acumulación de Penalizaciones y Expulsiones

*Las expulsiones son una forma de penalizar a una Patinadora o al Personal del Equipo que han cometido un acto lo suficientemente peligroso o antideportivo como para justificar la remoción del juego de esa persona por esa única acción.*

—Origen : [Sección 4.5](#)

### **Escenario C4.5.A**

Mientras está dentro de los límites y en juego, la Bloqueadora Blanca inicia un bloqueo extremadamente contundente con una Zona de Bloqueo Legal a una Zona de Objetivo Legal de la Bloqueadora Roja. La Bloqueadora Roja es golpeada mientras está en el aire, se estrella contra la pista y permanece quieta hasta que el Jam se corta por lesión. La Capitana Roja pide una Revisión Oficial y solicita que la Bloqueadora Blanca sea expulsada por el golpe atroz.

**Resultado:** No hay penalización.

**Explicación:** Las reglas determinan la manera en la cual las Patinadoras pueden bloquear y la Bloqueadora Blanca cumplió con todos esos estándares. No se puede expulsar a una patinadora por juego legal.

### **Escenario C4.5.B**

La Jammer Roja patina rápidamente hacia el Banco de Penalización para cumplir su penalización. Grita «¡No puedo frenar!» y choca contra el Banco de Penalización. Las sillas caen hacia atrás sobre un/a Oficial del Banco de Penalización. La Jammer Roja se disculpa, pero se queja de lo sucio que está el piso en frente del Banco de Penalización.

**Resultado:** La Jammer Roja es expulsada.

**Explicación:** El juego que es inseguro con respecto a los y las Oficiales, especialmente quienes no están vistiendo el equipamiento de seguridad, se evalúa con un estándar diferente al juego inseguro con respecto a otras Patinadoras. Le corresponde a las Patinadoras entrar de manera segura al Banco de Penalización, no al/la Oficial evitar el impacto.

**Tener Presente:** Si un/a Oficial no puede evitar el impacto por las limitaciones del estadio, esto representa una situación de juego inseguro (dadas las limitaciones del estadio). La Patinadora debe estar atenta 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 consideración si se debe decidir si expulsar o no a una Patinadora.

**Tener Presente:** Se espera que las Patinadoras tengan control sobre ellas mismas y sus cuerpos en todo momento, no solo al entrar al Banco de Penalización. Sin embargo, oponentes, compañeras de equipo y Oficiales en proximidad a la pista durante el juego activo también deben tener responsabilidad para evitar el contacto con las Patinadoras. 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**

La Bloqueadora Roja recibe su séptima penalización y sale inmediatamente de la pista. Sabiendo que recibió una expulsión 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 de la Bloqueadora Roja comienza durante el Jam cuando los o las Oficiales del Banco de Penalización advierten que la Bloqueadora Roja ha sido expulsada por acumulación de penalizaciones o cuando una sustituta se sienta en el Jam siguiente.

**Explicación:** Una vez que una Patinadora es expulsada por acumulación de penalizaciones, su tiempo de penalización comienza cuando está sentada en el Banco de Penalización; sin embargo, al no presentarse en el Banco de Penalización para sentarse, ese momento nunca ocurre. Los o las Oficiales del Banco de Penalización pueden recibir la indicación de comenzar a tomar el tiempo una vez que la expulsión por acumulación de penalizaciones se confirma, pero si esa comunicación no es posible antes del final del Jam, el tiempo de la Patinadora expulsada comienza cuando una sustituta toma su lugar para el Jam siguiente.

**Tener Presente:** Si la Patinadora no ha sido expulsada por acumulación de penalizaciones pero abandona el Jam por otras razones (como ser un problema con el equipamiento o una lesión), su tiempo no comienza hasta que se haya sentado (o una sustituta se haya sentado en su lugar para el Jam siguiente).

## **Oficial**

### **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 Patinadoras y Oficiales

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

## 5.4. Cobrar Penalizaciones

*Todos/as los y las Réferis pueden cobrar penalizaciones a las Patinadoras por acciones ilegales que tengan impacto en el juego.*

*No se debe cobrar una penalización a menos que el o la Oficial tenga la certeza de que la penalización está justificada.*

—Origen : [Sección 5.4](#)

### **Escenario C5.4.A**

La Capitana Blanca es la Jammer y comente una falta. En respuesta, el Personal del Equipo Blanco insulta en voz alta al o la Oficial que cobró la falta.

**Resultado:** Se cobra una penalización a la Capitana Blanca 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 la Capitana Blanca no está sentada en el Banco de Penalización como Jammer, la Capitana Blanca debe presentarse al Banco de Penalización como Bloqueadora para cumplir el tiempo de penalización cobrado al Personal de Equipo.

**Explicación:** Cuando la Capitana cumple una penalización por el hecho de ser la Capitana del equipo, la Capitana cumple la penalización como Bloqueadora. En este escenario, la Capitana no pudo cumplir inmediatamente la penalización como Bloqueadora ya que no tenía la posición de Bloqueadora. En cuanto esté disponible para patinar como Bloqueadora, debe presentarse en el Banco de Penalización para cumplir esa falta.

---

### **Escenario C5.4.B**

Se penaliza a la Bloqueadora Blanca y es enviada al Banco de Penalización. La Bloqueadora Blanca parece no enterarse de la penalización y permanece en la pista. Luego de varias indicaciones, los y las Oficiales logran captar la atención de la Bloqueadora Blanca y esta sale de la pista.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca por la negligencia de no salir inmediatamente la pista por su penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca ganó ventaja e interrumpió el desarrollo del juego por su falta de atención hacia las indicaciones de los y las Oficiales.

**Tener Presente:** Antes de cobrar una penalización adicional de esta manera, los y las Oficiales deben asegurarse de que:

1. Se cobró la falta usando la seña manual y el comando verbal correctos.

2. El o la Oficial que cobró la falta estaba en una posición correcta para que la Patinadora pudiera, en potencia, ver el cobro.
  3. El o la Oficial que está cobrando la penalización lo hizo en voz lo suficientemente alta como para ser oído/a, teniendo en cuenta la posición de ese o esa Oficial y el volumen y las limitaciones del estadio.
- 

### **Escenario C5.4.C**

Se penaliza a la Bloqueadora Blanca mientras bloquea a la Jammer Roja. Luego de reconocer el cobro, la Bloqueadora Blanca continúa bloqueando a la Jammer Roja para permitir a la compañera de equipo de la Bloqueadora Blanca ponerse en posición e impedir el progreso de la Jammer Roja. La Bloqueadora Blanca luego sale de la pista.

**Resultado:** Se penaliza a la Bloqueadora Blanca por obstinarse en no salir de la pista inmediatamente por la penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca ha ganado ventaja al ignorar de manera intencional las reglas.

**Tener Presente:** No se requiere que una Patinadora penalizada se comporte como si la penalización ya hubiese sido cobrada hasta que el o la Oficial haya completado el comando verbal y la seña manual apropiados.

---

### **Escenario C5.4.D**

La Bloqueadora Blanca comete una falta y un/a Oficial la envía al Banco de Penalización. La Bloqueadora Blanca 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 Bloqueadora Blanca por negarse conscientemente a salir de la pista inmediatamente por la penalización.

**Explicación:** La Bloqueadora Blanca ha ganado ventaja significativa al ignorar de manera intencional las reglas.

**Tener Presente:** Los factores que puede usar un/a Oficial para determinar si una Patinadora no salió inmediatamente de la pista incluyen, pero no se limitan a:

1. La Patinadora ha reducido sustancialmente la distancia de patinaje necesaria para entrar al Banco de Penalización.
2. La interrupción intencional del desarrollo del juego, sustancialmente mayor a lo que se espera de una Patinadora que está saliendo de la pista de manera inmediata, legal y segura.

**Tener Presente:** Una Patinadora penalizada que está intentando salir de la pista legalmente, pero no tiene la oportunidad dadas las condiciones del desarrollo del juego, no debe ser penalizada de esta manera.