

Roller Derby na torze płaskim zasady wg WFTDA

wersja 06.04.2015 r.

Tłumaczenie i poprawki:

Jakub „Zico” Ciesielski
Daria „Holy Pony” Pluta
Sonia „Sonic Demonic” Piszczalka

Konsultacje: Boro Vague

Tekst został przetłumaczony z języka angielskiego.

W kilku przypadkach oryginalne nazewnictwo została zachowane, jak np. Pivot czy Lead oraz zostało poszerzone dla łatwiejszego zrozumienia np. Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock). Wyrazy lub określenia, których nazewnictwo zaczyna się z wielkiej litery, mają swoje wyjaśnienia w słowniku na końcu tego dokumentu.

SPIS TREŚCI

1.PARAMETRY GRY.....	4
1.1DRUŻYNY.....	4
1.2TOR.....	4
1.3STRUKTURA.....	4
1.4POŁOWY.....	4
1.5JAMY.....	4
1.6DOGRYWKA.....	5
1.7PRZERWY.....	5
1.8STREFA KAR.....	5
1.9WYŚWIETLANIE INFORMACJI O GRZE.....	5
1.10GWIZDKI.....	6
1.11WERYFIKACJA DECYZJI SĘDZIOWSKICH.....	6
2.POZYCJE ZAWODNICZEK I ICH IDENTYFIKACJA.....	6
2.1BLOKUJĄCE.....	6
2.2PIVOT BLOKUJĄCY.....	6
2.3JAMMERKI.....	7
2.4LEAD JAMMERKA.....	7
2.5PRZEKAZANIE GWIAZDY.....	8
2.6POKROWCE NA KASKI.....	9
2.7STROJE.....	9
2.8BIŻUTERIA.....	10
2.9WROTKI.....	10
3.PAKA.....	10
3.1DEFINICJA PAKI.....	10
3.2USTAWIANIE SIĘ NA POZYCJACH PRZED JAMEM.....	10
3.3POZYCJE PODCZAS JAMU.....	11
4.BLOKOWANIE.....	12
4.1OGÓLNE BLOKOWANIE.....	12
4.2STREFY KONTAKTU.....	12
5.KARY.....	13
TYPY KAR.....	13
5.1BLOKOWANIE TYŁU.....	14
5.2BLOKOWANIE GŁOWY/WYSOKIE BLOKOWANIE.....	14
5.3NISKIE BLOKOWANIE.....	14
5.4UŻYCIE ŁOKCI.....	15
5.5UŻYCIE RĄK I DŁONI.....	15
5.6BLOKOWANIE GŁOWĄ.....	16
5.7BLOKI WYKONYWANE PRZEZ WIELE ZAWODNICZEK NA RAZ.....	16
5.8KONTAKT POZA TOREM.....	17
5.9KIERUNEK GRY.....	17
5.10POZA GRĄ.....	18
5.11PRZECINANIE TORU.....	20
5.12PORUSZANIE SIĘ PO OBSZARZE POZA TOREM.....	21
5.13NIEDOZWOLONE ZACHOWANIA.....	22
5.14NIESUBORDYNACJA.....	24
5.15OPÓŹNIANIE GRY.....	24
5.16WYKROCZENIE/RAŻĄCE WYKROCZENIE.....	24
6.EGZEKWOWANIE KAR.....	25

6.1GŁÓWNE KARY.....	25
6.2PROCEDURY EGZEKOWANIA KAR.....	26
6.3OBIE JAMMERKI UKARANE/OBIE JAMMERKI POZA TOREM.....	27
6.4WYDALENIE Z GRY I DYSKWALIFIKACJE.....	28
7.PUNKTOWANIE.....	29
7.1PRZEJAZDY (patrz Słownik).....	29
7.2PUNKTY.....	30
8.SĘDZIOWIE.....	31
8.1OBSADA SĘDZIOWSKA.....	31
8.2OBOWIĄZKI.....	31
8.3DOWOLNOŚĆ DECYZJI SĘDZIOWSKICH.....	33
8.4WYMAGANY SPRZĘT.....	33
9.BEZPIECZEŃSTWO.....	34
9.1SPRZĘT ZABEZPIECZAJĄCY.....	34
9.2PERSONEL ODPOWIEDZIALNY ZA BEZPIECZEŃSTWO.....	34
9.3KONTUZJOWANE ZAWODNICZKI.....	34
9.4NIEDOMAGAJĄCE ZAWODNICZKI.....	34
SŁOWNIK.....	35

1. PARAMETRY GRY

1.1 DRUŻYNY

1.1.1 Na liście do konkretnego meczu może znaleźć się maksymalnie 14 Zawodniczek.

1.2 TOR

1.2.1 Dla między-ligowych meczów, wielkość toru jest oparta o specyfikacje zawarte w Załączniku A. Metoda oznaczania wymiarów (np. przy pomocy taśmy, liny, itd.), włączając sugerowane oznaczenia co 3 metry, jest zależna od ograniczeń obiektu. Niemniej jednak, sam tor musi mieć standardowe wymiary.

1.2.2 Powierzchnia toru musi być czysta, równa, płaska i odpowiednia do jazdy na wrotkach. Akceptowalne powierzchnie to np. wypolerowany i pomalowany beton, drewno, podłogi do gier zespołowych.

1.2.2.1 Powierzchnia jezdna i linie graniczne muszą ze sobą kontrastować kolorystycznie, by nie było wątpliwości gdzie przebiegają i muszą być akceptowane przez Sędziego Głównego. Za kontrastujące uznane są powierzchnia jezdna i linie w sytuacji, gdy stopień różnicy wizualnej między liniami, a powierzchnią jezdną jest wysoki, a linia graniczna odróżnia się na tle powierzchni jezdnej.

1.2.3 Granice toru muszą być wyznaczone przez wypukłą granicę (wysokość minimum 0,64cm [1/4 cala], maksimum 5cm [2 cale]) w taki sposób, by były widoczne dla Zawodniczek i Sędziów nie stanowiąc niebezpieczeństwa dla osób poruszających się na wrotkach. Szerokość linii granicznej musi wynosić minimum 2,54cm [1 cal] i nie więcej niż 7,5cm [3 cale]. Linia graniczna musi być tej samej szerokości i wysokości na całej swojej długości.

1.2.3.1 Na torze wyraźnie muszą być zaznaczone linie startowe dla Pivotów i Jammerek. Obie linie będą wyznaczone na tym samym odcinku linii prostej toru, przy czym Linia Pivotów dokładnie 9,15m [30 stóp] w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara od Linii Jammerów. Linie te muszą mieć spójny kolor na całej długości i szerokości. Nie mogą mieć mniej niż 2,54cm [1 cal] i nie więcej niż 7,5cm [3 cale] szerokości. Logotypy sponsorów są dozwolone na tych liniach, jeżeli nie zakłócają one kontrastu z kolorem linii i powierzchni toru.

1.2.4 Strefa wewnątrz toru lub poza jego obszarem może zawierać krzesła lub ławki, które są przeznaczone dla drużyny. Muszą być one umieszczone w wyznaczonych dla drużyn miejscach. Tylko Zawodniczki ujęte w rozpisce Zawodników na dany mecz oraz maksymalnie dwie osoby pomocnicze mogą siedzieć lub stać w obszarze wyznaczonym dla drużyn.

1.2.5 Naokoło toru musi się znajdować 3 metrowy [10 stóp] pas bezpieczeństwa. Jeżeli pomiędzy torem, a publicznością znajduje się ogrodzenie, ściana lub jakakolwiek inna bariera, która kompletnie odgradza publiczność i Zawodniczki, dozwolony jest 1,5 metrowy [5 stóp] pas bezpieczeństwa. Sędziowie mogą przemieszczać się w tym pasie oraz wewnątrz toru. Pas bezpieczeństwa nie może mieć mniej niż 1,5 metra [5 stóp] szerokości.

1.2.6 Dla bezpieczeństwa i widoczności, powierzchnia toru, granice, strefa bezpieczeństwa i Strefa Kar muszą być dobrze oświetlone.

1.2.7 Tor i oznaczenia jego granic są uznane za obszar gry.

1.3 STRUKTURA

1.3.1 Mecz trwa 60 minut i jest podzielony na dwie 30 minutowe połowy rozgrywane pomiędzy dwoma drużynami.

1.3.1.1 Pomiędzy połowami następuje co najmniej 5 minutowa przerwa.

1.3.2 Wygrywa drużyna, która pod koniec meczu będzie posiadać większą ilość punktów.

1.4 POŁOWY

1.4.1 Rozpoczęcie połowy następuje poprzez gwizdnięcie gwizdkiem przez wyznaczonego Sędziego.

1.4.2 Połowa meczu kończy się wraz z naturalnym zakończeniem ostatniego jamu (patrz Sekcja 1.5 – Jamy). Oznacza to, że gra może trwać dłużej, niż do momentu kiedy na Zegarze Odliczającym Czas Trwania Połów (Official Period Clock) pojawi się czas 0:00.

1.4.3 Jeżeli do końca danej połowy meczu zostało 30 sekund lub mniej, a jam dobiegł końca, nie będzie można rozpocząć kolejnej rozgrywki. Jest to możliwe jedynie w sytuacji, gdy jedna z drużyn zażąda przerwy w meczu lub nastąpi (Official Review) Weryfikacja Decyzji Sędziowskiej (patrz Sekcja 1.7 - Przerwy).

1.4.3.1 Jeśli sędziowie zarządzą Oficjalną Przerwę (Official Timeout) na 30 sekund lub mniej przed końcem połowy, Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) zacznie ponownie odliczać czas dopiero w momencie, gdy wyznaczony Sędzia zasygnalizuje koniec tejże Oficjalnej Przerwy (Official Timeout).

1.5 JAMY

1.5.1 Połowa podzielona jest na szereg jamów. Nie ma limitu jamów przypadających na każdą z połów rozgrywki.

1.5.2 Jam może trwać do 2 minut. Jamy rozpoczynają się jednym krótkim gwizdkiem i kończą się wraz z czterema szybkimi gwizdami kończącymi jam (patrz Sekcja 1.10 Gwizdki).

1.5.3 Przerwy pomiędzy jamami wynoszą 30 sekund.

1.5.4 Jeżeli jedna lub więcej Zawodniczek nie znajdują się w obrębie toru w trakcie gwizdka rozpoczynającego jam, nie będą one mogły przyłączyć się do tego jamu. W tej sytuacji nie zostanie nałożona kara.

1.5.5 Jammerka i Pivot mogą wjechać przed rozpoczęciem jamu z nakryciami swoich kasków, które mogą trzymać w dłoni lub od razu mogą mieć założone je na kasku. Jednak w momencie sygnału gwizdka rozpoczynającego jam muszą już mieć założone nakrycia na kasku. Nakryć lub nakrycia nie można wprowadzać na tor w trakcie jamu.

1.5.6 Sygnałem kończącym jam są cztery krótkie gwizdy Sędziego. Jam kończy się z czwartym gwizdkiem, niezależnie od tego, jak gwizdki są wykonane – czy nieumyślnie, czy nieprawidłowo.

1.6 DOGRYWKA

1.6.1 Mecz nie może kończyć się remisem. Jeżeli wynik jest remisowy, to po zakończeniu remisu w przepisowym czasie nastąpi dogrywka, która wyłoni zwycięzcę. Po minucie, drużyny wykonują pełen, 2 minutowy jam. Kary są nakładane, jak podczas normalnej rozgrywki. Ten jam nie będzie posiadać Jammerki Prowadzącej (Lead Jammer). Jammerki zaczynają gromadzić punkty już od swojego pierwszego przejazdu. Drużyna z największą ilością punktów pod koniec dogrywki jest zwycięzcą meczu. Jeżeli wynik jest remisowy po zakończeniu meczu w przepisowym czasie nastąpią kolejne dogrywki, aż do chwili rozstrzygnięcia meczu. Dogrywka rozpoczyna się minutę po zakończeniu poprzedniego jamu.

1.6.1.1 Jeżeli dogrywka zakończy się przed upływem 2 minut z dowolnej przyczyny, gra zostaje zakończona z aktualnym na tę chwilę wynikiem. Dodatkowe jamy będą rozgrywane jedynie w przypadku remisu (z wyjątkiem wymienionym w Sekcji 8.2.6.3).

1.6.2 Dogrywka nie stanowi kolejnej części meczu. Dogrywka jest wydłużeniem przepisowego czasu trwania meczu.

1.7 PRZERWY

1.7.1 Każdej z drużyn przysługują 3 jedno-minutowe przerwy w ciągu meczu.

1.7.2 W celu wykorzystania przerwy Kapitan lub Wyznaczony Zastępca zawiadomi Sędziów i pokaże znak „T” przy pomocy rąk prosząc o przerwę. Sędziowie zasygnalizują zatrzymanie zegara.

1.7.3 Drużyny mogą wykorzystywać przerwy tylko między jamami.

1.7.3.1 Na końcu przerwy Sędziowie pokierują Zawodniczki, by możliwie jak najszybciej wróciły na tor do rozpoczęcia jamu. Następny jam może zacząć się dopiero, gdy Zawodniczki ustawią się na torze, co nie może trwać dłużej niż 30 sekund.

1.7.4 Sędziowie mogą przerwać grę (Official Timeout) w dowolnym momencie. Jest to równoznaczne z zatrzymaniem zegara tak, by Sędziowie mogli zrewidować decyzje sędziowskie lub dostosować ilość Zawodniczek na torze (patrz Sekcja 1.9.2.2).

1.7.4.1 Jeżeli Sędziowie zarządzą przerwę podczas trwającego jamu, jam zostaje zakończony. Nowy jam może zostać rozpoczęty, pod warunkiem, że jest na to wystarczający czas na (Official Period Clock) Zegarze Odliczającym Czas Trwania Połów (patrz Sekcja 1.4.3 oraz 8.2.6.3).

1.7.5 Po przerwie oficjalny zegar nie zaczyna odliczania, dopóki nie zacznie się kolejny jam (z wyjątkiem – patrz Sekcja 1.4.3.1).

1.8 STREFA KAR

1.8.1 Strefa Ławek Kar to obszar wyznaczony do odbywania kar przez Zawodniczki. Strefa Kar musi być wyposażona w krzesła lub ławki, które pomieszczą 6 Zawodniczek na raz (po trzy z każdej drużyny).

1.8.1.1 Drużyny powinny używać osobnych Ławek Kar.

1.8.2 Strefa Ławek Kar musi być łatwo dostępna i być usytuowana w neutralnym miejscu, blisko toru.

1.9 WYŚWIETLANIE INFORMACJI O GRZE

1.9.1 Każdy mecz ma osobne zegary kar, zegary rozgrywek (jamów) oraz zegary odliczające upływ czasu połów.

1.9.2 Zegary Odliczające Czas Trwania Połów (Official Period Clock).

1.9.2.1 Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) zaczyna odliczanie wraz z gwizdkiem rozpoczynającym pierwszy jam.

1.9.2.2 Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) nie zatrzymuje się między jamami, chyba że ustanowiona zostanie przerwa. Zegar Odliczający Czas Trwania Połów zatrzymuje się podczas przerwy.

1.9.2.3 Sędziowie muszą zatrzymać Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) pomiędzy rozgrywkami, gdy czas ten przekracza 30 sekund. Będzie to oznaczało przerwę (Official Timeout).

1.9.2.4 Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) musi być dobrze widoczny dla Sędziów, drużyn i publiczności.

1.9.2.5 W przypadku problemów technicznych Zegara Odliczającego Czas Trwania Połów (Official Period Clock), powinien on być zastąpiony przez zegar zapasowy, na którym ustawia się poprzedni czas z zegara uszkodzonego. Odbywa się to w trakcie przerwy między jamami.

1.9.3 Zegar Odliczający Czas Jamów (Official Jam Clock).

1.9.3.1 Zegar Odliczający Czas Jamów (Official Jam Clock) zaczyna odliczać wraz z gwizdkiem sygnalizującym początek jamu.

1.9.3.2 Zegar Odliczający Czas Jamów (Official Jam Clock) zatrzymuje się z końcem każdej rozgrywki (cztery szybkie gwizdki).

1.9.3.3 Zegar Odliczający Czas Jamów (Official Jam Clock) musi być widoczny dla Sędziów, drużyn i publiczności.

1.9.4 Zegary Odliczające Czas Kar (Official Penalty Clock).

1.9.4.1 Wszystkie zegary kar są zatrzymywane pomiędzy jamami (patrz Sekcja 6.2.4 – procedury karne).

1.9.4.2 Zegary kar nie muszą być widoczne dla Sędziów, drużyn i widzów. W trakcie przebywania na Ławce Karnej, Zawodnicy mogą prosić o informacje dotyczące pozostałego im czasu kary.

1.10 GWIZDKI

ZNACZENIE	DŹWIĘK GWIZDKA
Rozpoczęcie jamu	Jeden krótki
Status Lead Jammerki	Dwa szybkie
Kara	Jeden długi
Zarządzenie przerwy przez Drużynę lub Sędziów	Cztery szybkie
Koniec przerwy	Długi, powtarzający się
Koniec jamu	Cztery szybkie
Koniec Połowy/Gry	Długi, powtarzający się

1.11 Weryfikacja Decyzji Sędziowskich (Official Reviews)

1.11.1 Weryfikacja Decyzji Sędziowskich: drużyna może poprosić o zwrócenie uwagi Sędziów.

1.11.1.1 Żeby nastąpiła Weryfikacja Decyzji Sędziowskich, Kapitan lub Wyznaczony Zastępca zwraca się pomiędzy jamami lub bezpośrednio po jamie odpowiednim sygnałem rękoma. Sędziowie sygnalizują zatrzymanie Zegara Odliczającego Czas Trwania Połów.

1.11.1.1.1 Zegar Odliczający Czas Trwania Połów (Official Period Clock) pozostanie zatrzymany na minimum 60 sekund.

1.11.1.2 Podczas Weryfikacji Decyzji Sędziowskiej, Sędzia Główny rozmawia z Kapitanami obu drużyn i/lub Wyznaczonymi Zastępcami.

1.11.1.3 Podczas Weryfikacji Decyzji Sędziowskiej, Kapitan i/lub Wyznaczony Zastępca prosząc o weryfikację może również poprosić o sprzeciw do wydanej decyzji. Sprzeciw może dotyczyć:

1.11.1.3.1 Sprzeciw może dotyczyć tej decyzji, która była ustalona w poprzednim jamie lub tej, która była ustalane podczas ustawiania się do poprzedniego jamu. Sprzeciw może również dotyczyć końcowego jamu, jednak jego zgłoszenie może nastąpić tylko do momentu ogłoszenia końcowego wyniku.

1.11.1.3.2 Sprzeciw wykraczający poza Zasady Roller Derby Na Płaskim Torze nie może być wyjaśniany.

1.11.1.3.3 Sędzia Główny może konsultować się z innymi Sędziami, aby wykorzystać te informacje do podjęcia decyzji.

1.11.1.3.4 Sędzia Główny ogłasza decyzję. Ta decyzja jest ostateczna.

1.11.1.4 Jeśli Kapitan lub Wyznaczony Zastępca nie wniesie sprzeciwu do przeanalizowania, to będą oni mogli wykorzystać 60 sekundowy jak sobie zażyczą (patrz Sekcja 1.11.1.1.1).

1.11.2 Drużyna może zgłosić najwyżej jedno żądanie Weryfikacji Decyzji Sędziowskiej podczas jednej połowy meczu.

1.11.2.1 Jeśli podczas pierwszej weryfikacji przez drużynę Sędzia Główny uzna, że odniesione zarzuty w wyniku pomyłki Sędziego są zasadne, drużyna zachowa kolejną szansę Weryfikacji Decyzji Sędziowskiej.

1.11.2.2 Jeśli Kapitan lub Wyznaczony Zastępca nie wniesie sprzeciwu wobec decyzji wg przepisu 1.11.1.3 lub gdy okaże się, że decyzje sędziowskie były słuszne, drużyny nie zachowa kolejnej szansy Weryfikacji Decyzji Sędziowskiej.

2. POZYCJE ZAWODNICZEK I ICH IDENTYFIKACJA

Pozycje Zawodniczek odnoszą się do pozycji na których grają w czasie jamu, Zawodniczki nie mają ograniczeń do ilości przypisanych pozycji w trakcie gry, jednak ogranicza się do jednej wyznaczonej pozycji w danym momencie gry. Na torze w trakcie jamu mogą znajdować się maksymalnie cztery Blokujące i po jednej Jammerce każdej z drużyn. Tylko jedna Blokująca może być Pivotem Blokujących (patrz Sekcja 2.2 – Pivot Blokujących i 2.3 - Jammerka).

2.1 Blokujące

2.1.1 Blokujące są Zawodniczkami, które formują pakę. W każdej drużynie mogą być 4 Blokujące, z których jedna może być Pivotem Blokujących. Blokujące nigdy nie punktują.

2.1.2 Przed rozpoczęciem jamu, Blokujące ustawiają się za Pivotem (jeżeli Pivot stoi prosto i jest na Linii Pivotów) i przed Jammerkami (patrz Sekcja 3.2 – Ustawienie się na pozycjach przed jamem).

2.1.3 Identyfikacja Blokujących: Blokujące Nie Będące Pivotami nie mają okryć na kaski. Kaski blokujących mogą być tego samego koloru, co bazowy kolor nakryć kasków danej drużyny, ale nie mogą mieć żadnych znaków, które można by pomylić z paskami lub gwiazdami. (Numery Zawodniczek są dozwolone na kaskach patrz Sekcja 2.7.5.2).

2.2 PIVOT BLOKUJĄCY

2.2.1 Pivot ma specjalny status wśród Blokujących. Pivot musi nosić okrycie na kask z paskiem, żeby mieć przywileje i prawa przynależące pozycji Pivota. W przeciwnym przypadku osoba trzymająca pokrowiec Pivota jest tylko Blokującą, która może stać się Pivotem tylko wtedy, kiedy nałoży pokrowiec na kask. Pozycja Pivota nie może być przekazywana. Wyznaczanie Pivota Blokujących nie jest obowiązkowe.

2.2.1.1 Przywileje Pivota obejmują:

2.2.1.1.1 Przed rozpoczęciem rozgrywki Pivoty mogą ustawić się na Linii Pivotów, wg specyfikacji w Sekcji 3.2.2 – Pozycja Startowa Pivota.

2.2.1.1.2 W pewnych okolicznościach Pivot może przejąć pozycję punktującej w swojej drużynie wg Sekcji 2.5 Przekazanie Gwiazdy).

2.2.2 Pokrowce na kaski Pivotów muszą mieć pojedynczy pas o szerokości minimum 5 cm (2 cale), przebiegający przez środek od przodu do tyłu kasku. Kolor bazowy nakrycia kasku musi ostro kontrastować z kolorem paska.

2.2.2.1 Jeżeli nakrycie kasku Pivota spadnie lub zostanie zdjęte w trakcie trwania gry z jakiegokolwiek przyczyny, tylko Pivot może je odzyskać.

2.2.2.2 Zawodniczka, która jest na linii Pivotów, ale nie będzie mieć nakrycia kasku Pivota - nie będzie też posiadać statusu Pivota.

2.3 JAMMERKI

2.3.1 Jammerki zdobywają punkty dla swoich drużyn (patrz Sekcja 7 – Zdobywanie Punktów). Każda drużyna może mieć tylko jedną Jammerkę podczas każdego jamu. Przed rozpoczęciem jamu, Jammerki ustawiają się na lub za linią Jammerek wg Sekcji 3.2.4 – Pozycje Startowe Jammerek.

2.3.1.1 Przywileje Jammerek:

2.3.1.1.1 Jammerka może zostać Lead Jammerką, jedyną Zawodniczką z przywilejem zakończenia jamu przed upłynięciem pełnych dwóch minut (patrz Sekcja 2.4).

2.3.1.1.2 Jammerka może przekazywać swoją funkcję Pivotowi swojej drużyny według specyfikacji w Sekcji 2.5 - Przekazanie Gwiazdy.

2.3.2 Kolejność Identyfikacji Jammerek: Zawodniczka, która jest Jammerem i odbywa karę z poprzedniego jamu jest nadal uznawana za Jammerkę. Jeśli nie ma takiej Zawodniczki, to Jammerką zostaje osoba, która posiada pokrowiec z gwiazdą. Jeśli nie można określić takiej Zawodniczki, to Jammerką zostaje osoba, która zajmie Pozycję Startową Jammerki i zostanie ona uznana przez Sędziego Jammerki. Jeśli nadal nie ma Zawodniczki, którą można określić jako Jammerkę, drużyna jest uznawana za nie posiadającą Jammerkę podczas ustawienia do konkretnego jamu.

2.3.2.1 Zawodniczka, która została zidentyfikowana jako Jammerka, ale nie ma założonego pokrowca z widocznymi gwiazdami jest uznawana za nieaktywną Jammerkę (patrz Sekcja 2.3.3).

2.3.2.2 Okrycie kasku Jammerki musi mieć dwie gwiazdy, wielkości minimum 10cm (4 cale), od punktu do punktu po skosie. Kolor gwiazd oraz podkładu muszą ze sobą kontrastować i być łatwe do identyfikacji.

2.3.2.3 Tylko pokrowiec na kask Jammerki może mieć gwiazdy lub jakiegokolwiek symbole, które mogą być wzięte za gwiazdy.

2.3.3 Za nieaktywną Jammerkę uznaje się Jammerkę, której kask pozbawiony jest nakrycia z gwiazdą, z jakiegokolwiek przyczyny. Posiada ona wszystkie możliwości Jammerek, oprócz punktowania (patrz Sekcja 7 – Zdobywanie Punktów) i uzyskania statusu Lead Jammerki (patrz Sekcja 2.4 – Lead Jammer). Nieaktywne Jammerki nie są uznawane za Blokujące.

2.4 LEAD JAMMERKA

2.4.1 Lead Jammerka to jedyna Zawodniczka, która ma przywilej kończenia jamu przed upłynięciem pełnych dwóch minut. Lead Jammerka to strategiczna pozycja ustalana podczas pierwszego przejścia Jammerów przez pakę podczas każdego jamu.

2.4.1.1 Status Lead Jammerki będzie sygnalizowany natychmiast po tym jak zostanie uzyskany przez Jammerkę (patrz Sekcja 2.4.2).

2.4.1.1.1 Jammerka musi być w granicach toru, żeby zostać Lead Jammerką. Jammerka nie musi pozostawać w granicach toru by pozostać Lead Jammerką.

2.4.1.2 Jammerka musi znajdować się przed będącą w grze i najdalej wysuniętą Blokującą (pozycja określona na podstawie bioder), i być w granicach toru, żeby zostać Lead Jammerką.

2.4.1.3 Jammerki nie muszą wyprzedzać Blokujących przed Strefą Kontakt, żeby zostać Lead Jammerkami.

2.4.1.4 Podczas sytuacji, w której nie jest utworzona paka [no pack] (patrz Sekcja 3.1.2), Jammerka musi wyprzedzić wszystkie Blokujące, żeby zostać Lead Jammerką.

2.4.2 W celu zdobycia statusu Lead Jammerki podczas pierwszego przejazdu przez pakę, Jammerka musi minąć w pozycji czynnej czołową blokującą będącą w grze i w granicach toru, przejeżdżając wcześniej obok wszystkich innych Blokujących w pozycji czynnej oraz mając założone okrycie kasku z widocznymi gwiazdami. Jammerka, która jest w granicach, ale nie jest w pozycji czynnej może zrobić przejazd obok Blokujących drużyny przeciwnej, którzy znajdowali się przed Jammerką, ale poruszali się zgodnie z ruchem wskazówek zegara za Jammerką, która była w pozycji biernej.

2.4.2.1 Każdy poprawny przejazd jest liczony. Jeśli Jammerka przestaje spełniać warunki Lead Jammerki poprzez zrobienie przejazdu będąc poza granicami toru lub nie mając założonego okrycia kasku z symbolem Jammera, może wykonać ponowny przejazd i odzyskać prawa do statusu Lead Jammerki.

2.4.2.2 Żeby spełnić warunki Lead Jammerki podczas pierwszego przejścia Jammera przez pakę, Jammerka musi pozostawać w miejscach dozwolonych gry; w obszarach, w którym Blokujące mogą się blokować z Jammerką. W sytuacji bez paki lub bez Strefy Kontakt, Jammerka musi pozostać w granicach toru do momentu dotarcia do końcowej Blokującej na odległość 6 metrów, by utrzymać status Lead Jammerki.

2.4.2.3 Jeśli pokrycie kasku Jammerki zostanie usunięte poprzez akcję drużyny przeciwnej lub podczas naturalnego toku gry, Jammer może go odzyskać w celu przywrócenia czy nadania statusu Lead Jammerki (patrz Sekcja 2.4.7).

2.4.2.4 Gdy Jammerka ukończy pierwszy, inicjujący przejazd nie musi przejeżdżać go ponownie. Jeżeli Jammerka nie minęła wszystkich znajdujących się w granicach blokujących z obu drużyn w pozycji czynnej w sposób dozwolony mając założone okrycie kasku z widocznymi gwiazdami, Jammerka ta zostanie uznana w tym momencie za NIE-Lead Jammerkę.

2.4.2.5 Jeżeli dwie Jammerki jednocześnie spełniają warunki Lead Jammerki, ta najdalej wysunięta (prowadząca) zostanie uznana za Lead Jammerkę.

2.4.2.6 W celu uzyskania informacji na temat tego, jaki wpływ na Lead Jammerkę ma Ławka Kar patrz Sekcje 2.4.7 i 6.2.2.2.2.

2.4.3 Przejazd/ominięcie jest ustalane na podstawie bioder Zawodniczki (patrz Słownik: przejazd i biodra hip).

2.4.4 Tylko jedna Jammerka może uzyskać status Lead Jammerki podczas danego jamu. Jeżeli pierwsza Jammerka, która wyłoni się z paki nie zdobędzie statusu Lead Jammerki podczas pierwszego przejazdu, druga Jammerka może zostać Lead Jammerką pod warunkiem, że spełnia wymagane kryteria. Jeżeli druga Zawodniczka również nie zdobywa statusu Lead Jammerki, w trakcie jamu nie będzie Lead Jammerki.

2.4.5 Jammerka, która rozpoczyna jam z Ławki Karnej, może zostać Lead Jammerką pod warunkiem, że inna Jammerka nie została właśnie wyznaczona na Lead Jammerkę. Jammerka wysłana na Ławkę Karną podczas wykonywania pierwszego przejazdu przez paczkę, nie może zostać Lead Jammerką po powrocie do jamu.

2.4.6 Jammerka, która zaczyna jam z pokrowcem gwiazdy w rękach, ale nie na głowie, może ubiegać się o status Lead Jammerki (jeśli zostały spełnione warunki z Sekcji 2.4.2).

2.4.7 Lead Jammerka może zamknąć jam w dowolnym momencie, chyba że została ona wcześniej usunięta z jamu z powodu kary lub dlatego, że pokrowiec został usunięty z kasku. Jeżeli pokrowiec został przypadkowo usunięty przez konfrontację z przeciwnikiem czy podczas naturalnej sytuacji w grze, Jammerka może nałożyć go ponownie i odzyskać status Lead Jammerki. Lead Jammerka odwołuje jam klepiąc obiema rękoma po biodrach do momentu, aż Sędzia odgwiżdże zakończenie jamu. Jam nie kończy się dopóki Sędzia go oficjalnie nie zakończy. Jeśli jam nie posiada Lead Jammerki, będzie on trwał przez pełne, przepisowe dwie minuty.

2.4.8 W momencie gdy Jammerka zostaje ogłoszona Lead Jammerką, status Lead Jammerki jest utrzymywany przez całą długość jamu, chyba, że status zostanie utracony w wyniku:

2.4.8.1 Usunięcia pokrowca z kasku z jakiegokolwiek powodu.

2.4.8.2 Otrzymania kary przez Lead Jammera.

2.4.8.3 Celowego zdjęcia pokrowca z kasku przez jedną z Zawodniczek tej samej drużyny.

2.5 PRZEKAZANIE GWIAZDY

Jammerka może przekazać swoją pozycję Pivotowi drużyny (czyli bycie Jammerką lub „Status Jammerki”), pozwalając mu tym samym na stanie się Zawodniczką zdobywającą punkty w trakcie pozostałej części jamu. Czynność tę nazywa się Przekazaniem Gwiazdy. Tylko pozycja Jammerki (a nie status Lead Jammerki), może być przekazany Pivotowi. Pivot, która zyskuje pozycję Jammerki, nie może uzyskać statusu Lead Jammerki.

2.5.1 Procedura Przekazania: W celu przekazania Statusu Jammerki Pivotowi, Jammerka musi zdjąć pokrowiec na kask (Gwiazdę) i podać go Pivotowi swojej drużyny (usunięcie Gwiazdy sprawia, że Jammerka jest uznawana za nieaktywną – patrz Sekcja 2.3.3). Pivot musi trzymać Gwiazdę Jammerki podczas przekazywania. Po przekazaniu Gwiazdy, Status Jammerki zostaje przekazany: Pivot będzie uznawany za Jammerkę, a wcześniejszy Jammer będzie uznawany za Blokującą. Te role zostaną przez nich zachowane do końca jamu.

2.5.1.1 Status Jammerki może być przekazany przez Jammerkę, gdy znajduje się ona wraz z Pivotem w Strefie Kontakt. Niedozwolone jest Przekazanie Gwiazdy, gdy Jammerka lub Pivot znajdują się poza Strefą Kontakt, nie są w pozycji czynnej lub są poza granicami toru. Odnosi się to tylko do momentu samego przekazania (np. od przekazania Gwiazdy przez Jammerkę do momentu przechwycenia jej przez Pivota).

2.5.1.2 Wszystkie zasady obowiązują również nieaktywną Jammerkę. Jammerka staje się nieaktywna, gdy usunie Gwiazdę, a Pivot przejmująca rolę Jammera jest uznana za nieaktywną Jammerkę, dopóki nie nałoży Gwiazdy.

2.5.1.3 Status Jammerki nie może być przekazany przez inną z Zawodniczek, poprzez rzucenie czy upuszczenie gwiazdy.

2.5.1.4 Jammerka nie może przekazać Gwiazdy, jeśli jest wywoływana do odbycia kary lub jest w drodze na Ławkę Karną.

2.5.1.5 Jammerka może przekazać Gwiazdę Pivotowi, gdy wróci do gry z Ławki Karnej.

2.5.2 Jeżeli Gwiazda jest przekazana w niedozwolony sposób, status Jammerki również nie zostaje przekazany, nawet gdy Pivot jest w posiadaniu gwiazdy. Obie Zawodniczki utrzymują swój pierwotny status, a inicjatorka przekazania Gwiazdy jest stosownie ukarana (patrz Sekcja 5.13 - Niedozwolone Zachowania).

2.5.3 Przekazanie Gwiazdy może być blokowane przez drużynę przeciwną wszystkimi dozwolonymi sposobami.

2.5.4 Nieskuteczne Przekazanie i Odzyskanie Gwiazdy: jeśli Gwiazda upadnie na ziemię lub zostanie usunięta z gry z jakiegokolwiek przyczyny, może być odzyskana jedynie przez Jammerkę lub Pivota.

2.5.4.1 Jeżeli Pivot odzyskał Gwiazdę w ten sposób, nie zachodzi przekazanie Statusu Jammerki. Pivot nie może założyć jej na swój kask. Jeśli by to zrobił zostanie to uznane za nielegalne Przekazanie Gwiazdy. Pivot może oddać nieaktywnej Jammerce Gwiazdę podając, rzucając lub upuszczając ją, ale nie poprzez inne Zawodniczki.

2.5.4.2 W momencie, gdy nieaktywna Jammerka znowu trzyma Gwiazdę, rzeczona Jammerka może od razu pokrowiec przekazać Pivotowi, jeśli tylko jest to zgodne z wymaganiami zawartymi w Sekcji 2.5.1 – Przekazanie Gwiazdy. Działanie to zostaje uznane za przekazanie Statusu Jammerki.

2.5.4.3 Jeżeli przekazanie Gwiazdy nie może zostać dokończony z jakiegokolwiek powodu, Jammerka może nałożyć pokrowiec na własny kask i odzyskać Status Jammerki.

2.5.5 Pivot, który stał się Jammerką podlega wszystkim regułom punktowania zawartym w sekcji 7 – Punktowanie. Pivot podejmuje grę od miejsca, w którym Jammerka ją zakończyła (np. na tym samym okrążeniu, mając te same punkty zdobyte przez Jammerkę na tych samych blokujących podczas tego przejazdu).

2.6 POKROWCE NA KASKI

2.6.1 Zawodniczki muszą mieć dwa zestawy różnych pokrowców na kaski dostępnych podczas meczu. Pokrowce na kask obu drużyn muszą bardzo ze sobą kontrastować i w pełni satysfakcjonujące Sędziego Głównego, jeśli będzie inaczej, to nie będą mogłyby być zakładane na kaski. Pokrowce na kaski Jammerek i/lub Pivotów są interpretowane w dużym kontraście, jeżeli wyraźnie widać różnice między kolorami gwiazd, pasków i koloru stanowiącego podstawę. Kolor gwiazd/pasków musi odróżniać się na tle koloru bazowego.

2.6.2 Kolory pokrowców danej drużyny spełniają wymogi, jeżeli sędziowie, inne Zawodniczki oraz publiczność mogą łatwo je odróżnić od kolorów Blokujących znajdujących się na torze.

2.6.3 Wszystkie pokrowce na kaski używane przez daną drużynę muszą mieć ten sam zestaw kolorów (np. drużyna nie może używać czarnej bazy i żółtych gwiazd/pasków w jednym jamie, a w następnym żółtej bazy i czarnych gwiazd/pasków, lub mieszać zestawy kolorów w ramach tego samego jamu).

2.6.4 Drużyna przeciwna może podważyć użycie danego zestawu kolorów, jeżeli jej Zawodniczki uważają, że może on wywoływać nieporozumienia w kwestii odróżnienia gwiazd Jammerek/pasków Pivotów i innych blokujących.

2.6.4.1 W sytuacji podważenia użycia pokrowca przez drużynę przeciwną, Sędzia Główny musi zażądać użycia alternatywnych pokrowców na kaski. Jeżeli kolory pokrowców danej drużyny nie są identyczne, ale są bardzo podobne Sędzia Główny może wymusić (choć niekoniecznie) zamianę pokrowców.

2.6.4.2 Żadne ozdoby kasku włączając w to numer nie mogą być mylone z gwiazdą lub paskiem Pivota. W przypadku zakwestionowania przez drużynę przeciwną symboli na kasku, które spełniają warunki, symbole naruszające przepisy muszą być zakryte lub usunięte.

2.6.5 Jeżeli pokrowiec kasku spadnie lub zostanie usunięty w trakcie gry, Zawodniczka (Jammerka lub Pivot) może wyjechać poza granice toru, by go odzyskać (sam pokrowiec musi znajdować się wtedy poza torem). W tej sytuacji Zawodniczki nadal mogą być poddawane karom np. takim jak poza grą czy poza granicami toru (blokowanie, jazda itd.)

2.6.6 Pokrowce kasku muszą znajdować się w dłoni lub na kasku Zawodniczki zanim rozpocznie się jam. Nie mogą być wprowadzane do gry w trakcie trwania jamu.

2.6.7 Pokrowce kasku nie mogą być zdejmowane pomiędzy jamami przez żadną z Zawodniczek z obu drużyn, za wyjątkiem Zawodniczki, która zajmuje pozycję określoną przez ten pokrowiec.

2.6.7.1 Można zdjąć pokrowiec kasku Zawodniczce ze swojej drużyny w sytuacji, gdy jest on błędnie przypisany. Przykładowo, gdy dwie Zawodniczki mają pokrowce Pivotów.

2.7 STROJE

2.7.1 Każda Zawodniczka danej drużyny biorąca udział w meczu musi mieć na sobie strój, który wyraźnie zidentyfikuje ją jako Zawodniczkę tej drużyny.

2.7.1.1 Wszystkie stroje muszą być w dobrym stanie i nie mogą powodować zagrożenia dla innych Zawodniczek. Wszystkie naszywki i numery muszą być dobrze przymocowane do stroju. Agrałki oraz taśma są niedozwolone do przymocowywania numerów albo naszywek do stroju. Taśma jest dozwolona na kasku, ochraniaczach oraz na biżuterii. Agrałki są niedozwolone.

2.7.2 Na stroju Kapitana lub ramieniu musi być wyraźnie widoczne „C” (captain). Wyznaczony Zastępca Kapitana musi mieć na stroju lub ramieniu widoczne „A” (alternative).

2.7.2.1 Jeżeli Kapitan nie jest w stanie brać udziału w pozostałej do końca części meczu z powodu usunięcia z gry, bycia faulowaną, kontuzji albo nagłego przypadku, drużyna może wyznaczyć nowego Kapitana.

2.7.2.1.1 W przypadku, gdy wymagany jest Kapitan do odbycia kary, a drużyna wcześniej nie wybrała innego Kapitana, Zawodniczki mogą wyznaczyć Kapitana w każdym momencie. Jeżeli drużyna odmówi samodzielnego wybrania nowego Kapitana, Sędzia Główny wybierze Zawodniczkę, która zastąpi Kapitana na pozostałą część meczu i odbywania wszelkich stosownych kar.

2.7.2.2. Drużyna może nie wybierać nowej zmienniczki (biorącej lub niebiorącej udziału w meczu), nawet w sytuacji, gdy zmienniczka nie jest w stanie jeździć, dawać wskazówek albo zarządzać pozostałymi Zawodniczkami do końca meczu.

2.7.3 Imiona Zawodniczek na strojach nie są wymagane.

2.7.4 Każda z Zawodniczek biorących udział w meczu musi mieć numer na plecach, który jest widoczny i zgodny z listą do meczu.

2.7.4.1 Numer każdej Zawodniczki musi być unikalny wewnątrz danej drużyny.

2.7.4.2 Numer musi mieć przynajmniej 10 cm [4cale] wysokości; tak, by był wystarczająco duży, aby sędziowie mogli go przeczytać z dowolnego miejsca na torze lub z granicy toru.

2.7.4.3 Numery muszą być napisane czytelną czcionką. Numer jest uznany za czytelny, jeżeli czcionka jest czytelna i może być łatwo odróżniona przez Sędziów, innych Zawodników i widzów od numerów innych Zawodniczek.

2.7.4.4 Numer Zawodniczki może zawierać maksymalnie cztery znaki.

2.7.4.5 Numer Zawodniczki może składać się jedynie ze współczesnych arabskich cyfr i liter łacińskiego alfabetu (wielkich lub małych, ale patrz Sekcja 2.7.4.2), bez żadnych znaków diakrytycznych, czyli: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2.7.4.6 Numer Zawodniczki musi mieć przynajmniej jedną cyfrę. Np. L5 jest numerem akceptowalnym do listy, ale LV już nie.

2.7.4.7 Zawodniczki mogą mieć małe litery przed lub za właściwymi numerami na stroju (np. 55mph, gdzie „mph” jest znacznie mniejsze niż „55”). Te małe litery NIE SĄ uważane za część numeru danej Zawodniczki i nie mogą one wpływać na czytelność właściwego numeru. Maksymalna wysokość małych liter to 5 cm [2 cale].

2.7.4.8 Zawodniczki tej samej drużyny nie mogą mieć identycznych numerów. Przykładowo, dwie Zawodniczki nie mogą nosić numeru L5, ale jedna z nich może nosić L5, a druga może nosić J5 (patrz również Sekcja 2.7.4.2).

2.7.4.9 Numery muszą być w dużym kontraście ze strojem, akceptowalne przez Sędziego Głównego.

2.7.4.10 Numery kontrastują, jeżeli jest duży stopień wizualnej różnicy między kolorem numeru, a bazowym kolorem stroju, tak by numer odcinał się wyraźnie na tle bazowego koloru stroju.

2.7.5 Każda Zawodniczka biorąca udział w meczu musi mieć widoczny numer na każdym rękawie lub ramieniu. Numery muszą mocno kontrastować i być widoczne. Dozwolone są odręcznie napisane numery na ramionach.

2.7.5.1 Numery mogą być dodatkowo umieszczone na biodrach lub na udach. Numery na biodrach/udach muszą zgadzać się z tymi z rozpiski.

2.7.5.2 Numery mogą być umieszczone również na kaskach. Numery na kaskach muszą być zgodne z numerami z rozpiski.

2.7.5.3 Minimalna wysokość numeru umieszczonego na ramieniu/rękawie to 5 cm [2 cale].

2.7.5.4 Maksymalna wysokość numeru umieszczonego na ramieniu/rękawie to 10 cm [4 cale].

2.8 BIŻUTERIA

2.8.1 Biżuteria może być noszona podczas meczu, chyba że zostaje uznana za zagrożenie dla bezpieczeństwa przez Sędziów. Zaleca się, żeby biżuteria była zaklejona taśmą lub zdjęta. Biżuteria nie może przeszkadzać w grze ani powodować zagrożenia dla bezpieczeństwa. Zawodniczka nosząca biżuterię nosi ją na własne ryzyko.

2.9 WROTKI

2.9.1 Zawodniczki mogą nosić tylko klasyczne, dwuśladowe wrotki. Niedozwolone są rolki, ani żaden inny typ wrotek.

3 PAKA

3.1 DEFINICJA PAKI

3.1.1 Paka to największa grupa znajdujących się w granicach Blokujących poruszających się lub stojących w pobliżu siebie nawzajem i zawierająca Zawodniczki z obu drużyn.

3.1.1.1 Jammerki nie są częścią paki.

3.1.1.2 Bliskość definiuje się przez odległość nie większą niż 3m [10 stóp] (mierzone od bioder) przed lub za najbliższą Zawodniczką znajdującą się w pace.

3.1.1.3 Żeby uformować pakę, drużyna musi mieć przynajmniej jedną blokującą na torze przez cały czas.

3.1.2 Kiedy jedna lub więcej grup Blokujących, które mają po tyle samo Zawodniczek znajdujących się na torze, ale oddalonych od siebie więcej niż 3m [10 stóp] i żadna z tych grup nie spełnia wymogów paki, wtedy następuje sytuacja bez paki. Zawodniczki będą poddane karze jeżeli celowo będą prowokować sytuację, w której nie można uformować paki lub jeżeli będą niszczyć pakę (patrz Sekcja 5.10.2). Obie drużyny są odpowiedzialne za podtrzymanie prawidłowo uformowanej paki. Zawodniczka lub grupa Zawodniczek jest zawsze odpowiedzialna za konsekwencje swojego postępowania. Jeżeli ich działania powodują sytuację, w której nie można uformować paki (za wyjątkiem tych wyszczególnionych w Sekcji 5.10.2.3) powinny podlegać one odpowiednim karom (patrz Sekcja 5.10.11 - 5.10.21).

3.1.2.1 Odległości determinujące powstawanie paki i strefy kontaktu mierzone są jako najmniejszy dystans między biodrami Zawodniczek i równoległy do wewnętrznej granicy toru (patrz słownik, by uzyskać więcej informacji na temat „biodra”).

3.2 USTAWIANIE SIĘ NA POZYCJACH PRZED JAMEM

3.2.1 Z początkiem jamu wszystkie Zawodniczki muszą być na pozycjach - Blokujące przed Jammerkami. Patrz sekcja 1.2.3.1

3.2.1.1 Blokujące są na pozycjach, jeśli znajdują się pomiędzy Linią Jammerów, a Linią Pivotów w momencie startu jamu. Żadna z Blokujących nie może dotykać Linii Jammerów i tylko Pivot może dotykać Linii Jammerów w momencie startu Jamu. Blokujące w czasie startu jamu muszą być w takiej pozycji, żeby istniała paka pomiędzy Linią Jammerów, a Linią Pivotów albo musi być utworzona po gwizdku rozpoczynającym jam.

3.2.1.1.1 Wymagane jest, by więcej niż połowa znajdujących się na torze blokujących z każdej z drużyn, zaczynała w tej przed-jamowej pozycji. Pivot drużyny, który nie umieścił w polu odpowiedniej ilości blokujących w prawidłowych przed-jamowych pozycjach, będzie podlegał karze fałstartu w trakcie jamu (patrz Sekcja 5.13.8.2).

3.2.1.1.2 Jeżeli wszystkie Zawodniczki jednej z drużyn są ustawione poza pozycjami (patrz 3.2.1.1), nakłada się karę opóźnienia gry, jeżeli upłynie przepisowe 30 sekund między jamami (patrz 5.15.6).

3.2.1.2 Blokujące mogą być w pozycji czynnej lub opierać się na jednym kolanie w momencie gwizdka rozpoczynającego jam.

3.2.1.2.1 Blokujące nie mogą celowo zajmować pozycji startowych, które przedłużają czas powrotu Zawodniczek na pozycje lub możliwość formowania paki (np. celowo ustawiając się nie w tym miejscu, co powinny – np. przeciwna drużyna rozpoczyna jam przy linii Jammerów, a Blokująca z premedytacją wjeżdża i blokuje dojazd do tej linii) [patrz Sekcja 5.13.25].

3.2.2 Pozycja startowa Pivota: tylko Pivoty mogą ustawiać się na linii Pivotów. Uznaje się, że Pivoty znajdują się na linii Pivotów, jeżeli są w pozycji czynnej i dotykają linii.

3.2.3 Pozycje początkowe blokujących nie będących Pivotami: Blokujące ustawiają się za Pivotami (wyznacznikiem są biodra). Jeżeli Pivot nie jest w pozycji czynnej i na linii Pivotów, Blokujące nie będące Pivotami nie muszą stawać za nią.

3.2.4 Pozycja początkowa Jammerów: Jammerki ustawiają w dowolnym miejscu pomiędzy linią Jammerów, a linią Pivotów – patrząc w kierunku ruchu wskazówek zegara. Jammerki mogą dotykać linii Jammerów, nie wolno im dotykać linii Pivotów.

3.2.5 Paka i Jammerki mogą rozpocząć jazdę wraz z gwizdkiem rozpoczynającym jam.

3.2.6 Jammerki nie mogą być rozpędzone w trakcie gwizdka rozpoczynającego jam. Mogą jednak poruszać się, przechodzić lub hamować.

3.2.7 Zawodniczki, które ustawią się poza swoimi miejscami startowymi (ale będą w granicach toru), będą poddane karze (patrz Sekcja 5.13.8).

3.2.8 Zawodniczki, które będą w odpowiednich miejscach, ale przyjmą niedozwoloną postawę (np. dotykając wrotką poza strefą startową) - popełnią false start i otrzymają ostrzeżenie. Raz ostrzeżone Zawodniczki muszą zaprzestać jakichkolwiek ruchów do przodu, żeby nie poprawiać swojej pozycji do reszty. Jeśli tego nie zrobią, będą one poddane odpowiedniej karze (patrz Rozdział 5.13.7).

3.2.8.1 Jeśli po ostrzeżeniu, Zawodniczki nie znajdą się w bezpośrednim sąsiedztwie Zawodniczki, która popełniła false start (wszystkie Zawodniczki poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara), musi dojść do całkowitego zatrzymania się w celu odpowiedniego ustawienia Zawodniczek. Później Zawodniczki mogą poruszać się normalnie.

3.2.8.2 Jeżeli Zawodniczka, która popełniła false start próbuje uzyskać korzystną pozycję, a inne Zawodniczki nie przeciwdziałają tej próbie, Zawodniczka wykonująca false start nie musi postępować zgodnie z Sekcją 3.2.8.1.

3.2.8.3 Zanim dojdzie do ponownego ustawienia Zawodniczek, Blokująca, która popełniła false start nie jest uznawana za część paki.

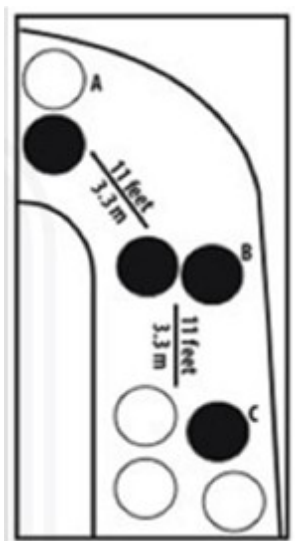
3.2.8.4 Zanim dojdzie do ponownego ustawiania Zawodniczek, Jammer, który poprzez false start ominął Zawodniczkę, nie może jej liczyć w celu ubiegania się o Status Lead Jammera.

3.3 POZYCJE PODCZAS JAMU

3.3.1 W czasie jamu Zawodniczki muszą pozostawać w grze (pace i torze). Zawodniczki, które są poza grą (torem, paką) nie mogą się w nią angażować, ani być angażowane i muszą powrócić do gry (toru, paki). Zawodniczki, które będąc poza grą (torem, paką) angażują się w grę lub nie powracają do gry, będą poddane karze (patrz Sekcja 5.10.).

3.3.1.1 Zawodniczki będące poza grą mogą być kontr-blokowane.

3.3.2 Blokujące muszą cały czas tworzyć pakę. Gdy nie ma paki, Blokujące muszą natychmiast działać, by ponownie utworzyć pakę. W razie niepowodzenia utworzenia paki, mogą zostać nałożone kary.



Na **Ilustracji 1**, Grupa C reprezentuje pakę, ponieważ jest największą grupą Blokujących poruszających się blisko siebie i zawierającą Zawodniczki obu drużyn.

- Dwie Blokujące w Grupie B nie są częścią paki, ponieważ znajdują się w odległości większej niż 3 metry [powyżej 10 stóp] od paki, ale nadal uważane są za Zawodniczki w grze, jako że znajdują się w odległości nie większej niż 6 metrów [20 stóp] od paki. Blokującym nie zagraża kara wykluczenia z gry (patrz Sekcja 5.10 poza grą – Out of Play).
- Dwie Blokujące w Grupie A są uważane za wykluczone z gry, ponieważ znajdują się w odległości większej niż 6 metrów [powyżej 20 stóp] od paki. Zawodniczki w Grupie A mogą podlegać ostrzeżeniu o byciu wykluczoną z gry i będą ukarane, jeżeli natychmiast nie powrócą do strefy kontaktu. Jeżeli będą blokować lub asystować, również będą podlegać karze wykluczenia z gry (patrz Sekcja 5.10 poza grą – Out of Play).

3.3.3 Blokująca, która jest poza grą (paką) otrzymuje od Sędziego ostrzeżenie. W tym momencie Blokująca musi zrobić wszystko, by jak najszybciej powrócić do gry (paki).

3.3.3.1 Blokująca będąca poza Strefą Kontaktów musi prawidłowo ustąpić miejsca Jammerce przeciwnej drużyny. Jeśli będzie ona biernie blokować Jammerkę, może zostać ukarana. Kara jest nakładana bez ostrzeżenia.

3.3.3.2 Blokująca, która jest poza Strefą Kontaktów, musi do niej wrócić kierując się w przeciwnym kierunku, niż gdy opuszczała Strefę Kontaktów.

3.3.3.2.1 Jeżeli Blokująca opuściła Strefę Kontaktów z przodu, musi się cofnąć, by wrócić do strefy.

3.3.3.2.2 W celu odzyskania pozycji w pace i powrotu do gry po wypadnięciu z paki, Blokująca musi wrócić na tył paki poprzez jazdę w granicach toru.

3.3.3.2.3 Każda Blokująca, która powróci do strefy kontaktu w sposób niedozwolony, podlega odpowiednim karom (patrz Sekcja 5.10.14 i 5.10.15).

3.3.4 Jeżeli paka nie zostanie utworzona, wszystkie Blokujące otrzymają od Sędziego ostrzeżenie Brak Paki (No Pack). W tym momencie Blokujące muszą zrobić wszystko, by jak najszybciej stworzyć pakę.

3.3.5 Jammerki zawsze są w grze, kiedy są w pozycji czynnej i znajdują się w granicach toru.

3.3.5.1 Gdy będąca poza grą Blokująca drużyny przeciwnej próbuje blokować Jammerkę, ta może odpierać blokowanie.

3.3.5.2 Gdy Jammerka próbuje blokować będąca poza grą blokującą drużyny przeciwnej, ta może odpierać blokowanie.

3.3.6 Zawodniczki nie mogą angażować się w grę ani być w nią angażowane, jeżeli znajdują się poza granicami (za wyjątkiem sytuacji opisanych w Sekcji 5.8).

3.3.7 Zawodniczki nie mogą angażować się w grę ani być w nią angażowane, jeżeli się przewrócą i są w pozycji biernej (z wyjątkiem sytuacji opisanych w sekcjach: 5.16 – Niskie Blokowanie [Low Blocking] oraz 5.16 Wykroczenie / Rażące Wykroczenie - [Misconduct/Gross Misconduct]).

3.3.8 Zawodniczki mogą same usunąć się z toru w trakcie trwania jamu, by zachować bezpieczeństwo. Sytuacja taka jest dopuszczona m.in. gdy Zawodniczka dozna kontuzji lub gdy chce dopasować/poprawić sprzęt. W innym przypadku Zawodniczka opuszczająca tor może zostać poddana karze (patrz Sekcja 5.12).

3.3.9 Zawodniczki, które są w powietrzu, nad granicami toru czy poza torem zachowują swoją przyznaną pozycję od momentu wybicia, aż do wylądowania. Należy pamiętać, że uzyskiwanie lepszej pozycji czy punktów nie następuje w locie, tylko po ustaleniu miejsca wylądowania (patrz Sekcja 7.1.3.3).

4 BLOKOWANIE

4.1 OGÓLNE BLOKOWANIE

4.1.1 Blokowanie odnosi się do jakiegokolwiek kontaktu fizycznego z przeciwnikiem i jakiegokolwiek ruchu ciała Zawodnika mające na celu zatrzymanie lub wyhamowanie danego przeciwnika (nawet jeśli nie dochodzi do danego kontaktu fizycznego. Wtedy jest to „blokowanie pozycyjne”). Dotyczy to jedynie działań i przyjętych pozycji podczas jamu (choć inne formy kontaktu mogą być nielegalne, nawet jeśli nie były zrobione podczas jamu).

4.1.1.1 Kontr-blokowanie (obrona przed blokującym przeciwnikiem) to każdy ruch Zawodniczki w kierunku nadchodzącego bloku, który wykonany jest w celu przeciwdziałania temu blokowi. Kontr-blokowanie traktowane jest jak obrona.

4.1.1.2 Tylko Zawodniczki w grze (zdefiniowane w ilustracji nr 1 oraz opisie w sekcji 3.3.2) mogą poruszać się przed Zawodniczką drużyny przeciwnej w celu spowolnienia lub utrudnienia ruchu tejże Zawodniczki na torze. Blokowanie pozycyjne nie musi wiązać się z kontaktem fizycznym.

4.1.1.3 Tylko Zawodniczki poruszające się (wykonujące kroki i/lub jadące) w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, mogą wykonywać bloki. Bloki podczas postoju i w czasie poruszania się po torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara są niedozwolone. Do takich zalicza się również blokowanie pozycyjne.

4.1.1.4 Dozwolone jest blokowanie Zawodniczek, które się nie poruszają.

4.1.1.5 Dozwolone jest blokowanie Zawodniczek, które poruszają się krokami i/lub jadą zgodnie lub niezgodnie z ruchem wskazówek zegara po torze.

4.1.1.6 Kontakt pomiędzy Zawodniczkami z tej samej drużyny nie jest uznany za blokowanie.

4.1.1.7 Blokowanie nie musi być świadome. Wszystkie wymienione wyżej działania, nawet przypadkowe, uznane są za blokowanie.

4.1.2 Zawodniczka, która zainicjuje kontakt z przeciwniczką jest uważana za inicjatorkę bloku. Inicjatorka bloku jest zawsze odpowiedzialna za to, czy blok jest dozwolony, czy nie.

4.1.2.1 Każdy kontakt między Zawodniczkami przeciwnych drużyn ma inicjatorkę.

4.1.2.2 Możliwe jest, by obie Zawodniczki zostały uznane za inicjatorki.

4.1.3 Zawodniczka będąca w grze, wykonująca kroki i/lub jadąca po torze (tj. taka, która nie jest w pozycji biernej lub nie porusza się) w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, może blokować lub angażować przeciwników do starcia w dowolnym czasie od momentu startu jamu (patrz Sekcja 5.9 – Kierunek jazdy).

4.2 STREFY KONTAKTU

Kontakt pomiędzy Zawodniczkami przeciwnych drużyn jest ograniczony do dozwolonych stref blokowania i dozwolonych stref docelowych.

4.2.1 Dozwolone strefy docelowe: Zawodniczka może zostać uderzona w następujące miejsca:

4.2.1.1 Ręce i dłonie.

4.2.1.2 Klatka piersiowa, przód i boki torsu.

4.2.1.3 Biodra.

4.2.1.4 Uda.

4.2.2 Niedozwolone strefy docelowe: z uwagi na bezpieczeństwo, Zawodniczka nie może być uderzona w następujące miejsca:

4.2.2.1 Gdziekolwiek powyżej obręczy barkowej.

4.2.2.2 Plecy, pośladki, tył uda.

4.2.2.3 Poniżej środkowej części uda.

4.2.3 Dozwolone strefy blokowania: należy odnieść do partii ciała Zawodniczki, która blokuje. Zawodniczki mogą inicjować kontakt fizyczny z następującymi częściami ciała przeciwniczek:

4.2.3.1 Ręka od barku do łokcia.

4.2.3.2 Tors.

4.2.3.3 Biodra i pośladki.

4.2.3.4 Środek i wyższe partie uda (również wewnętrzna strona uda).

4.2.4 Niedozwolone strefy blokowania: Należy odnieść do partii ciała Zawodniczki, która blokuje. Zawodniczkom blokującym nie wolno inicjować kontaktu fizycznego następującymi partiami ciała:

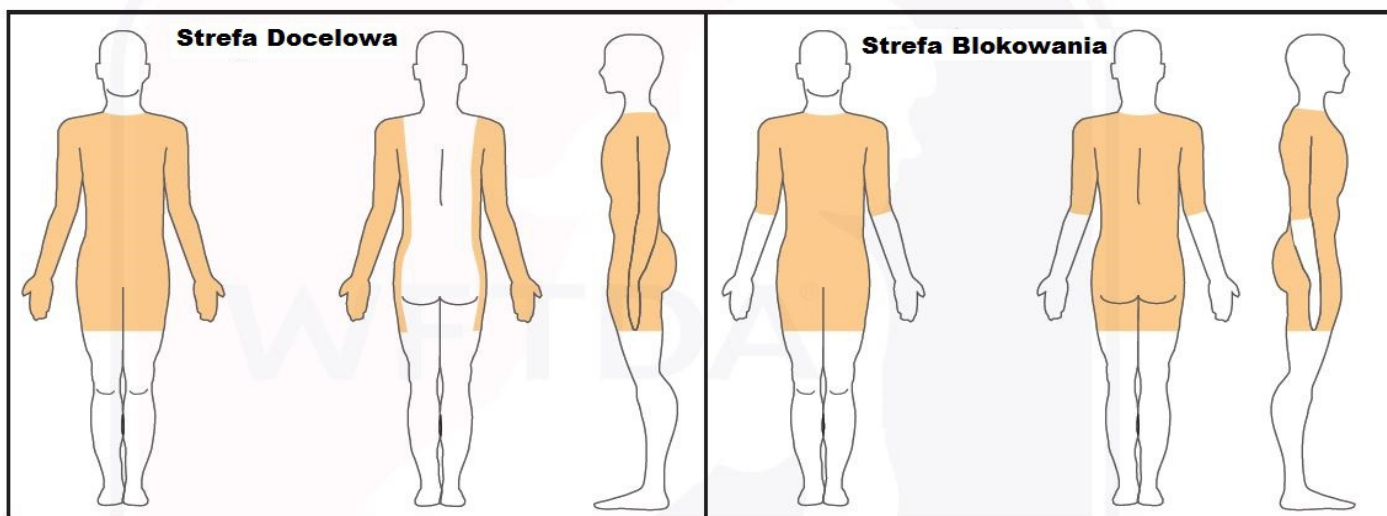
4.2.4.1 Łokcie.

4.2.4.2 Przedramiona i dłonie.

4.2.4.3 Głowa.

4.2.4.4 Poniżej środkowej części uda (nad kolanem).

Ilustracja 2.: Strefy Blokowania i Docelowe



Strefy zostały oznaczone na kolorowo.

5 KARY

Przez karę rozumie się wykroczenia, uzyskania przewagi punktowej lub pozycyjnej, które nastąpiły wbrew zasadom gry lub karę otrzymuje się za popełnienie faulu. Kary stosowane są zarówno w odniesieniu do Zawodniczki, jak i pozycji na której Zawodniczka gra. Kary są sygnalizowane i wdrażane przez Sędziów podczas trwania meczu (patrz Oficjalne Sygnały Rękoma dla WFTDA oraz Oficjalne Sygnały Werbalne WFTDA). Niektóre wykroczenia nie mają aż tak dużego wpływu na grę, aby karać Zawodników.

TYPY KAR

Następujące kary opisane są szczegółowo w sekcjach poniżej. Te sekcje zawierają dokładne wytyczne, których należy bezwzględnie przestrzegać. Niedozwolone zagrania niewyszczególnione poniżej podlegają karom, do wymierzenia których poniższe przykłady służą jako wskazówki (patrz Sekcja 8.3).

Kontakt z niedozwolonymi strefami docelowymi

- 5.1 Blokowanie tyłu/ do tyłu.
- 5.2 Blokowanie głowy/ wysokie blokowanie.
- 5.3 Niskie blokowanie.

Kontakt z niedozwolonymi strefami blokowania

- 5.4 Używanie łokci.
- 5.5 Używanie przedramion i dłoni.
- 5.6 Blokowanie głową.

Kary za niedozwolone blokowanie

- 5.7 Nieprzepisowe blokowanie wykonywane przez wiele Zawodniczek na raz.
- 5.8 Blokowanie poza torem.
- 5.9 Blokowanie niezgodne z kierunkiem gry.
- 5.10 Blokowanie poza grą.

Karom za niedozwolone zachowania niekontaktowe podlegają:

- 5.11 Przecinanie linii toru
- 5.12 Poruszanie się poza torem.
- 5.13 Niedozwolone procedury.
- 5.14 Niesubordynacja.
- 5.15 Opóźnianie gry.

Niedozwolone zachowania:

- 5.16 Wykroczenia/rażące wykroczenia.

5.1 BLOKOWANIE TYŁU

Atakowanie przeciwniczki w plecy, tył nóg lub pośladki jest zabronione (patrz Sekcja 4.2.2 – Nielegalne strefy blokowania). Atakowanie dozwolonych stref blokowania i dozwolonych stref docelowych, przy jednoczesnym znajdowaniu się za plecami przeciwniczki jest dozwolone i nie nosi znamion blokowania tyłu.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.1.1 Każde działanie na plecy przeciwniczki, które wymusza jej utratę równowagi do przodu lub/i na boki; ale nie sprawia, że przeciwniczka traci względną pozycję, a żadna z współzawodniczek z drużyny (lub inicjatorka) nie poprawia swojej pozycji.

Działania karalne

5.1.2 Każdy kontakt fizyczny odbywający się na plecy przeciwniczki, który wymusza na przeciwniczkę utratę wyznaczonej pozycji. Są to działania takie jak: sprowadzanie przeciwniczki do parteru, wypychanie jej poza granice toru lub powodowanie utraty względnej pozycji.

5.1.3 Każde działanie na plecy przeciwniczki, które powoduje utratę jej pozycji lub zyskanie pozycji Zawodniczce własnej drużyny.

Wydalenie z gry

Następujące rażące zachowania, które będą skutkować wydalaniem z gry. Wydalenia z gry będą wymierzane za świadome i gwałtowane, pełne siły próby skandalicznego blokowania przeciwnika na plecy bez względu na to, czy akcja się udała czy nie:

5.1.4 Zuchwały, celowy, nieostrożny i szeroko rozumiany atak na tylne partie ciała przeciwniczki.

5.2 BLOKOWANIE GŁOWY/WYSOKIE BLOKOWANIE

Atakowanie przeciwniczki powyżej obręczy barkowej jest zabronione (patrz Sekcja 4.2.2 – Niedozwolone Strefy Docelowe).

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.2.1 Niezamierzony kontakt z partiami ciała powyżej linii ramion, który nie jest gwałtowny.

Działania karalne

5.2.2 Każdy silny i nieprzypadkowy kontakt fizyczny z partiami ciała powyżej linii ramion.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania (które mogą zaowocować nawet wykluczeniem/zawieszeniem Zawodniczki na kilka meczy/ patrz Sekcja 6.4.2.2):

5.2.3 Jakikolwiek kontakt z głową przeciwniczki, która nie ma założonego kasku.

5.2.4 Celowy, nieostrożny lub zuchwały atak powyżej obręczy barkowej.

5.2.5 Ciągnięcie za głowę, szyję lub kask.

5.3 NISKIE BLOKOWANIE

Niedozwolone jest celowe wywracanie się pod nogi innych Zawodniczek przemieszczających się po torze. Każdy kontakt fizyczny z przeciwniczką poniżej dozwolonych stref docelowych, który powoduje, że Zawodniczka drużyny przeciwnej się potyka lub przewraca, uważany jest za niskie blokowanie i/lub podcinanie. Poważne Zawodniczki powracające do gry mogą zostać ukarane za podcinanie/niskie blokowanie, nawet jeżeli jest to upadek kontrolowany.

Przykłady dozwolonych zagrań

5.3.1 Kontakty pomiędzy wrotkami i kólkami, które są normalnymi konsekwencjami jazdy na torze.

5.3.2 Zawodniczka, która celowo upada, by uniknąć niskiego blokowania, jeżeli nie ma to wpływu na względną pozycję przeciwniczek.

5.3.3 Podnosząca się Zawodniczka (bezpośrednio po upadku), która spowoduje zachwianie Zawodniczki drużyny przeciwnej, ale nie jej upadek bądź utratę pozycji.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.3.4 Zawodniczka, która upada w sposób kontrolowany w celu uniknięcia niskiego blokowania.

5.3.5 Każdy kontakt pomiędzy Zawodniczkami przy normalnym ruchu na torze, który powstaje poniżej dozwolonej strefy docelowej i który sprawia, że przeciwniczka potyka się, ale nie upada i nie traci względnej pozycji.

5.3.6 Każdy kontakt przy normalnym ruchu na torze, który powstaje poniżej dozwolonych stref blokowania i który sprawia, że przeciwniczka potyka się, ale nie upada i nie traci swojej względnej pozycji.

Główne kary

5.3.7 Każdy kontakt z przeciwnikiem poza normalnymi ruchami na torze, wymierzony poniżej dozwolonych stref docelowych i powodujący, że przeciwniczka upada lub traci względną pozycję.

5.3.8 Każdy kontakt z przeciwnikiem poza normalnymi ruchami na torze, wymierzony w część ciała poniżej dozwolonych stref docelowych lub częścią ciała poniżej dozwolonych stref blokowania, który powoduje, że Zawodniczka drużyny przeciwnej przewraca się lub traci względną pozycję.

5.3.9 Każdy kontakt z przeciwnikiem, wymierzony w część ciała poniżej dozwolonych stref docelowych, który powoduje, że Zawodniczka poprawia swoją pozycję lub przeciwniczka traci względną pozycję.

5.3.10 Każdy ruch blokujący wykonywany po upadku, rękoma czy nogami poniżej dozwolonych stref docelowych, tak że w efekcie przeciwniczka upada lub traci względną pozycję.

5.3.11 Notoryczny kontakt pomiędzy wrotkami czy kołami, który jest częścią normalnego ruchu po torze, ale z kolei powoduje, że przeciwniczka potyka się, przewraca lub traci względną pozycję. Pojedyncza Zawodniczka, która notorycznie wykonuje niskie bloki na przeciwniczkach, nawet w trakcie normalnego ruchu po torze, wpływa negatywnie na grę i bezpieczeństwo. Celem jest ukaranie Zawodniczki, której ruch po torze jest zagrożeniem dla przeciwniczek.

5.3.12 Zawodniczka, która notorycznie upada pod nogami przeciwniczek; powodując, że tamte się potykają, upadają lub tracą swoją relatywną pozycję, nawet jeżeli Zawodniczka upada w sposób kontrolowany. Zawodniczka, która notorycznie wykonuje niskie bloki na innych, nawet jeżeli upada w sposób kontrolowany wpływa negatywnie na grę oraz bezpieczeństwo. Należy ukarać Zawodniczkę, która powtarzalnie upada, ponieważ jest ona zagrożeniem dla innych Zawodniczek.

5.3.13 Każdy ruch powalonej i powracającej na tor Zawodniczki, który powoduje upadek przeciwniczki lub straci ona względną pozycję.

Wydalenie z gry

Następujące zachowania będą skutkowały natychmiastowym usunięciem z gry. Nastąpi ono w sytuacji, gdy Zawodniczka świadomie użyje niskiego blokowania, niezależnie od jego skuteczności.

5.3.14 Celowe zahaczanie nogami lub rękoma.

5.3.15 Wślizgnięcie się pod nogi przeciwniczce.

5.4 UŻYCIE ŁOKCI

5.4.1 W trakcie kontaktu z przeciwniczkami nie wolno gwałtownie ruszać łokciami w przód czy tył.

5.4.2 W trakcie kontaktu z przeciwniczkami nie wolno gwałtownie ruszać łokciami w górę czy dół.

5.4.3 Podczas blokowania ręka w łokciu musi być ugięta.

5.4.4 Niedozwolony jest bezpośredni kontakt wykonany wierzchołkiem łokcia (tj. wbijanie łokcia).

5.4.5 Niedozwolone jest używanie wewnętrznej strony łokcia w celu „podczepiania” się do przeciwniczki (np. poprzez zawijanie ramienia wokół ręki przeciwniczki).

Brak kary

5.4.6 Każdy niedozwolony ruch lub kontakt łokciami, które sprawiają, że przeciwniczka traci równowagę do przodu lub/i na boki, ale nie powodują, że traci ona swoją względną pozycję lub inicjatorka czy inna Zawodniczka z jej drużyny nie poprawia swojej względnej pozycji.

Główne kary

5.4.7 Każdy niedozwolony ruch lub kontakt łokciami, który wytrąca Zawodniczkę drużyny przeciwnej z równowagi do przodu lub na boki, sprawiając, że Zawodniczka ta traci swoją względną pozycję, a inicjatorka lub inna Zawodniczka z jej drużyny poprawia swoją względną pozycję.

5.4.8 Użycie łokcia lub ręki do podczepienia się do przeciwniczki w celu uniemożliwienia jej swobodnego ruchu po torze.

Wydalenie z gry

Bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydaleniem z gry. Wydalenie z gry będzie następować po ataku przeciwniczki łokciami niezależnie od tego, czy była to nieudana próba czy świadome działanie.

5.4.9 Celowy, bezmyślny oraz niedbały kontakt z przeciwniczką przy użyciu łokci, które zostały użyte w niedozwolony sposób.

UŻYCIE RĄK I DŁONI

5.5.1 Nie wolno używać rąk czy dłoni do chwytania, przytrzymywania oraz popychania przeciwniczki.

5.5.2 Przypadkowy kontakt rąk pomiędzy Zawodniczkami jest dozwolony.

Przykład dozwolonych zachowań

5.5.3 Kontakt, w tym kontakt trwający dłuższy czas, przy pomocy przedramion lub dłoni, które znajdują się blisko ciała Zawodniczki.

5.5.4 Blokowanie rozpoczęte ramionami (spychanie przeciwniczki na boki lub do przodu) w trakcie którego równocześnie lub po dochodzi kontakt przedramionami lub dłońmi.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.5.5 Niedozwolony kontakt przedramionami albo dłońmi z ciałem przeciwniczki, który pozbawia ją równowagi lub zmusza do zjechania w bok albo do przodu, ale nie powoduje utraty względnej pozycji, a ani inicjatorka, ani Zawodniczka z jej drużyny nie poprawia swojej względnej pozycji. Np. nieznaczne, ale zauważalne pchnięcie przeciwniczki dłońmi lub rękoma.

Główne kary

5.5.6 Każdy niedozwolony kontakt dłońmi lub przedramionami wytrącający przeciwniczkę z równowagi i powodujący, że traci ona swoją względną pozycję.

5.5.7 Każdy niedozwolony kontakt, który pomaga Zawodniczce własnej drużyny w zdobyciu pozycji lub pozbawiający względną pozycję Zawodniczki drużyny przeciwnej.

5.5.8 Użycie dłoni lub ramion w celu spowolnienia przeciwniczki, np. poprzez złapanie jej, przytrzymanie .

5.5.9 Chwytnie jednej przeciwniczki w celu poprawy swojej pozycji w bloku będąc z inną przeciwniczką.

5.5.10 Każde pchanie rękoma lub dłońmi, które powoduje zmianę prędkości, toru jazdy czy zmienia ustanowioną pozycję przeciwnika.

Wydalenia z gry

Następujące bezczelne zachowania będą skutkowały natychmiastowym wydalaniem z gry i mogą być karane zawieszeniem na wiele meczy. Wydalanie z gry następuje po świadomej próbie popełnienia któregoś z poniższych wykroczeń, niezależnie od tego, czy próba kończy się powodzeniem.

5.5.11 Przytrzymywanie lub dociskanie przeciwniczki do powierzchni toru.

5.5.12 Celowe popychanie przeciwnika.

5.6 BLOKOWANIE GŁOWĄ

Niedozwolone jest użycie głowy w celu blokowania przeciwniczki. Blokowanie głową jest niebezpieczne dla niej samej oraz osoby blokowanej.

Brak kary

5.6.1 Niezamierzony kontakt głową, który sprawia, że przeciwniczka traci równowagę do przodu lub/i na boki, ale nie powoduje, że traci ona swoją względną pozycję lub inicjatorka czy inna Zawodniczka z jej drużyny nie poprawia swojej względnej pozycji.

5.6.2 Blokowanie pozycyjne głową.

Główne kary

5.6.3 Niezamierzony kontakt głową, który powoduje utratę równowagi przez przeciwniczkę i utratę względnej pozycji, a inicjatorka lub Zawodniczka z jej drużyny poprawia swoją względną pozycję.

5.6.4 Inicjowanie bloku przy pomocy głowy, niezależnie od efektu i korzyści z tego płynących.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydalaniem z gry. Wydalanie z gry następuje po świadomej próbie blokowania głową, niezależnie od tego czy próba kończy się powodzeniem.

5.6.5 Celowy, bezmyślny oraz niedbały kontakt z przeciwniczką poprzez niedozwolony blok głową.

5.7 BLOKI WYKONYWANE PRZEZ WIELE ZAWODNICZEK NA RAZ (MULTI-BLOCK)

Zawodniczki często współpracują ze sobą, żeby zwiększyć skuteczność blokowania przeciwniczek. W niektórych przypadkach współpracujące Zawodniczki mogą tworzyć sytuacje, które dają im niesprawiedliwą przewagę w stosunku do rywalki próbującej je wyminąć lub powodują niebezpieczeństwo na torze. Zabronione jest tworzenie stałych „murów” poprzez trzymanie się Zawodniczek drużyny i formowania bariery, której rywalka nie może przekroczyć (patrz Słownik – Chwytnie, Łączenie i Nie Do Przeniknięcia/Nieprzenikniona).

Dozwolone zachowania

5.7.1 Zawodniczkom wolno chwytnie lub przytrzymywać się innych Zawodniczek swojej drużyny, jeżeli nie tworzą one w danym momencie trwałej bariery, która jest niemożliwa do przekroczenia przez przeciwnika.

5.7.2 Zawodniczka może łączyć się z inną Zawodniczką swojej drużyny, jeżeli nie jest to trwałe połączenie w momencie próby przekraczania jej przez przeciwniczkę.

5.7.3. Zawodniczkom wolno tworzyć trwałą barierę z innymi Zawodniczkami swojej drużyny, jeżeli nie jest ona trwała w momencie próby przekraczania jej przez przeciwniczkę.

5.7.4 Blokowanie przeciwniczki poprzez bezpośredni kontakt z Zawodniczką swojej drużyny, jeśli nie jest ona chwytna i/lub przytrzymywana i nie tworzy w ten sposób bariery niemożliwej do przekroczenia przez rywalkę.

5.7.5 Inicjowanie blokowania poprzez chwytnie i przytrzymywanie się Zawodniczek swojej drużyny lub tworzenie muru, o ile przeciwniczka ma fizyczną możliwość omińnięcia przeszkody.

5.7.6 Pozycyjne, ale nie fizyczne blokowanie przeciwniczki poprzez chwytnie i/lub łączenie się tworząc nieprzenikniony mur.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.7.7 Nie dotyczy.

Główne kary

5.7.8 Chwytnie Zawodniczki swojej drużyny w sposób, który uniemożliwia przeciwniczce przejazd pomiędzy tymi Zawodniczkami.

5.7.8.1 Kara zostanie nałożona na Zawodniczkę chwytającą. Jeżeli obie Zawodniczki trzymają się wzajemnie, kara zostanie nałożona na Zawodniczkę znajdującą się bliżej Sędziego.

5.7.9 Łączenie się z Zawodniczką swojej drużyny w sposób, który uniemożliwia przeciwniczce przejazd pomiędzy Zawodniczkami.

5.7.9.1 Kara zostanie nałożona na Zawodniczkę inicjującą połączenie. Jeżeli nie można jej zidentyfikować, kara zostanie nałożona na Zawodniczkę znajdującą się bliżej Sędziego.

5.7.10 Dwie Zawodniczki tworzą razem stałą barierę, która jest niemożliwa do przekroczenia dla przeciwniczki, kiedy nie może ona jej pokonać pomiędzy nimi.

5.7.10.1 Kara zostanie nałożona na Zawodniczkę odpowiedzialną za utworzenie stałej bariery. Jeżeli nie można jej zidentyfikować, kara zostanie nałożona na Zawodniczkę znajdującą się bliżej Sędziego.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydalaniem z gry. Wydalanie z gry następuje po świadomej próbie bezczelnego blokowania przeciwniczki podczas wykonywania nieprzepisowego bloku składającego się z wielu przeciwniczek na raz.

5.7.11 Celowy, bezmyślny oraz niedbały kontakt z przeciwniczką poprzez nieprzepisowy blok wykonany przez kilka Zawodniczek naraz.

5.8 KONTAKT POZA TOREM

5.8.1 Zawodniczki muszą być na torze, gdy rozpoczynają blok z przeciwniczkami.

5.8.2 Zawodniczkom nie wolno nabierać rozpędu do bloku, kiedy są poza boiskiem.

5.8.3 Inicjatorka blokowania, może wykonywać blok na przeciwniczce tylko w granicach toru. Żadna część wrotek inicjującej blok nie może znaleźć się poza torem.

5.8.4 Zawodniczka znajdująca się w granicach toru nie musi udzielać pierwszeństwa przejazdu Zawodniczce znajdującej się poza granicami toru.

5.8.5 Zawodniczce nie wolno inicjować kontaktu z przeciwniczką, która jest całkowicie poza granicami toru.

5.8.6 Zawodniczka, która jest w granicach toru, może blokować przeciwniczkę, która jest po części poza granicami toru, np. stojącą w rozkroku. Zawodniczka, która stoi w rozkroku nad linią graniczną toru nie może brać udziału w potyczkach, blokować, ani pomagać innym Zawodniczkom, ponieważ jedna jej wrotka znajduje się w obszarze toru, a druga poza nim. Z definicji więc, Zawodniczka ta jest poza granicami toru. Zawodniczka stojąca w rozkroku nad linią graniczną toru może zostać celem ataku Zawodniczki będącej w granicach toru, jako że stojąca w rozkroku Zawodniczka ma jedną wrotkę w granicach toru.

5.8.7. Powalone Zawodniczki, które wracają na tor mogą zostać ukarane za blokowanie poza torem. Nawet, jeśli powalone Zawodniczki wykonały Kontrolowany Upadek.

Dozwolone zagrania

5.8.8 Blokowanie Zawodniczki, która stoi w rozkroku nad linią graniczną toru.

5.8.9 Kontynuowanie blokowania Zawodniczki, która znajduje się cała poza granicami toru, jeżeli inicjująca blok cały czas jest w granicach toru.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.8.10 Każdy kontakt fizyczny zainicjowany przez Zawodniczkę będącą poza torem, który nie powoduje, że przeciwniczka traci względną pozycję lub Zawodniczka inicjująca kontakt lub inne Zawodniczki jej drużyny zyskują lepszą względną pozycję.

5.8.11 Kontynuowanie bloku po tym, jak inicjująca Blokująca jest poza obszarem toru lub stoi w rozkroku nad linią toru, który nie powoduje, że przeciwniczka upada lub traci względną pozycję a Zawodniczka inicjująca kontakt lub inne Zawodniczki jej drużyny zyskują lepszą względną pozycję.

5.8.12 Każdy kontakt z przeciwniczką, która dotyka wyłącznie obszaru poza torem (np. przeciwniczka jest poza granicami toru, a nie w rozkroku nad linią toru), a który nie wpływa na jej równowagę czy możliwość powrotu Zawodniczki do gry.

5.8.13 Każdy kontakt fizyczny z przeciwniczką zainicjowany przez leżącą Zawodniczkę powracającą na tor spoza jego granic, który nie wymusza na przeciwniczce będącej w grze utraty względnej pozycji oraz nie sprawia, że Zawodniczka inicjująca lub inna Zawodniczka jej drużyny zyskuje lepszą względną pozycję.

5.8.14 Każda asysta spoza granic toru, która nie pomaga Zawodniczce tej samej drużyny w poprawie swojej względnej pozycji.

Główne kary

5.8.15 Każdy kontakt lub blokowanie spoza granic toru, które powoduje, że przeciwniczka traci swoją względną pozycję lub który sprawia, że Zawodniczka inicjująca kontakt lub inne Zawodniczki jej drużyny zyskują lepszą względną pozycję.

5.8.16 Blok, który powoduje, że przeciwniczka upada, a jest on kontynuowany przez Zawodniczkę, która choćby częściowo już wyszła/wyjechała poza tor.

5.8.17 Powalona Zawodniczka powracająca spoza granicy toru, która zmusza przeciwniczkę będącą w grze do utraty względnej pozycji lub pozwala inicjatorce lub Zawodniczce swojej drużyny zyskać lepszą względną pozycję.

5.8.18 Każdy kontakt fizyczny z przeciwniczką, która jest całkowicie poza granicami toru, a który powoduje, że przeciwniczka upada lub ma trudności z powrotem do gry.

5.8.19 Każda asysta spoza granic toru, która powoduje, że otrzymująca ją Zawodniczka poprawia swoją względną pozycję.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydaleniem z gry. Wydalanie z gry następuje po świadomej, zdecydowanej próbie blokowania przeciwniczki znajdującej się poza torem, podczas wykonywania niedozwolonego bloku.

5.8.20 Niefrasobliwy, lekkomyślny kontakt z Zawodniczką będącą poza granicami toru.

5.8.21 Inicjowanie lekkomyślnego, niefrasobliwego kontaktu z przeciwniczkami przez Zawodniczkę, która jest poza granicami toru.

5.9 KIERUNEK GRY

5.9.1 Zawodniczki, podczas wykonywania bloku muszą poruszać się po torze zgodnie z ruchem przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Zawodniczki nie mogą blokować, jeśli poruszają się w kierunku zgodnym do ruchu wskazówek zegara. Zawodniczkom nie wolno blokować, jeśli stoją w bezruchu. Wśród niedozwolonych technik blokowania jest blokowanie pozycyjne. Poruszanie się w kierunku zgodnym do ruchu wskazówek zegara jest interpretowane poprzez przemieszczanie się licząc od linii prostopadłej, która łączy linie toru wewnętrznego z zewnętrznym.

5.9.2 Zawodniczki muszą poruszać się po torze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara udzielając asysty. Zawodniczkom nie wolno poruszać się po torze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara podczas udzielania i otrzymywania asysty. Zawodniczki nie mogą udzielać asysty poruszającym się po torze Zawodniczkom tej samej drużyny, podczas gdy same są w bezruchu. Inicjatorka asysty jest odpowiedzialna za jej zgodność z zasadami gry. Poruszanie się w kierunku zgodnym do ruchu wskazówek zegara jest interpretowane poprzez przemieszczanie się licząc od linii prostopadłej, która łączy linie toru wewnętrznego z zewnętrznym.

5.9.2.1 Jest dozwolone, by Zawodniczka, która się nie przemieszcza lub przemieszcza się po torze w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara pomogła stojącej lub leżącej Zawodniczce swojej drużyny.

5.9.3 Zawodniczki mogą przemieszczać się po torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara pod warunkiem, że nie angażują się z innymi Zawodniczkami (np. nie blokują przeciwniczek czy nie asystują swoim Zawodniczkom).

5.9.4 Zawodniczki mogą zatrzymać się na torze pod warunkiem, że nie angażują się z innymi Zawodniczkami (np. nie blokują przeciwniczek czy nie asystują swoim Zawodniczkom).

5.9.4.1 Zawodniczka zaangażowana w blok, która z jakiegokolwiek powodu zatrzyma się, musi zaprzestać swoją wszelką aktywność do czasu, kiedy nastąpi inna możliwość dozwolonego zaangażowania się w blokowanie.

5.9.5 Zawodniczki mogą poruszać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara opuszczając ławkę kar. Muszą jednak wrócić do gry od tyłu paki [patrz Sekcja 5.13 – Niedozwolone zachowania].

5.9.6 Zawodniczki mogą blokować i/lub asystować podczas gdy ich ciała skierowane są w dowolną stronę, pod warunkiem, że poruszają się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Dozwolone zachowania

5.9.7 Jazda w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, która nie ma wpływu na inne Zawodniczki.

5.9.8 Jazda w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara będąc poza torem w celu uniknięcia kary za przecinanie toru (patrz Sekcja 5.11 – Przecinanie Toru).

5.9.9 Zatrzymanie się Zawodniczki w celu pomocy przy wstawianiu leżącej Zawodniczki tej samej drużyny.

5.9.10 Zatrzymanie się, by udzielić pomocy Zawodniczce tej samej drużyny.

5.9.11 Zawodniczka zatrzymała się w wyniku otrzymania asysty.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.9.12 Przypadkowy kontakt z Zawodniczką, która obróciła się na skutek innego blokowania.

5.9.13 Zatrzymana Zawodniczka udzielająca asysty, ale w jej wyniku nie poprawia się względna pozycja Zawodniczki otrzymującej pomoc.

5.9.14 Zawodniczka poruszająca się zgodnie z ruchem wskazówek zegara udziela asysty, ale w jej wyniku nie poprawia się względna pozycja Zawodniczki otrzymującej pomoc.

5.9.15 Blok pozycyjny wykonany zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przez zatrzymaną Zawodniczkę, który wymusza na przeciwnicze utratę równowagi do przodu, do tyłu i/lub na boki, ale nie powoduje, że przeciwniczka traci swoją względną pozycję, nie powoduje też poprawy względnej pozycji inicjatorki lub innej Zawodniczki z jej drużyny.

5.9.16 Zawodniczka, która podczas blokowania przeciwniczki nagle się zatrzymuje, ale ponownie podejmuje ruch po torze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara przy pierwszej dozwolonej przepisami okazji.

5.9.16.1 W przypadku, gdy nie ma możliwości ponownego podjęcia ruchu, kara nie zostanie nałożona dopóki zatrzymana Zawodniczka nie angażuje się w grę.

Kary główne

5.9.17 Blok wykonany przez nieruchomą Zawodniczkę, który jest w kontakcie fizycznym z przeciwniczką jednocześnie wymuszając na niej utratę względnej pozycji, kiedy inicjatorka czy inna Zawodniczka tej samej drużyny uzyskuje przez ten typ bloku lepszą pozycję czy wyraźnie wytrąca przeciwnika z równowagi.

5.9.18 Blok zgodny z ruchem wskazówek zegara, który powoduje utratę względnej pozycji przez przeciwniczkę, pozwalając inicjującemu Zawodnicze lub innej Zawodnicze tej samej drużyny zyskać lepszą pozycję czy wyraźnie wytrąca przeciwnika z równowagi.

5.9.19 Zawodniczka poruszająca się po torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, która udziela pomocy Zawodnicze tej samej drużyny, a która ani nie jest przewrócona ani nie stoi, ale wpływa na polepszenie jej względnej pozycji. Karze podlega inicjatorka asysty.

5.9.20 Zatrzymana Zawodniczka udzielająca pomocy innej Zawodnicze swojej drużyny, która nie upadła, ani nie zatrzymała się, a uzyskała dzięki tej pomocy lepszą względną pozycję.

5.9.21 Blokowanie będąc w bezruchu (np. poprzez opieranie się w spoczynku na hamulcach czy trzymanie nieruchomej postawy dzięki podporze przez Zawodniczkę z tej samej drużyny) lub napieranie w stronę przeciwnika w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydaleniem z gry. Wydalanie z gry następuje po świadomej, zdecydowanej próbie blokowania przeciwniczki podczas poruszania się po torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara, niezależnie od tego, czy działanie to zakończyło się sukcesem.

5.9.22 Niedbały lub niefrasobliwy kontakt z przeciwniczką podczas wykonywania niedozwolonego bloku poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

5.9.23 Niedbały lub niefrasobliwy kontakt fizyczny z przeciwniczką podczas blokowania jej będąc w bezruchu.

5.10 POZA GRĄ

Kary „poza grą” stosuje się dla działań mających miejsce przed i/lub za Strefą Kontaktów oraz dla działań, które w sposób niedozwolony rozbijają pakę. Działania prowadzące do kar „poza grą” to między innymi typy blokowania czy asystowania poza paką, rozbijania paki; błędy w zbudowaniu paki czy w powrocie do dozwolonej strefy kontaktu. Kary dotyczą każdej Zawodniczki z osobna, która popełnia dane wykroczenie.

5.10.1 Zawodniczka, która jest przed lub za Strefą Kontaktów może otrzymać ostrzeżenie od Sędziego „poza grą”.

5.10.2 Niedozwolone rozbijanie paki jest tworzeniem takich sytuacji, w których nie ma paki. Jeżeli dwie lub więcej grup blokujących o tej samej ilości Zawodniczek są oddalone na torze od siebie w odległości większej niż 3 metry [10 stóp], a żadna z tych grup nie spełnia wymogów paki, następuje wtedy sytuacja „brak paki”. Jeżeli działania Zawodniczki lub Zawodniczek wywołują sytuację, w której nie można utworzyć paki, karą za to zostanie obciążona Zawodniczka ponosząca największą odpowiedzialność za tę sytuację lub Pivot blokujących (patrz Sekcja 6.1.5). Obie drużyny są odpowiedzialne za tworzenie paki.

5.10.2.1 Przykłady niedozwolonego rozbijania paki mogą zawierać, ale nie ograniczają się tylko i wyłącznie do sytuacji, w których Zawodniczka, Zawodniczki lub drużyna uciekają, wyłamują się lub poruszają się tak, by znaleźć się w odległości większej niż 3 metry [10 stóp] za drużyną przeciwną; czy przyklękają; czy celowo upadają; czy celowo wyjeżdżają poza granice toru w taki sposób, że paka się rozsypuje.

5.10.2.1.1 Zasady nie definiują prędkości poruszania się paki. Kary za niedozwolone rozbijanie paki nie będą udzielane za zmiany prędkości przemieszczania się paki, chyba że rzeczono zmiany są nagłe, szybkie oraz wyraźne i nie dają drużynie przeciwej możliwości dostosowania się do utworzenia przepisowej paki.

5.10.2.2 Zawodniczka lub grupa Zawodniczek jest zawsze odpowiedzialna za konsekwencje swoich działań. Jeśli ich działania wywołują sytuację, w której nie można utworzyć paki (wykluczając sytuacje opisane w Sekcjach 5.10.2.3 i 5.10.2.1.1) muszą one być ukarane (wg Sekcji 5.10.17), niezależnie od intencji. Rozstrzygając, kto jest odpowiedzialny za sytuację, w której nie można utworzyć paki (Sekcje 3.1.2 i 5.10.2) należy wziąć pod uwagę, że obie drużyny są odpowiedzialne za podtrzymywanie paki.

5.10.2.3 Rozbicie paki w wyniku przepisowego przebiegu gry nie może zostać uznane za niedozwolone rozbijanie paki i nie może podlegać karze. Zawodniczki muszą uformować pakę natychmiast po jej rozbiciu albo podlegać będą karze usunięcia z gry (patrz Sekcje 5.10.6 i 5.10.7). Przykłady przepisowego przebiegu gry, które nie powinny być rozpatrywane jako niedozwolone rozbijanie paki to:

5.10.2.3.1 Przepisowe wymuszenie na przeciwnicze utraty jej pozycji lub jej wyjścia poza granice toru.

5.10.2.3.2 Rozbicie paki w wyniku chybionego bloku powodując tym samym przemieszczenie się poza granice toru. Nie jest ono tym samym, co celowe wyjeżdżanie poza granice toru w celu rozbicia paki, które powinno być karane zgodnie z zasadami zawartymi w Sekcji 5.10.2.1.

5.10.2.4 Gdy żadna Zawodniczka, ani żadna z drużyn, w sposób jednoznaczny nie mogą zostać obarczone odpowiedzialnością za niedozwolone rozbicie paki, nie można wyznaczyć kary za to wykroczenie. Jednak drużyny i Zawodniczki są nadal odpowiedzialne za natychmiastowe uformowanie paki (patrz Sekcje 5.10.6, 5.10.11 i 5.10.12).

5.10.3 Zawodniczki nie mogą inicjować blokowania będąc poza grą, ani blokować Zawodniczek znajdujących się poza grą. W tej sytuacji dopuszcza się natomiast kontrowanie bloku.

5.10.4 Blokujące znajdujące się poza Strefą Kontakt, otrzymają ostrzeżenie, by jak najszybciej do niej powrócić. W razie braku natychmiastowych działań powrotu do strefy, zostaną one ukarane.

5.10.4.1 Blokujące będące przed Strefą Kontakt (paka) są zobowiązane do jazdy w kierunku ruchu wskazówek zegara, by do niej powrócić, jeżeli paka się zatrzymała lub porusza się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

5.10.5 W sytuacji, w której nie została uformowana paka, Zawodniczki zostaną ostrzeżone, że zaistniała taka sytuacja i zostaną ukarane, jeżeli nie spróbują uformować paki. Zawodniczki będące z tyłu muszą w tej sytuacji poruszać się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Zawodniczki będące na czele grupy muszą w zależności od sytuacji przyhamować, dobiec lub poruszać się do całkowitego zatrzymania się.

5.10.5.1 Blokująca, która jest poza torem musi postarać się wrócić przepisowo na tor, tworząc zarazem pakę. Blokująca ta nie musi jednak jechać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, by znaleźć dozwolony punkt powrotu.

5.10.5.2 Jeżeli wszystkie Blokujące danej drużyny są poza torem i nie mogą na niego wrócić zgodnie z przepisami, drużyna przeciwna musi natychmiast zacząć poruszać się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Drużyna będąca poza torem staje się wtedy odpowiedzialna za powrót na tor i ponowne utworzenie paki jak najszybciej to będzie możliwe (patrz Sekcja 5.10.5.1).

5.10.5.3 Jeżeli Blokująca znajduje się pomiędzy dwiema potencjalnymi pakami, w sytuacji, gdy jazda zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara umożliwi utworzenie paki, Zawodniczka może poruszać się w dowolnym kierunku (patrz Sekcja 5.10.5.1 lub 5.10.5.2).

5.10.6 Próba utworzenia paki jest uznana za „natychmiastową”, gdy działania w celu jej uformowania są wykonywane najszybciej jak to jest możliwe, wg zasad gry. Jeżeli Blokująca jest na tyle i poza paką, musi ona przyspieszyć, by dołączyć do grupy i uformować pakę (jechać slalomem, powolne przemieszczanie się lub cokolwiek wykonywanego powolnie w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara nie są uznawane za wystarczające). Jeżeli Blokująca jest na przodzie grupy i poza paką, musi natychmiast wyhamować do całkowitego zatrzymania (zwalnianie wynikające ze swobodnego toczenia się nie jest uznane za wystarczające).

5.10.6.1 W trakcie sytuacji bez paki, Zawodniczki z czołowej grupy nigdy nie muszą jechać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, by ponownie utworzyć pakę.

5.10.6.2 Kiedy bliskie jest ponowne utworzenie paki, grupa dojeżdżająca może zwolnić, by uniknąć niebezpiecznego kontaktu.

5.10.7 Zawodniczki, które są poza grą (paka) nie mogą udzielać asyst swoim Zawodniczkom.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.10.8 Sytuacje, w których brak paki nie ma wpływu na przebieg gry.

5.10.9 Każdy blok podczas nieprzepisowego bycia poza grą (paka), który wymusza na przeciwniczce utratę równowagi do przodu, do tyłu lub na boki, ale nie powoduje utraty względnej pozycji przeciwniczki, ani nie sprawia, że Blokująca Zawodniczka lub inna Zawodniczka z jej drużyny polepszy swoją względną pozycję.

5.10.10 Asysta podczas bycia poza grą (paka), która wpływa na Zawodniczkę tej samej drużyny, ale nie powoduje polepszenia jej względnej pozycji.

Główne kary

Jeżeli działania podejmowane poza grą (paka) mają wymierne konsekwencje dla jej przebiegu, są one karane.

5.10.11 Blokująca, która (po ostrzeżeniu) nie wróci natychmiast do strefy kontaktu, zostanie poddana karze. Każda zachowująca się w sposób niedozwolony Blokująca zostanie poddana karze, jeżeli natychmiast nie spróbuje powrócić do strefy kontaktu.

5.10.12 Zaniechanie ponownego uformowania paki: jeżeli natychmiast po ostrzeżeniu nie zostaną podjęte próby uformowania paki, zostanie wymierzona kara główna na każdą jedną blokującą z drużyn, jeżeli w drużynach były Blokujące, które nie podjęły natychmiastowej próby utworzenia paki (patrz Sekcja 5.10.6).

5.10.12.1 Blokująca, która kontynuuje blokowanie lub rozpoczyna nowy blok w chwili, gdy jeszcze nie uformowała paki, zostanie uznana za bierną Zawodniczkę, która nie dąży do utworzenia paki.

5.10.13 Przedłużająca się niemożność ponownego uformowania paki: Blokująca angażująca się w działania (lub będąca jako nieaktywna) uniemożliwiająca, opóźniająca uformowanie paki lub przedłużająca sytuację bez paki na torze, jeśli poprzednie próby utworzenia paki nie były skuteczne (Sekcja 5.10.6). Tylko taka Blokująca z każdej drużyny, która ponosi największą odpowiedzialność za zaistniałą sytuację, może zostać ukarana w ten sposób.

5.10.14 Blokująca, która powróciła do strefy kontaktu okrążając tor lub wróciła do paki nie z tej samej strony, z której ją opuściła. Kara musi być wymierzona każdej popełniającej to wykroczenie Blokującej (patrz Sekcja 3.3.3.2).

5.10.15 Blokująca, wracająca do strefy kontaktu od strony przedniej paki, kiedy miała upadek na jej tyle. Kara musi być wymierzona każdej popełniającej to wykroczenie Blokującej (patrz Sekcja 3.3.3.2).

5.10.16 Każde blokowanie podczas nieprzepisowego bycia poza grą, które zmusza przeciwniczkę do wypadnięcia z ustawionej pozycji. Również wymuszanie na Zawodniczce wyjścia poza granice toru, upadku czy utraty jej biernej pozycji.

5.10.17 Każde blokowanie podczas nieprzepisowego bycia poza grą, które pozwala inicjatorce bloku lub Zawodniczce z jej drużyny na poprawę jej względnej pozycji.

5.10.18 Niedozwolone rozbijanie paki: sytuacja niedozwolonego rozbijania paki powoduje, że wszystkie Blokujące tracą swoje względne pozycje. Zawodniczka odpowiedzialna za rozbicie paki, otrzymuje karę główną.

5.10.19 Asysta Zawodniczki, która będąc poza grą (paką), poprawiła względną pozycję swojej Zawodniczce. Kara zostaje udzielona inicjatorce asysty.

Wydalenie z gry

Następujące bezczelne zachowania będą owocowały natychmiastowym wydaleniem z gry. Wydalenie z gry następuje po świadomej, mocnej próbie blokowania przeciwniczki podczas bycia jej poza grą (paką), niezależnie od tego, czy działanie to kończy się sukcesem.

5.10.20 Celowy, niefrasobliwy i niebaczny kontakt fizyczny z przeciwniczką, która jest poza grą (paką).

5.10.21 Celowy, niefrasobliwy i niebaczny kontakt fizyczny z przeciwniczką będąc samemu poza grą (paką).

5.11 PRZECINANIE TORU

Podczas pobytu poza granicami toru (włączając stanie lub poruszanie się okraciem nad linią graniczną toru, „Zawodniczka Nieokreślona” – patrz Słownik), Zawodniczki muszą powrócić na tor bez poprawiania swojej względnej pozycji. Złamanie tego przepisu uważane jest za przecinanie toru. Zawodniczka będąca w granicach toru nie musi ustępować pierwszeństwa Zawodniczce będącej poza granicami toru. Zawodniczki, które są poza torem muszą znaleźć wejście na jego obszar, w taki sposób, żeby nie wymagał on usuwania z drogi Zawodniczek znajdujących się w granicach toru. Zawodniczki znajdujące się poza granicami toru mogą podlegać karom dotyczącym przemieszczania się poza granicami toru, nawet jeżeli nie przecinają one toru (patrz Sekcja 5.12 – Poruszanie się poza torem).

Ta sekcja mówi o karach za przecinanie toru. Zawodniczki muszą być w pozycji czynnej, stać lub przemieszczać się po torze, aby dostać karę za przecinanie toru (patrz Sekcja 5.8 – Kontakt poza torem oraz Sekcja 5.3 – Niskie blokowanie: dla Zawodniczek, które zostały wypchnięte i/lub upadły oraz blokują w sposób niedozwolony).

Zawodniczki mogą zostać ukarane za przecinanie toru, kiedy wrócą na tor oraz przyjmą pozycję czynną, będą stać czy zaczną się poruszać. Zawodniczki, które zostały wypchnięte lub upadły w wyniku działań drużyny przeciwnej nie są karane za przecinanie toru. Nadal jednak mogą być ukarane za niskie blokowanie lub blokowanie poza granicami toru. Podczas przecięcia toru w czasie gry Zawodniczki nie mogą poprawić swojego przejazdu w celu wycofania lub uniknięcia kary za przecinanie toru.

5.11.1 Powrót za Inicjatorkę Blokowania. Gdy w wyniku blokowania, Zawodniczka znajdzie się poza torem lub w rozkroku nad linią graniczną toru, musi wrócić na tor nie poprawiając swej pozycji względnej. Powrót na tor przed inicjatorkę blokowania jest uznawany za poprawę względnej pozycji, niezależnie od tego, kto jest z przodu, gdy Zawodniczka wjeżdża z toru. Zawodniczka będąca na torze, która wymusi na przeciwniczkę zjechanie poza tor, poprawia swoją pozycję. Zawodniczka nie może wrócić na tor przed przeciwniczkę, która pierwotnie spowodowała, że ta opuściła tor. jednakże są sytuacje, w których kary nie będą wymierzone:

5.11.1.1 Kiedy inicjująca Zawodniczka uznawana jest za „znajdującą się na ławce”, po tym jak została wysłana na ławkę kar (patrz Sekcja 6.2.2.2).

5.11.1.2 Kiedy inicjująca Zawodniczka wychodzi również poza granice toru w dowolnym momencie po zainicjowanym bloku.

5.11.1.3 Kiedy Zawodniczka inicjująca schodzi do pozycji biernej/leżącej lub upada w dowolnym momencie po zainicjowanym bloku.

5.11.1.4 Kiedy inicjująca Zawodniczka opuszcza Strefę Kontakt w dowolnym momencie po zainicjowanym bloku lub w sytuacji, gdy nie jest uformowana paka, wspomniana Blokująca jest w odległości 6 metrów [20 stóp] od innej Zawodniczki biorącej udział w tworzeniu poprzedniej paki.

Wymierzenie i rodzaj kary za przecięcie toru są zależne od statusu pokonania bloku przez przeciwniczkę. Jeśli przeciwniczka pokonała poprawnie blok i utrzymała swoją postawę oraz pozycję w granicach toru, a dopiero później wyjechała poza tor, nie jest zobowiązana do powrotu na tor za Zawodniczkę, która ten blok zainicjowała. Przeciwniczka nadal może być poddana karom za poruszanie się poza torem lub za przecinanie toru, kiedy poprawia swoją pozycję w stosunku do reszty Zawodniczek.

5.11.2 Przykłady przecinania toru:

5.11.2.1 Zawodniczka, która wróciła na tor będąc w pozycji czynnej (wcześniej będąca poza granicami toru) i wykonała ten manewr poprawiając swoją pozycję poprzez znalezienie się przed co najmniej jedną przeciwniczką będącą w pozycji czynnej i poruszającą się po torze, co w efekcie było polepszeniem pozycji Zawodniczki względem przeciwniczki.

5.11.2.2 Zawodniczka, która wróciła na tor będąc w pozycji czynnej (wcześniej będąca poza granicami toru), kiedy nie było uformowanej paki i wykonała ten manewr przed co najmniej jedną przeciwniczką będącą w pozycji czynnej poruszającą się po torze, co w efekcie było polepszeniem pozycji Zawodniczki względem przeciwniczki.

Przykłady dozwolonych zagrań

5.11.3 Zawodniczka stojąca w rozkroku nad linią graniczną toru, która następnie przemieszcza się poza tor, niezależnie od tego, które i ile Zawodniczek zostało przepuszczonych podczas stania nad linią. Zawodniczka nadal może podlegać karom za poruszanie się poza torem (Sekcja 5.12 – Poruszanie się poza torem).

5.11.4 Zawodniczka, która powracając na tor zajmuje pozycję przed jakąkolwiek z przeciwniczek, które z kolei wcześniej popełniły wykroczenie, nawet w sytuacji, gdy karę dla jakiegokolwiek przeciwniczki dopiero co odgwiżdżano i jest to kara w zawieszeniu.

Brak przejazdu/Brak kary

Ponieważ nie powinno się stosować kar w sytuacjach „brak przejazdu/brak kary”, nie powinno się również uważać za w pełni sukcesywny przejazd Zawodniczki obok przeciwniczek. Rezultatem tego może być np. sytuacja, w której Jammerka nie może zdobyć statusu Lead Jammerki, nawet pomimo tego, że przejechała jako pierwsza przez pakę przeciwniczek nie otrzymując żadnej kary.

5.11.5 Każda z sytuacji opisanych w Sekcjach 5.11.1.1 – 5.11.1.4.

5.11.6 Zawodniczka przecinająca tor i powracająca tylko przed jedną Zawodniczkę tej samej drużyny.

5.11.7 Zawodniczka wracająca na tor przed przeciwniczką, która jest w pozycji biernej/leżącej lub poza torem.

5.11.8 Zawodniczka będąca poza torem lub w rozkroku nad linią toru, która na krótko i niezamierzenie powraca na tor jedną wrotką w celu ponownego zjazdu do strefy poza torem.

5.11.8.1 Dotyczy to tylko wysiłków, by pozostać poza torem. Nieudane próby powrotu na tor zgodnie z zasadami, skutkujące niedozwolonymi zagraniami, będą karane jak standardowe.

Główne kary

5.11.9 Zawodniczka skracająca swoją drogę w stosunku do dowolnej czynnej przeciwniczki będącej na torze, nawet w sytuacji bez paki.

5.11.10 Zawodniczka skracająca swoją drogę w stosunku do więcej niż jednej czynnej Zawodniczki na torze z tej samej drużyny, nawet w sytuacji bez paki.

Wydalenie z gry

5.11.11 Nie dotyczy.

5.12 PORUSZANIE SIĘ POZA TOREM

Zawodniczki muszą pozostawać w granicach toru. Żadna część wrotek nie może dotykać powierzchni poza granicami toru. Zawodniczkom nie wolno nabierać rozpędu do wykonania bloku, dopóki nie znajdują się w granicach toru (patrz Sekcja 5.8.2). Zawodniczkom nie wolno skracać dystansu, jeśli są poza torem. Zawodniczki mogą również nie mieć wyjścia i opuszczają pole gry, które zostało spowodowanego złą oceną prędkości ich poruszania się.

Brak kary

5.12.1 Utrzymywanie lub zwiększanie prędkości będąc poza torem w trakcie jazdy do/z ławki kar.

5.12.2 Opuszczanie toru z własnego wyboru w celu ominięcia przeszkody (ciecz rozlana na torze, gruz, leżąca Zawodniczka, itp.)

5.12.3 Opuszczanie toru w wyniku bycia zablokowaną.

5.12.4 Opuszczanie toru w wyniku uskuteczniania bloku lub ominięcia bloku.

5.12.5 Opuszczanie toru z własnego wyboru spowodowane odniesionymi kontuzjami.

5.12.6 Opuszczanie toru z własnego wyboru powodowane uszkodzeniem sprzętu.

5.12.7 Opuszczanie toru z własnego wyboru by odzyskać nakrycie kasku, które znalazło się poza granicami toru (jeśli wyrażono na to zgodę – Sekcja 2.6 – Okrycia kasku).

5.12.8 Przejazd przez wewnętrzną część toru w celu dozwolonego powrotu na tor za Zawodniczką drużyny przeciwnej (np. Jammerka usiłująca wrócić na tor po tym jak druga Jammerka poruszała się z zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Nie ma uderzenie / Nie ma kary

5.12.9 Celowe przybieranie pozycji w rozkroku nad linią graniczną toru, z dowolnej przyczyny, dopóki Zawodniczka nie opuści w pełni toru.

5.12.10 Opuszczenie toru spowodowane przekonaniem Zawodniczki, że przepisowo mogła ona być poza jego granicami.

5.12.10.1 Pomyłkowe opuszczenie toru spowodowane złym zrozumieniem instrukcji wydawanych przez Sędziego (np. Zawodniczka sądzi, że została ukarana, gdy w rzeczywistości nie miało to miejsca).

5.12.10.2 Opuszczenie toru po manewrze, podczas którego Zawodniczka sądziła, że znalazła się poza nim (np. podczas wykonywania skoku skracającego łuk toru, tzw. “Apex Jump”).

5.12.11 Po otrzymaniu ostrzeżenia (Sekcja 5.10 – Poza grą) kiedy Zawodniczka była poza grą (paką) i zamiast szybkiego jej uformowania w rzeczywistości opuściła tor. Jest to nieudana próba powrotu do strefy potyczki, zależna od długości drogi do strefy kontaktu.

5.12.12 Opuszczenie toru podczas rozbrzmiewania czterech gwizdów kończących jam (w dowolnym jego momencie).

5.12.13 Opuszczenie toru na skutek utraty równowagi (nawet jeśli Zawodniczka pozostaje w pozycji czynnej). Taka Zawodniczka nadal może być poddana karze za przecinanie toru (Seksja 5.11 – Przecinanie toru).

5.12.14 Opuszczenie toru na skutek nieudanego skoku nad wewnętrznym łukiem toru. Taka Zawodniczka nadal może być poddana karze za przecinanie toru (Seksja 5.11 – Przecinanie toru).

5.12.15 Będąc poza torem na skutek wypchnięcia przez Zawodniczkę z tej samej drużyny. Taka Zawodniczka, która jest poza torem, nadal może być poddana karze za rozbicie paki (Seksja 5.10 – Poza grą).

Główne kary

5.12.16 Jazda poza granicami toru, która w znacznym stopniu skraca długość okrążenia. Przykłady:

5.12.16.1 Przejazd przez wewnętrzną część toru w drodze na ławkę kar.

5.12.16.2 Powtarzające się skracanie długości okrążenia o nieznaczne długości, które sumują się na znaczącą długość skrócenia okrążenia w trakcie gry.

5.12.17 Przekraczanie toru będąc w pozycji biernej, z części zewnętrznej do wewnętrznej.

5.12.18 Jazda ze stałą lub wzrastającą prędkością będąc poza granicami toru.

5.12.19 Zawodniczka, która z własnej woli całkowicie opuściła tor czy wykonuje rozkrok nad linią graniczną toru, włączając w to pozycję bierną (wyłączając sytuacje, które nie wpływają nieprzepisowo na grę).

5.12.19.1 Zawodniczka, która z własnej woli wracając na tor z jego granicy zewnętrznej źle ocenia swoją prędkość i w konsekwencji wyjeżdża z toru przecinając jego granicę wewnętrzną.

5.12.19.2 Zawodniczka, która całkowicie opuszcza tor w celu uniknięcia blokowania jest uznawana za opuszczającą tor z własnej woli.

Wydalenie z gry

5.12.20 Nie dotyczy.

5.13 NIEDOZWOLONE ZACHOWANIA

Techniczne wykroczenia, które dają przewagę popełniającej je drużynie, ale niekoniecznie wymierzone są w konkretnego przeciwnika.

Przykłady zagrań dozwolonych

5.13.1 Zawodniczka, która ustawia swoją pozycję startową na torze przed gwizdkiem rozpoczynającym jam, ale jest zablokowana poza torem lub poza strefą ustawiania pozycji startowych w czasie lub przed gwizdkiem rozpoczynającym jam. Jest dozwolone, aby taka Zawodniczka pozostała w grze i nie jest uważane, że popełniła false start.

Brak kary

5.13.2 Zawodniczka, która kompletnie opuściła Ławkę Kar przed końcem trwania kary, w sytuacji kiedy została ona źle poinstruowana przez Sędziego nadzorującego Ławkę Kar. Zawodniczka jednak musi wrócić i dokończyć karę.

5.13.3 Zbyt wiele Zawodniczek na torze. Dodatkowe Zawodniczki są instruowane, by opuścić tor bez przerywania gry.

5.13.4 Więcej niż jeden przyporządkowany i przypadający na drużynę Pivot, który znajduje się na torze po gwizdku rozpoczynającym jam. Zawodniczka, na której w tym przypadku spoczywa wina to Pivot, która była ostatnim Pivotem wchodzącym na tor w trakcie tej rozgrywki. Jeżeli sędzia nie może rozstrzygnąć, która Zawodniczka jest ostatnim Pivotem, który wszedł na tor, sędzia sygnalizujący to przewinienie musi wskazać najbliższego Pivota na torze. Po gwizdku, sędzia musi poinstruować tego Pivota by powróciła na ławkę, jeśli ta Zawodniczka jest dodatkową Zawodniczką na torze (patrz Seksja 5.13.3) lub usunąć pokrowiec na kask, jeżeli ta Zawodniczka jest dodatkowym Pivotem (tak by drużyna miała prawidłową ilość blokujących). Każdy Pivot rozpoczynający rozgrywkę na ławce karnej, jest Pivotem wyznaczonym do tej rozgrywki.

5.13.5 Jammerka, która nie posiadając statusu Lead Jammer, próbuje zakończyć rozgrywkę, a rozgrywka nie będzie zakończona.

5.13.6 Blokująca, która podczas rozpoczęcia jamu przykłęka na więcej niż jednym kolanie.

Główne kary

5.13.7 Błąd podczas ustawiania się: Zawodniczka, która popełniając falstart (patrz Seksja 3.2.8) poprzez częściowe dotknięcie strefy poza dozwoloną strefą startu w trakcie trwania gwizdka rozpoczynającego jam nie poprawiła błędnego ustawienia się.

5.13.8 Niedozwolone ustawienie: Zawodniczka, która w czasie popełniania falstartu (patrz Seksja 3.2.7) w czasie trwania gwizdka rozpoczynającego jam, będzie kompletnie dotykać obszar poza dozwoloną strefą startową (nawet pomimo tego, że będzie ona w pełnych granicach toru) zostanie poddana karze. Karę również otrzyma każda z Zawodniczek, która złamała ten przepis gry, nawet jeśli jest ich więcej niż jedna z tej samej drużyny.

5.13.8.1 Jeśli wszystkie Blokujące z tej samej drużyny są źle ustawione dotykając strefy poza startowej, jam nie powinien zostać rozpoczęty.

5.13.18.2 Jeśli podczas trwania gwizdka rozpoczynającego jam nie można ustalić paki w związku ze złym ustawieniem się blokujących, które częściowo dotyczą strefy poza startowej (patrz Sekcja 3.2.8), jedna z Zawodniczek, która dotyka częściowo tej strefy zostanie natychmiast poddana karze (czyli nie otrzyma szansy poprawienia swojej pozycji). Jeśli więcej niż jedna Zawodniczka łamie ten przepis, każda zostanie poddana Pivot (o ile również łamie ten przepis) lub Zawodniczka, która jest najbliższej Sędziego.

5.13.9 Zawodniczka, która będąc ukaraną opuszcza Strefę Kar podczas przerwy w grze spowodowanej decyzją Sędziego czy prośbą o Weryfikację Decyzji Sędziowskiej przez jakąkolwiek drużynę.

5.13.10 Zawodniczka, która wkracza do strefy ławki kar by komunikować się ze swoją, ukaraną Zawodniczką (patrz Sekcja 6.2.5.1).

5.13.10.1 Obsługa medyczna może wejść do strefy ławki kar, by pomóc ukaranej Zawodniczce, jednak może się z nią komunikować tylko na w tematach medycznych.

5.13.10.2 Jeśli do ławki kar wejdą osoby z drużyny, które nie mając wrotek na nogach będą komunikować się z ukaraną Zawodniczką, kara ta zostanie nałożona na Kapitana drużyny.

5.13.11 Ukarana Zawodniczka, która zdejmuje ochraniacze będąc w strefie ławki kar. Zawodniczka może wyjąć ochraniacz na zęby, dopiero gdy usiądzie na ławce. Dopasowywanie sprzętu podczas przebywania w strefie ławki kar nie będzie karane.

5.13.12 Wymuszanie przerwania jamu przez zbyt dużą liczbę Zawodniczek na torze zgodnie z Sekcją 8.2.1.1.1, jeśli na torze jest zbyt wiele Zawodniczek, sędziowie skierują zbędne Zawodniczki poza tor. Jeśli Zawodniczki nie opuszczą toru i jam zostanie odwołany, zostaną one ukarane.

5.13.13 Niedozwolony ubiór, biżuteria lub wrotki.

5.13.14 Jammerka, która nie posiadając statusu Lead Jammer zasygnalizowała zakończenie jamu ze skutkiem pozytywnym.

5.13.15 Nieprzepisowe posiadanie bądź noszenie pokrowca na kasku (patrz Sekcja 2 – Pozycje Zawodniczek i ich identyfikacja), włączając złamanie zasad w Sekcji 2.5 – Przekazanie Gwiazdy. Karę otrzymuje inicjatorka.

5.13.16 Zapobieganie przekazaniu gwiazdy przy użyciu innych środków, niż przepisowe blokowanie.

5.13.17 Zawodniczka, która opuszczając strefę ławki kar, wjeżdża na tor w sposób który stanowiłby o karze za przecięcie toru (Sekcja 5.11 – Przecinanie toru), biorąc pod uwagę, że wszystkie Blokujące są w pozycji czynnej i w granicach toru oraz mają one lepszą pozycję względem powracającej na tor Zawodniczki.

5.13.18 Zawodniczka, po tym jak zostało jej wskazane, że ma karę w zawieszeniu, a która ponownie powraca na tor w sposób który stanowiłby o karze za przecięcie toru (Sekcja 5.11 - Przecinanie toru), biorąc pod uwagę, że wszystkie Blokujące są w pozycji czynnej i w granicach toru oraz mają one lepszą pozycję względem powracającej na tor Zawodniczki.

5.13.19 Zawodniczka, która podczas jamu zgłasza usterkę sprzętu, ponownie wjeżdża na tor w sposób który stanowiłby o karze za przecięcie toru (Sekcja 5.11), biorąc pod uwagę, że wszystkie Blokujące są w pozycji czynnej i w granicach toru oraz mają one lepszą pozycję względem powracającej na tor Zawodniczki.

5.13.20 Zawodniczka, która kompletnie opuściła Strefę Kar zanim zostanie oficjalnie wypuszczona przez Sędziego. (UWAGA: Jeśli to sędzia poinstruuje Zawodniczkę, by opuściła ławkę kar zbyt szybko, kara nie będzie nałożona – patrz Sekcja 5.13.2).

5.13.21 Zbyt wiele Zawodniczek i/lub zbyt wiele osób z obsługi w strefie przeznaczony dla drużyny. Kara jest natychmiastowo nakładana na Pivota. Jeśli nie ma Pivota, kara nakładana jest na Kapitana drużyny.

5.13.22 Zdejmowanie wymaganych ochraniaczy (sekcja 6.2.6 i 9.1.1).

5.13.23 Zawodniczka, która została usunięta z gry z powodu zakłócania jej oraz wpływu na przebieg. Dotyczy to również złamania przepisu podczas powrotu do swojej strefy drużynowej w trakcie trwania pozostałej części meczu. Ta kara jest nakładana na Kapitana drużyny.

5.13.24 Zawodniczka, która została usunięta z gry, ale nie opuściła toru lub obszaru wokół toru lub powróciła na niego po usunięciu. Dotyczy to również złamania przepisu podczas powrotu do swojej strefy drużynowej w trakcie trwania pozostałej części meczu. Ta kara jest nakładana na Kapitana drużyny.

5.13.25 Zawodniczki, które podczas gwizdka rozpoczynającego jam celowo powodują sytuacje, w których przeciąga się w czasie możliwość ich ustawienia w prawidłowych pozycjach startowych w grze albo powodują przedłużanie uformowania paki. Kara zostanie przyznana każdej jednej Zawodniczce z każdej drużyny, jeżeli można stwierdzić, która jest najbardziej odpowiedzialną za tą sytuację lub Pivotowi. Inne Zawodniczki mogą otrzymać kary za błędy w utworzeniu paki wg przepisów w Sekcjach 5.10.6 i 5.10.13.

Wydalenie z gry

5.13.26 Nie dotyczy.

5.14 NIESUBORDYNACJA

Kary za niesubordynację będą udzielane za postępowania, które nadają charakter braku szacunku dla Sędziów, niezależnie od tego czy zachowania te będą celowe czy nie. Przykłady niesubordynacji to między innymi: nie opuszczenie toru po wymierzeniu kary, nie opuszczenie toru po faulowaniu, używanie wulgarnego/pogardliwego języka wobec Sędziów.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.14.1 Celowe popełnienie niedozwolonej procedury nie jest niesubordynacją i nie podlega karze jako takie.

Główne kary

5.14.2 Celowe nie opuszczanie toru przez Zawodniczkę, kiedy ma ona karę.

5.14.3 Zawodniczka, która po jasnej komendzie otrzymania kary została skierowana na ławkę kar (zgodnie z Sekcją 8.2.5.2), a nie opuszcza toru. Kara ta będzie nałożona nawet wtedy, gdy Zawodniczka nie będzie świadoma faktu nałożonej na nią kary, czyli:

5.14.3.1. Kara została prawidłowo zasygnalizowana odpowiednimi gestami oraz słowami.

5.14.3.2 Sędzia nakładający karę znajdował się w miejscu, w którym był dobrze widoczny dla karanej Zawodniczki.

5.14.3.3 Sędzia ogłosił nałożenie kary w sposób wystarczająco głośny, uwzględniając położenie Zawodniczki i ogólny poziom hałasu w trakcie meczu.

5.14.4 Użycie obscenicznego, obraźliwego lub obelżywego języka czy gestów w stosunku do Sędziego. Jeżeli nie można ustalić kto dokładnie dokonał wykroczenia, ale wiadomo, że jest za to odpowiedzialna któraś z Zawodniczek z danej drużyny, kara zostanie nałożona na Kapitana tej drużyny.

Wydalenie z gry

5.14.5 Celowe nie opuszczanie toru po faulowaniu.

5.14.6 Powtarzające używanie obscenicznego, obraźliwego lub obelżywego języka skierowanego do Sędziów.

5.14.7 Celowa i nadmierna niesubordynacja wobec Sędziów.

5.15 OPÓŹNIANIE GRY

Kary za opóźnianie gry są nadawane za celowe zachowania, które powodują zakłócanie standardowego toku gry. Kiedy celowe opóźnianie gry jest postawne do udzielenia kary, sędziowie powinni zatrzymać czas podczas 30-sekundowego rozstawienia się do rozgrywki, zamiast rozpoczynać nowy jam. Kara powinna zostać wyegzekwowana oraz powinno nastąpić nowe rozstawienie się drużyn jak najszybciej jest to możliwe.

Przykłady zagrań dozwolonych

5.15.1 Kapitan lub Wyznaczony Zastępca prosi o przerwę lub Oficjalną Weryfikację Decyzji Sędziowskich, kiedy jest to przepisowo dozwolone.

5.15.2 Kapitan lub Wyznaczony Zastępca rozmawia z Sędzią Głównym, który następnie decyduje o zarządzeniu Oficjalnej Przerwy w grze.

Brak zdarzenia / Nie ma kary

5.15.3 Nie dotyczy

Główne kary

5.15.4 Nieobecność na torze (odpowiednio usytuowanej Jamerki lub Pivota) podczas startu kolejnego jamu, kiedy oczekują one w kolejce do ławki karnej. Jedna kara będzie wymierzona dla każdej dopuszczającej się tego wykroczenia Zawodniczce.

5.15.5 Błąd ustawienia się wszystkich blokujących na pozycjach podczas rozpoczęcia jamu, uniemożliwienie rozpoczęcia rozgrywki. Kara zostanie wymierzona Kapitanowi (patrz Sekcja 8.2.7.1.2 – odmowa ustawienia Zawodniczek na torze).

5.15.6 Brak ustawienia się blokujących pomiędzy liniami Pivotów i Jammerek, tj. uniemożliwienie uformowania paki pomiędzy liniami Pivotów i Jammerek przy pierwszej, nadarżającej się zgodnie z przepisami okazji. Kara zostanie wymierzona każdemu Kapitanowi, jeżeli obie drużyny popełnią wykroczenie.

5.15.7 Nieobecność Jammerki przy rozpoczynaniu kolejnej rozgrywki, podczas gdy Jammerka drużyny przeciwnej odsiaduje karę na ławce karnej (tj. uniemożliwienie rozpoczęcia rozgrywki). Kara zostanie wymierzona Kapitanowi.

5.15.8 Popęlnienie błędu przez obie drużyny poprzez nie umieszczenie na torze Jammerek, co uniemożliwia rozpoczęcie jamu. Kara zostanie nałożona na Kapitana każdej z drużyn.

5.15.9 Udane wymuszenie przerwy w grze przez drużynę, podczas gdy tej drużynie nie przysługuje się żaden czas przerwy w grze. Kara zostanie wymierzona Kapitanowi.

5.15.10 Jeżeli Zawodniczka, która wcześniej zakończyła jam z powodu kontuzji oraz opuściła tor, a z kolei znajdzie się na nim ponownie przed upłynięciem trzech jamów, tj. czasu, w którym powinna ona znajdować się poza boiskiem (patrz Sekcja 9.3.1), kara wymierzona zostanie Kapitanowi. Jeżeli sędzia ma powody uważać, że kontuzja stanowi poważne niebezpieczeństwo dla kontuzjowanej Zawodniczki i/lub innych graczy, musi on natychmiast odesłać taką Zawodniczkę do sektora przeznaczanego dla jej drużyny. Sędzia powinien wykonać tą procedurę przed upływem czasu ustawienia się drużyn do rozpoczęcia jamu.

Wydalenie z gry

5.15.11 Nie dotyczy.

5.16 WYKROCZENIE/RAŻĄCE WYKROCZENIE

Gdy Zawodniczka dopuszcza się niesportowego zachowania, może ona otrzymać karę lub być usunięta z gry w zależności od stopnia, do którego dane zachowanie jest uznane za nieodpowiednie. Do takich zachowań zalicza się bycie niemiłą w stosunku do przeciwniczek, osób

z obsługi czy publiczności; fizyczny kontakt poza tym uznanym za stosowny dla tego sportu i każde zachowanie podważające powagę tego sportu.

Przykłady legalnych zachowań

5.16.1 Inicjowanie kontaktu z Zawodniczką własnej drużyny z obiema wrotkami niedotykającymi podłoża jest dozwolone, niezależnie od jego rezultatu. Jednakże, Zawodniczka przyjmująca ten kontakt jest odpowiedzialna za przepisowość własnych zachowań.

5.16.2 Wejście do strefy ławki kar, które zmusza Zawodniczkę tej samej drużyny do przemieszczenia się lub wymuszonego kontaktu.

Nie ma uderzenie / Nie ma kary

5.16.3 Wejście do strefy ławki kar, które powoduje, że dochodzi do kontaktu z osobami, które naruszają obręb pasa bezpieczeństwa i/lub ławkę kar.

5.16.4 Kontakt faktyczny lub potencjalny z inną Zawodniczką, spowodowany przez wady ławki/siedziska, ale nie przez samo wejście Zawodniczki do strefy ławki kar.

5.16.5 Inicjowanie kontaktu z obiema wrotkami oderwanymi od ziemi, co wymusza utratę równowagi przeciwniczki w przód lub/i na boki, ale nie powoduje utraty jej względnej pozycji.

5.16.6 Inicjowanie kontaktu z przeciwniczką lub angażowanie niej przed gwizdkiem rozpoczynającym jam, co wymusza utratę równowagi przeciwniczki w przód lub/i na boki, ale nie powoduje utraty jej ustanowionej pozycji startowej.

5.16.7 Inicjowanie kontaktu z przeciwniczką lub angażowanie niej po czterokrotnym gwizdku kończącym jam, co wymusza utratę równowagi przeciwniczki w przód lub/i na boki, ale nie powoduje jej upadku.

Główne kary (Wykroczenia)

5.16.8 Inicjowanie kontaktu gdy obie wrotki nie mają kontaktu z podłożem i wymuszanie w ten sposób utraty ustanowionej pozycji przeciwniczki. W tym również: wymuszanie na Zawodniczce przyjęcia pozycji biernej, wypychanie jej poza granice toru lub ze względnej pozycji.

5.16.9 Wykonywanie bloku na Zawodniczce, która jest w pozycji biernej.

5.16.10 Użycie obscenicznego, wulgarnego, obraźliwego języka lub gestów wobec maskotki, zapowiadającego/komentatora, publiczności oraz innych uczestników wydarzenia sportowego. Jeżeli nie można ustalić, kto dokładnie dokonał wykroczenia, ale wiadomo, że jest za to odpowiedzialna któraś z Zawodniczek, kara zostanie nałożona na Kapitana jej drużyny.

5.16.11 Nadmierne użycie obscenicznego, wulgarnego, obraźliwego języka lub gestów wobec przeciwniczek, Zawodniczek tej samej drużyny, managera, trenera i innych członków ekipy. Jeżeli nie można ustalić, kto dokładnie dokonał wykroczenia, ale wiadomo, że jest za to odpowiedzialna któraś z Zawodniczek lub cała drużyna zachowuje się w niedozwolony sposób (choć żadna z indywidualnych obraźliwych wypowiedzi Zawodniczki nie jest uważana za przesadną), kara zostanie nałożona na Kapitana tej drużyny.

5.16.12 Wejście do strefy ławki kar w trakcie trwania jamu powodujące, że osoba, która się tam znajduje, (włączając w to Sędziów, przeciwników, publiczność, ale nie włączając Zawodników tej samej drużyny) musi unikać zderzenia. To również dotyczy ludzi siedzących w strefach wyznaczonych dla drużyn i nie ogranicza się tylko do strefy ławki kar.

5.16.13 Wyraźne wtargnięcie do strefy ławki kar powodujące kontakt rzeczywisty lub potencjalny z osobami postronnymi (włączając w to Sędziów, przeciwników, publiczność, ale nie włączając Zawodników tej samej drużyny), który nastąpił poprzez uszkodzenie miejsca siedzącego, a nie samym wejściem danej Zawodniczki. Kara zostanie wymierzona, jeżeli Zawodniczka wkraczająca do strefy kar nie zachowała odpowiedniej ostrożności, powodując tym samym uszkodzenie miejsc siedzących.

5.16.14 Przyjęcie pozycji leżącej/biernej w celu zmylenia Sędziego i spowodowania, że nałoży on karę na Zawodniczkę drużyny przeciwnej.

5.16.15 Zamierzony upadek w celu uniknięcia bloku.

5.16.16 Jakikolwiek kontakt Zawodniczki, która jest w pozycji biernej z przeciwniczką, powodujący jej upadek i/lub utratę względnej pozycji czy powodujący polepszenie się pozycji względnych Zawodniczek tej samej drużyny.

5.16.17 Zainicjowanie kontaktu czy spowodowanie zaangażowania się przeciwniczki bezpośrednio przed gwizdkiem zaczynającym jam, wymuszając zmianę jej ustawionej pozycji startowej. Obejmuje to działania, które powodują przejście przeciwniczki w pozycję bierną, opuszczenie granic toru, wyraźną utratę równowagi czy przejście do nieprzepisowej pozycji startowej.

5.16.18 Zainicjowanie kontaktu czy spowodowanie zaangażowania się przeciwniczki bezpośrednio przed gwizdkiem zaczynającym jam, co w konsekwencji daje lepszą pozycję startową inicjatorce. Obejmuje to działania, które powodują uzyskanie nawet przepisowej lepszej pozycji (polepszenie pozycji w granicach toru czy polepszenie pozycji startowej poprzez kontakt) czy powodujące rozbicie paki przeciwniczek.

5.16.19 Zainicjowanie kontaktu czy spowodowanie zaangażowania się przeciwniczki bezpośrednio po czwartym gwizdku kończącym jam, powodujące, że Zawodniczka jest zmuszona do przyjęcia pozycji biernej lub poważnej utraty równowagi do przodu lub na boki.

Wydalenie z gry (Poważne wykroczenia)

Jeśli wykroczenie jest poważne i ewidentnie zasadne, powoduje ono natychmiastowe usunięcie z gry, nawet jeśli nastąpi pierwszy raz. Następujące wykroczenia będą skutkowały wydaleniem z gry, nawet jeśli nie nastąpią one w trakcie potyczki.

5.16.20 Niedozwolone włączanie się do gry przez Zawodniczki lub osoby z obsługi nie będące czynnymi uczestnikami jamu.

5.16.21 Powtarzające się używanie wulgarnego języka, obrażanie, wyzywanie lub obraźliwe gesty kierowane do maskotki drużyny, spikera, publiczności lub do osób związanych z organizacją meczu.

5.16.22 Powtarzające się używanie wulgarnego języka, obrażanie, wyzywanie lub obraźliwe gesty kierowane do przeciwniczek, Zawodniczek ze swojej drużyny, trenerów, managerów lub obsługi.

5.16.23 Bójka, definiowana jako przepychanka, która nie jest normalną częścią gry. Zawodniczka, która osłania się przed ciosami i nie bierze czynnego udziału w walce (bójce) nie podlega karze (patrz Sekcja 6.4.2).

5.16.24 Gryzienie.

5.16.25 Skok na grupę walczących Zawodniczek (tzw: „dog pile”).

5.16.26 Poważne przypadki przemocy fizycznej lub inne działania uznane przez Sędziów za stwarzające wysokie zagrożenie przemocy fizycznej.

5.16.27 Zawodniczka, która w drodze na ławkę kar w trakcie jamy, wymusza kontakt z inną osobą (inną niż Zawodniczki jej drużyny) lub która wymusza taki kontakt w strefie kar. To dotyczy kontaktu również z osobami, które są prawidłowo rozmieszczone w swoich strefach i nie ograniczają się tylko i wyłącznie do strefy karnej.

5.16.28 Wymuszony kontakt z sędzią, który był zamierzony lub możliwy do uniknięcia.

6.1 EGZEKOWANIE KAR

GLÓWNE KARY

6.1.1 Kiedy Zawodniczka otrzymuje karę, zostaje ona odesłana do strefy karnej, na ławkę karną. Zawodniczka zachowuje swój status pozycji w jakim grała, kiedy otrzymała tą karę (Jammer, Pivot lub zwykła Blokująca). Zawodniczka posiada status swojej pozycji, aż do wygaśnięcia kary (patrz Sekcja 6.2.2).

6.1.1.1 Kara jest nadana Zawodniczce zasadnie, kiedy zostaje ona wysłana do strefy ławki karnej, a wszystkie przesłanki jej wymierzenia były uznane za pewnik.

6.1.1.2 Osoba zostaje uznana do odpowiedzialności karnej dopiero w momencie, kiedy sędzia zakończył wszystkie procedury wymierzenia kary poprzez sygnały werbalne oraz słowne.

6.1.1.3 Kiedy nie jest rozpoczęty jam, a Zawodniczki popełniają nieprzepisowe procedury, których wynikiem jest otrzymanie kar, będą one nakładane na osoby wg przypisanych pozycji, które można zidentyfikować nakryciami kasków, o ile te osoby są w chwili popełnienia nieprzepisowych procedur (przed rozstawieniem do jamy).

6.1.1.3.1 Kapitan, który ma nałożoną karę jako osoba pełniąca tą funkcję (np. za nieprzepisową procedurę, którą wykonał menadżer drużyny), może otrzymywać karę jako blokujący tak długo, jak będzie pełnił tą funkcję.

6.1.1.3.2 Jeśli Pivot lub Blokująca otrzymuje karę pomiędzy rozgrywkami, a ławka kar jest zapełniona, sędziowie raportują zgłoszenie kary do ławki kar, a sama Zawodniczka jest jako oczekująca do wymierzenia kary (patrz Sekcja 6.2.2.3)

6.1.1.3.3 Jeśli Jammer lub Pivot, którzy są ustawieni w tych pozycjach do kolejnego jamy popełnią wykroczenie pomiędzy rozgrywkami, a na ławce kar będzie odsiadywać karę Jammer lub Pivot, kara będzie nałożona na nich, jako normalne Blokujące.

6.1.2 Kara trwa 30 sekund od momentu zajęcia przez Zawodniczkę odpowiedniej ławki karnej. Czas trwania kary jest mierzony dla każdej Zawodniczki z osobna.

6.1.3 Jeżeli niedozwolona procedura daje nieuczciwą przewagę drużynie, sędzia wymierzy karę i może przerwać rozgrywkę (jeżeli dopuszczająca się jej wykroczenia drużyna natychmiast nie zrezygnuje z korzystnej dla niej sytuacji).

6.1.4 Jeżeli wykroczenie jest popełnione przez osobę, która nie jest uczestnikiem gry, kara zostanie nałożona na Kapitana drużyny, chyba, że sędzia zdecyduje inaczej. Jeżeli taka sytuacja zaistnieje w trakcie trwania jamy, w którym nie bierze udziału Kapitan, kara zostanie przesunięta na kolejny jam i zostanie nałożona na Kapitana.

6.1.5 Kiedy pojedyncza kara jest spowodowana działaniem grupy Zawodniczek lub jeśli nie da się zidentyfikować Zawodniczki, która powinna podlegać karze, ukarany zostaje aktywny Pivot. Jeżeli nie ma Pivota, ukarany zostaje Kapitan.

6.2 PROCEDURY EGZEKOWANIA KAR

6.2.1 Wymiana Zawodniczek. Nie zezwala się na wymianę Zawodniczek jeżeli kara trwa do kolejnej rozgrywki. Dopuszczająca się wykroczenia Zawodniczka musi odbyć całą karę. Ukarana drużyna porusza się po torze do momentu, kiedy minie czas kary i Zawodniczka będzie mogła powrócić na tor.

6.2.1.1 Ukarane Zawodniczki muszą być zastąpione w sytuacjach, jeżeli: zostają kontuzjowane, są sfaulowane lub wydalone z gry (patrz Sekcja 9.3, 6.4.1 i 6.4.2). Wymiany Zawodniczek mogą być dokonane jedynie pomiędzy jamami. Zawodniczka, która faulowała lub została wydalona z gry, nie może powrócić do gry, a drużyna tej Zawodniczki musi grać bez niej przez pozostałą część jamy.

6.2.2 Prawa, procedury oraz ograniczenie w strefie kar: Kiedy Zawodniczka zostaje odesłana na ławkę karną, musi natychmiast opuścić granice toru gry w odpowiednim kierunku (do wewnątrz lub zewnątrz toru zależnie od tego gdzie znajduje się ławka kar, patrz Sekcja 5.14.2) i przemieścić się do strefy ławki kar w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara nie wracając na tor gry. Granice ławki kar za uznane za strefę ławki kar (patrz też Sekcja 1.2.7).

6.2.2.1 Odliczanie czasu kary nie rozpocznie się, dopóki ukarana Zawodniczka nie wejdzie do strefy kar w sposób dozwolony (tj. z kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara) i nie usiądzie na ławce.

6.2.2.1.1 Gdy po odesłaniu Zawodniczki na ławkę kar, Zawodniczka całym ciałem przekroczy punkt bez powrotu (patrz Słownik), Zawodniczka ta musi objechać cały tor, by móc wejść do strefy ławki kar w prawidłowy sposób, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

6.2.2.2 Żadna drużyna w tym samym czasie nie może mieć więcej, niż dwie Blokujące i jedną Jammerkę, które siedzą na ławce kar. Jeżeli drużyna ma więcej, niż dwie ukarane Blokujące, będą one odsiadywać kary po kolei (tj. trzecia z rzędu Blokująca usiądzie na ławce kar dopiero jak pierwsza z nich z niej zejdzie z niej). Może się zdarzyć, że w takiej sytuacji trzecia w kolejce Blokująca musi odbyć swoją karę dopiero podczas kolejnego jamu, w związku z czym może wziąć ona udział w rozgrywanym w danej chwili jamie (patrz Sekcja 6.2.3.3).

6.2.2.2.1 Jeżeli Zawodniczka nie pozostanie na torze podczas bieżącego jamu, gdy jest oczekującą w kolejce do strefy ławki kar, będzie ona ukarana zgodnie z zasadami wyszczególnionymi w Sekcji 5.15.4.

6.2.2.2.2 W momencie gdy ukarana Zawodniczka zostaje odesłana poza tor gry, uznaje się ją za przebywającą w strefie ławki kar. Czas kary nie zacznie być odliczany dopóki nie usiądzie ona na ławce kar. Zawodniczka w tym przypadku nie może być Lead Jammerką, nie może przekazywać gwiazdy czy przecinać toru, nie jest też uznawana za część paki.

6.2.2.2.3 W celu uformowania paki, drużyna musi posiadać na torze przez cały czas przynajmniej jedną blokującą. Jeżeli jest tylko jedna Blokująca z danej drużyny, nie zostanie ona odesłana na ławkę kar (nawet jeżeli jest dla niej miejsce w strefie ławki kar), dopóki inna Blokująca nie ukończy odsiadywania własnej kary i nie powróci na tor, aby utworzyć pakę.

6.2.2.2.3.1 Ukarana Zawodniczka zostanie odesłana do strefy ławki kar jak tylko będzie dla niej miejsce, pod warunkiem, że inna Blokująca z jej drużyny utworzyła pakę.

6.2.2.3 Jeżeli w strefie ławki kar są już dwie Blokujące, trzecia ukarana Blokująca powinna zostać zawieszona przez Sędziego Odliczającego Karę. Jeżeli zostaje mniej niż 10 sekund do zakończenia odbywanej kary (np. ławka zostaje zwolniona przez Zawodniczkę, której czas kary już mija), trzecia ukarana powinna zająć zwolnione miejsce. Jeżeli trzecia ukarana jest w zawieszeniu, ukarane muszą wrócić na tor wg przepisów (patrz Sekcja 6.2.7). Jammerka nigdy nie może zostać zawieszona ze strefy kar.

6.2.2.3.1 Blokująca nie może zostać zawieszona w momencie, kiedy ukarana poprzednio Zawodniczka powraca na tor do gry (z wyjątkiem pewnych sytuacji, jak np. w Sekcji 2.5.1.5); jednak do czasu, kiedy sędzia ponownie nie wymierzy kary powracającej na tor Zawodnicze (wg przepisu w Sekcji 6.2.2.3.1).

6.2.3 Zegar odmierzający czas trwania kar zaczyna go odliczać, kiedy Zawodniczka siada na ławce kar (za wyjątkiem sytuacji odnotowanych w sekcji 6.2.2.3). Zegar odmierzający czas trwania kar odlicza tylko wtedy, gdy również odlicza czas zegar odmierzający trwanie jamów. Jeżeli kara trwa przez wiele jamów, zegar odmierzający czas trwania kar będzie zatrzymywany pomiędzy jamami.

6.2.3.1 Jeżeli do końca kary jakiejś Zawodniczki pozostaje 10 sekund, ta Zawodniczka zostanie poinstruowana przez Sędziego Odliczającego Czas by wstać. Zawodniczka musi stać prosto.

6.2.3.1.1 Jeżeli ukarana w zawieszeniu Zawodniczka ma do odbycia swojej kary 10 lub mniej sekund, a ławka jest nadal zajęta (na przykładzie z Sekcji 6.3 obie Jammerki na ławce kar / obie Jammerki poza torem lub zostały źle poinstruowane do upuszczenia strefy kar przez Sędziego Głównego (wg przepisu w Sekcji 5.13.12), to siedząca na ławce kar powinna natychmiast zwolnić miejsce oraz zająć pozycję stojącą.

6.2.3.1.2 Jeżeli Zawodniczka, która została poinstruowana do wstania nie zrobi tego, Sędzia Odliczający Czas trwania kar zatrzyma zegar odmierzający czas trwania kar, aż ta Zawodniczka nie powstanie z ławki kar.

6.2.3.2 Jeżeli Zawodniczka wstanie przed momentem, gdy do końca kary pozostało 10 sekund, Sędzia Odliczający Czas trwania kar zatrzyma zegar trwania kar, do momentu, kiedy Zawodniczka ponownie nie usiądzie.

6.2.4 Ukarane Zawodniczki nie mogą opuszczać wyznaczonej strefy kar podczas przepisowej przerwy w grze czy w czasie weryfikacji sędziowskiej, która nastąpiła w momencie próśb jednej z drużyn (patrz Sekcja 5.13.9).

6.2.4.1 Zawodniczki z tej samej drużyny, co ukarana oraz jej managerowie oraz trenerzy nie mogą fizycznie wkraczać do strefy ławki karnej, by się z nią komunikować (patrz Sekcja 5.13.10).

6.2.5 Ukarani Kapitanowie czy ukarany Wyznaczony Zastępca nie mogą prosić o przerwę w grze będąc w strefie kar. Prośba o przerwę w grze lub Oficjalną Weryfikację Sędziowską, która została wyrażona przez ukaraną Kapitan czy wyznaczoną zmienniczkę nie będzie uznana.

6.2.6 Ukarane Zawodniczki mogą wyjąć ochraniacz na zęby dopiero, gdy siedzą na ławce kar. Żadna inna część wyposażenia Zawodniczki nie może zostać zdjęta w czasie, gdy Zawodniczka znajduje się w strefie karnej (patrz Sekcja 5.13.11).

6.2.7 Po opuszczeniu strefy kar, ukarana Zawodniczka może powrócić na tor. Zawodniczka po opuszczeniu strefy kar może poruszać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara dookoła toru będąc za jego granicami (patrz Sekcja 5.13.17).

6.2.7.1 Jammerka powracająca do gry ze strefy kar podczas tej samej rozgrywki, może natychmiast po powrocie zdobywać punkty (pod warunkiem, że została ukarana po tym, jak ukończyła pierwszy, inicjujący przejazd).

6.2.7.2 Jeżeli Jammerka częściowo przejedzie przez pakę podczas punktowania i zostaje odesłana na ławkę kar, zatrzymuje ona wszystkie punkty uzyskane podczas tego częściowego przejazdu. Podczas powrotu na tor, Jammerka ma szansę na ukończenie przejazdu punktując tylko za Zawodniczki, których Jammerka uprzednio nie minęła.

6.2.7.3 Zawodniczka może powrócić na tor zajmując pozycję przed przeciwniczkami, które są poza grą. Jeżeli dozwolone jest, by Zawodniczka punktowała (jeśli ma już zaliczony przejazd inicjujący, który odbył się przed ukaraniem), Jammerka natychmiast otrzyma punkty za przejazd obok tych blokujących, które są poza grą i są za Jammerką podczas jej ponownego wejścia do gry (patrz Sekcja 7.2.7.2).

6.3 OBIE JAMMERKI UKARANE/OBIE JAMMERKI POZA TOREM

Jeśli zostaną przyznane kary dla obu Jammerek jednocześnie, to czas ich trwania ulegnie skróceniu. Obie Jammerki odsiedzą dokładnie taką samą ilość czasu, zanim powrócą na tor. Kiedy druga Jammerka siedzi na ławce kar, pierwsza Jammerka (która już odsiaduje karę) jest zwolniona przez Sędziego Ławki Kar z odsiadania kary i powraca do gry. Druga z Jammerek musi odsiedzieć na ławce dokładnie tyle samo czasu, co pozostało pierwszej, za nim ona powróciła do gry (zasada z Sekcji 6.3.4 nadal obowiązuje).

PRZYKŁAD:

Jammerka A odsiedziała 17 sekund kary, aż do momentu gdy ukarana Jammerka B usiadła na ławce kar. Jammerka A jest zwolniona z odbycia kary i powraca na tor, natomiast Jammerka B musi odsiedzieć karę przez 17 sekund. Czas kar dla obu Jammerek jest taki sam, za wyjątkiem sytuacji, gdy w trakcie odbywania kary nastąpi koniec jamu lub koniec gry.

6.3.1 Jeżeli pierwsza z ukaranych Jammerek zostaje wysłana z powrotem na ławkę kar po tym, jak została z niej wypuszczona, podczas gdy druga z ukaranych Jammerek nadal odbywa swoją karę, gra będzie toczona bez Jammerki na torze przez czas, który potrzebny jest do dokończenia kar.

6.3.1.1 Gdy czas jamu dobiega końca, a obie Jammerki nadal odsiadują karę, nowy jam rozpocznie się bez rozstawienia Jammerek na ich liniach startowych. Obie Jammerki powrócą do gry dopiero w momencie, kiedy minie ich czas kary.

6.3.2 Jeżeli obie Jammerki dokładnie w tym samym momencie zajmą ławkę kar, obie będą musiały odsiedzieć dokładnie 10 sekund, zanim zostaną równocześnie odesłane na tor przez Sędziego monitorującego czas trwania kar. We wszystkich innych przypadkach nie ma minimalnego czasu odsiadania kar.

6.3.3 Jeżeli jakkolwiek jam kończy się z jedną Jammerką, która już jest na ławce kar, a druga Jammerka właśnie jedzie do strefy kar w celu odbycia kary; Jammerka, która już jest w strefie ławki kar zakończy odbywanie swojej kary wraz z czwartym gwizdkiem kończącym jam. Ta Jammerka rozpocznie nową rozgrywkę z ławki kar jako Jammerka swojej drużyny i będzie mogła wrócić do gry po gwizdku rozpoczynającym kolejny jam. Druga z Jammerek rozpocznie nowy jam w strefie ławki kar w celu odsiedzenia całej swojej kary.

6.3.3.1 Drużynie nie wolno wyznaczyć zastępstwa za żadną z Jammerek.

6.3.4 Jeżeli ukarana Jammerka wychodzi ze strefy ławki kar przed czasem zakończenia jej kary, będzie ona zawrócona do strefy ławki kar i będzie musiała odsiedzieć czas pozostający do końca jej kary (niezależnie od ilości pozostałego czasu kary). Taka Jammerka dostanie także karę główną (patrz Sekcja 5.13.20).

6.3.4.1 Jeżeli inna Jammerka jest osadzona na ławce kar wcześniej, niż pierwsza Jammerka wróciła na ławkę, by odsiedzieć swoją karę, druga z Jammerek pozostanie na ławce do końca swojej kary lub dopóki pierwsza Jammerka ponownie usiadzie na ławce. Gdy pierwsza Jammerka usiadzie na ławce, odbędzie ona karę trwającą czas, który odsiedziała druga Jammerka. Ten zsumowany czas trwania kary pierwsza Jammerka spędzi na ławce, niezależnie od zachowania pozostałych Jammerek następującego po nałożeniu zsumowanej kary.

6.3.5 Jeżeli ukarana Jammerka zostanie w nieodpowiedni sposób zwolniona z ławki kar przez Sędziego odmierzającego czas trwania kary, musi powrócić na ławkę karną niezależnie od ilości czasu, jaka pozostała do końca kary.

6.3.5.1 Jeżeli Jammerka zostanie posadzona na ławce karnej zanim pierwsza Jammerka powróciła na ławkę, obie Zawodniczki będą siedziały przez czas kary, jaki pozostał pierwszej Jammerce.

6.3.6 Jeżeli Jammerka którejkolwiek z drużyn nie zdąży dojechać na tor (kończący się jam) i podczas tego jamu Jammerka drużyny przeciwnej zostaje odesłana na ławkę kar, rozgrywka zostaje odwołana, gdy ukarana Jammerka zajmie miejsce na ławce kar. Jammerka rozpocznie nową rozgrywkę w strefie ławki kar, a drużyna, której zabrakło czasu do wejścia Jammerki w grę będzie mogła to zrobić w bieżącym jamie.

6.3.6.1 W nowym jamie zastępstwa Zawodniczek z ławki są dozwolone za wyjątkiem ukaranych Jammerek.

6.3.7 Gdy jedna Jammerka jest już w strefie ławki kar lub gdy drużyna nie wystawi Jammerki na tor, jeżeli Jammerka drużyny przeciwnej musi opuścić boisko z powodu wady sprzętu, jam nie zostaje odwołany. Jam będzie kontynuowany dopóki Jammerka nie rozwiąże problemów ze sprzętem i nie wróci na tor lub dopóki czas kary ukaranej Zawodniczki dobiegnie końca (niezależnie od tego, co nastąpi szybciej).

6.3.8 Jeżeli drużyna nie zdoła umieścić Jammerki na torze mając jedną Jammerkę w strefie ławki kar w sytuacji, gdy Jammerka drużyny przeciwnej opuszcza jam z powodu kontuzji, jam zostaje zakończony przez Sędziego po tym jak stwierdzi on, że Jammerka nie będzie mogła już powrócić do gry. Nowy jam zostanie rozpoczęty z ukaraną Jammerką na ławce kar oraz nową Jammerką ustawioną na pozycji przez przeciwną drużynę.

6.3.8.1 W nowym jamie zastępstwa Zawodniczek są dozwolone, za wyjątkiem kontuzjowanej Jammerki, która musi odsiedzieć trzy jamy (patrz Sekcja 9.3.1.) lub do końca trwania połowy/meczu (patrz Sekcja 9.3.1.1).

6.3.9 Jeśli pierwsza Jammerka jest już w strefie ławki kar, a druga Jammerka drużyny przeciwnej opuści rozgrywkę z powodu podjętej decyzji o niekontynuowaniu gry (np. usiadzie na ławce w strefie swojej drużyny w połowie trwania jamu czy opuści jam w połowie jego trwania), jam zostanie zakończony przez Sędziego. Sędzia ustali jednoznacznie, że Jammerka nie powróci już do gry (Sekcje 6.3.7. i 6.3.8. nie mają w tym przypadku uzasadnienia). Następnie przy rozpoczęciu kolejnego jam, pierwsza Jammerka nadal będzie odsiadować resztę swojej kary, a druga Jammerka zostanie wystawiona przez swoją drużynę. Jammerka, która ukończyła jam rezygnując z brania w nim udziału, zostaje uznana za Zawodniczkę rezygnującą z uczestnictwa w grze. Takiej Zawodniczce nie pozwala się już na powrót do gry w danym meczu.

6.3.10 Jeżeli pierwsza z ukaranych Jammerek zostanie sfaulowana w taki sposób, że musi ona opuścić grę lub jeśli zostanie wydalona z gry, a druga z Jammerek już odbywa karę, jam zostaje zakończony przez Sędziego. Drużyna sfaulowanej, ukaranej pierwszej Jammerki ustawia na pozycji nową Jammerkę w nowej rozgrywce, a druga Jammerka pozostaje w strefie ławki kar na początku nowego Jammu. Musi ona odsiedzieć pozostały czas swojej kary, taki sam jak czas kary pierwszej z Jammerek (patrz Sekcja 6.4.5).

6.3.10.1 Zawodniczki w kolejnym jamie mogą być zastępowane, za wyjątkiem Zawodniczek, które już odsiadują karę.

6.3.11 Jeżeli ukarana Jammerka odsiaduje bez przerwy więcej niż jedną karę, a Jammerka drużyny przeciwnej wchodzi na teren ławki kar, gdy pierwsza z ukaranych Jammerek ma do odsiedzenia więcej niż 30 sekund kary, wjeżdżająca na teren strefy ławki kar Jammerka

zostanie odesłana natychmiast na tor przez Sędziego Ławki Kar, zaraz po zajęciu miejsca na ławce kar. Pozostały czas kary pierwszej z Jammerek zostaje skrócony o 30 sekund.

6.3.11.1 Jeżeli Jammerka drużyny przeciwnej przybędzie do strefy ławki kar podczas odliczania ostatniej minuty kar pierwszej z ukaranych Jammerek, drugą z ukaranych Jammerek obowiązują zwyczajowe zasady (patrz Sekcja 6.3).

6.4 WYDALENIE Z GRY I Dyskwalifikacje

6.4.1 Dyskwalifikacja: Zawodniczka jest dyskwalifikowana, gdy w trakcie gry zostanie na nią nałożone siedem kar.

6.4.1.1 Kary są również naliczane dla Pivota lub Kapitana, które otrzymali za działania innych Zawodników (patrz przepisy 6.1.4 – 6.1.5).

6.4.1.1.1 Jeżeli nie odnotowano przewinienia, czas odbywania kary nie jest liczony (patrz przepis 6.4.2.3.1).

6.4.1.2 Kiedy Zawodniczka zostaje zdyskwalifikowana, musi ona natychmiast opuścić tor i nie może zasiadać na ławce swojej drużyny w wyznaczonej dla tej drużyny strefie. Zdyskwalifikowana Zawodniczka może zasiąść z publicznością, ale nie może w żaden sposób ingerować w grę. Inna Zawodniczka z tej samej drużyny musi odsiedzieć adekwatny czas kary, przyznany do tej samej pozycji, co zdyskwalifikowana Zawodniczka (Pivot, Blokująca lub Jammerka). Zastępstwa za zdyskwalifikowane Zawodniczki nie mogą być ustalane podczas toczącego się jamu. Zdyskwalifikowana Zawodniczka nie może powrócić do gry, a jej drużyna musi grać w umniejszonym składzie przez resztę jamu (patrz przepis 6.2.1.1).

6.4.1.2.1 Jeżeli Zawodniczka, która została zdyskwalifikowana zaingeruje w grę, zostanie ukarana jej drużyna (według zasad wyszczególnionych w przepisie 5.13.23). Dodatkowo, ta Zawodniczka nie może przebywać na meczu i będzie musiała powrócić do szatni lub poza obszar miejsca zawodów. Zawodniczka ta nie może pozostać na torze ze swoją drużyną; ani też w obszarze, gdzie mogłaby łatwo ingerować w sytuację rozgrywaną na torze.

6.4.2 Wydalenie

6.4.2.1 Zawodniczka może być wydalona z meczu w wyniku decyzji głównego Sędziego za poważną przemoc fizyczną, inne zachowania uważane przez Sędziów za będące dużym fizycznym zagrożeniem dla innych czy po prostu za niesportowe zachowanie się. Tylko Sędzia Główny może wywalić Zawodniczkę, trenera lub managera. Decyzja Sędziego Głównego jest wiążąca.

6.4.2.2 Sędziom nie wolno wycofywać wydalenia. Każde zachowanie, które nie jest gwarantowane wyraźnej kary wydalenia, musi być poprzedzone skorzystaniem z przykładów według wytycznych w Sekcji 5. Dopiero potem będzie można ustalić, czy wydalenie jest uzasadnione.

6.4.2.3 Wydalenie z gry jest specjalnym rodzajem kary. W jego konsekwencji drużyna wydalonej z gry Zawodniczki musi grać w pomniejszonym składzie przez co najmniej 30 sekund (za wyjątkiem sytuacji skróconej rozgrywki wg Sekcji 6.3).

6.4.2.3.1 Trenerów i managerów obowiązują te same standardy sportowego zachowania jak Zawodniczki. Jeśli trener lub manager jest wydalony z gry (patrz Sekcja 6.4.2.1), Kapitan drużyny musi odsiedzieć nałożoną karę, ale nie jest ona notowana na konto Kapitana.

6.4.3 Sędzia Główny nie musi spotykać się z Kapitanem przed wydaleniem Zawodniczki z gry.

6.4.4 Wydalona Zawodniczka musi niezwłocznie opuścić tor i powrócić do szatni lub poza obszar rozgrywki. Wydalonej Zawodniczce nie wolno pozostawać na torze ze swoją drużyną ani w pobliskim obszarze (nawet na trybunach) gdzie mogłaby ona ingerować w przebieg gry. Wydalonej Zawodniczce nie wolno uczestniczyć w pozostałej części meczu w żaden sposób.

6.4.5 Odliczanie czasu kar zdyskwalifikowanych/wydalonych Zawodniczek.

Drużyna Zawodniczki, która została zdyskwalifikowana lub wydalona z gry musi grać w osłabieniu o pozycję ukaranej Zawodniczki, przez czas wydania kary, jeśli taka nastąpiła. Jeśli jam zakończy się przed zakończeniem czasu kary, to reszta tego czasu będzie ujęta w kolejnym jamie.

6.4.5.1 Odliczanie kary dla zdyskwalifikowanej lub wydalonej Zawodniczki zaczyna się po tym jak zajmie ona pozycję siedzącą (wg Sekcji 6.2.3.1.). Jeśli nie zajmują pozycji siedzącej, odliczanie czasu kary zaczyna się, gdy sędzia:

6.4.5.1.1 Upewnił się, że zdyskwalifikowana/wydalona Zawodniczka niezwłocznie opuściła tor (wydalona Zawodniczka musi powrócić do szatni lub poza obszar rozgrywki wg sekcji 6.1.4.2 oraz 6.4.4.) oraz

6.4.5.1.2 Poinstruował Sędziego odpowiedzialnego za strefę ławki kar, by ten zaczął odliczanie czasu kary dla wydalonej/ zdyskwalifikowanej Zawodniczki

6.4.5.1.3 Upewnił się, że zamienniczka jest osadzona na ławce na początku następnego jamu.

7. PUNKTOWANIE

Tylko Zawodniczki mające pokrowiec na kask z widoczną gwiazdą Jammerki mają prawo punktować.

7.1 PRZEJAZDY (patrz Słownik)

7.1.1 Jammerka podczas pierwszego przejazdu przez obronę drużyny przeciwnej nie zdobywa za nią punktów. Ten przejazd jest uznany jako inicjujący i służy do określenia statusu Jammerki prowadzącej jako Lead Jammer (wg przepisu 2.4. Lead Jammerka)

7.1.1.1 W przypadku remisu i dodatkowego jamu jest jeden wyjątek: Jammerki mogą punktować już w trakcie pierwszego przejazdu, nie ma też przyznawanego statusu Lead Jammer (patrz Sekcja 1.6 DOGRYWKA)

7.1.2 Jammerka może punktować za okrążenie punktowe Jammerki (patrz słownik) w trakcie pierwszego przejazdu - inicjującego.

7.1.3 Po ukończeniu pierwszego przejazdu, Jammerka zdobywa punkty za drugi oraz każdy kolejny przejazd, wymijając przeciwniczki. Te przejazdy są uznane za „przejazdy punktowane”. Jammerka może zdobyć maksymalnie jeden punkt za każdą blokującą przeciwną drużynę, którą ominie w trakcie punktowanych przejazdów. By zdobyć punkt za ominięcie przeciwniczki, Jammerka musi:

7.1.3.1 Ominąć Zawodniczkę będąc w granicach toru, będąc w pozycji czynnej, zgodnie z zasadami. W trakcie omijania Jammerka musi mieć nałożony na kask pokrowiec z widocznym symbolem gwiazdy oraz nie może popełniać wykroczeń.

7.1.3.2 Każdy prawidłowy przejazd jest liczony. Jeśli Jammerka nie uzyska punktu z powodu niedozwolonego zachowania lub z powodu wyjechania poza granice toru, ma prawo ponowić przejazd i próbować zdobyć punkt.

7.1.3.3 Przejazdy, w trakcie których Zawodniczka odrywa wrotki od toru (podskakuje odrywając obie wrotki od toru) będą skutkować punktami tylko, jeśli:

7.1.3.3.1 Jammerka była w granicach, gdy odrywała wrotki od toru.

7.1.3.3.2 Jammerka wylądowała w granicach toru.

7.1.3.3.3 Wrotki są pierwszy elementem, który dotknął toru podczas lądowania **i zarazem**:

7.1.3.3.4 Wrotki ponownie dotkną toru przed zakończeniem jamu.

7.1.3.4 Jammerka, która jest w granicach toru, ale w pozycji biernej/leżącej, może zdobyć punkty za Blokujące drużyny przeciwniej, które były przed Jammerką, ale poruszają się po torze zgodnie z ruchem wskazówek zegara i minęły leżącą Jammerkę. Jest to uważane jako przejazd punktowany.

7.1.3.5 Gdy Jammerka opuści Strefę Kontakt, jej przejazd punktowany zostaje zakończony i rozpoczyna się kolejny. Jeżeli nie ma paki, punktowanie zakańcza się w momencie gdy Jammerka ominie najdalej wysuniętą blokującą. Jeżeli Jammerka jest już przed wszystkimi blokującymi, a zarazem nie ma utworzonej Paki, przejazd jest natychmiast zaliczony (Patrz sekcję 2.4 Lead Jammer i sekcję 3.1 Definicja Paki).

7.1.4 Przejazd inicjujący Jammerki zaczyna się natychmiast po gwizdku rozpoczynającym jam, kiedy znajdują się ona za paką blokujących drużyny przeciwniej. Jeśli nie ma zdefiniowanej paki, przejazd inicjujący zaczyna się od najbliższej wysuniętej Blokującej drużyny przeciwniej.

7.1.5 Każdy przejazd punktowany (inicjujący czy punktowany) kończy się oraz rozpoczyna następny, kiedy Jammerka opuści przód strefy potyczki.

7.1.5.1 Jeżeli Jammerka przejechała przez pakę, a była ona wcześniej zdublowana, powraca wtedy ona do swojego punktu wyjścia z poprzedniego przejazdu (patrz Sekcja 7.2.2.1 dla punktów zdobytych, kiedy Jammerka ponownie zalicza przejazd).

7.1.5.2 Jeżeli Jammerka upadła i została zdublowana przez pakę przed ukończeniem swojego przejazdu inicjującego (pierwszego), to nie jest on uznawany za inicjujący. Jammerka musi najpierw ominąć pakę, żeby w kolejnym przejeździe była zdolna do zainicjowania przejazdu punktowanego.

7.1.5.3 Jeżeli Jammerka jest zdublowana więcej niż raz (za przepisami w sekcjach 7.1.5.1 i 7.1.5.2), powraca ona do odzyskania pozycji w okrążeniach podczas przejazdów przez pakę, które składały się podczas dublowania.

7.2 PUNKTY

7.2.1 Punktowanie następuje, kiedy Jammerka ominie każdą Zawodniczkę drużyny przeciwniej, w tym również punktuje za Zawodniczki powalone na podłogę, te które wypadły z gry czy są uważane za przesiadujące na ławce karnej. Punkty za nieprzepisowe przejazdy, ale nie gwarantujące kary również są uznawane za wyjątkiem przepisów podanych w sekcjach 5.11.5 – 5.11.8 Brak przejazdu / Brak kary.

7.2.1.1 Jammerka dostaje punkt za każdą Zawodniczkę drużyny przeciwniej, która nie jest na torze (patrz słownik Punkty NieTorowe – Not-On-The-Track NOTT), niezwłocznie po zdobyciu punktu za dowolną Blokującą drużynę przeciwniej podczas każdego przejazdu punktowanego (w tym także za Blokujące drużyny przeciwniej, które fizycznie są na torze, ale zostały odesłane na ławkę karną). Jeżeli rozgrywka zakończy się zanim Jammerka zdobędzie jakiegokolwiek punktu, dodatkowe punkty nie zostaną jej przyznane. Jammerka może jednak zdobyć punkty w następujących okolicznościach za:

7.2.1.1.1 Przeciwniczki znajdujące się w Strefie Ławki Kar.

7.2.1.1.2 Przeciwniczki, które zostały wysłane do do strefy Ławki Kar (nawet jeśli nadal są na torze).

7.2.1.1.3 Przeciwniczki, którym nie udało się ustawić na torze podczas gwizdka rozpoczynającego jam.

7.2.1.1.4 Przeciwniczki, które z własnej woli opuściły tor.

7.2.1.1.4.1 Zawodniczka, która sama opuściła tor będzie obiektem punktowania, jak gdyby była na torze (a będzie poza jego granicami), dopóki nie zostanie jednoznacznie ustalone, że usunęła się z gry (aż do czasu, kiedy będzie mogła powrócić legalnie do gry, patrz sekcja 9.3.3).

7.2.1.1.5 Przeciwniczki, które powróciły z ławki karnej za Jammerką.

7.2.1.2 Standardowe zasady punktowania odnoszą się do przeciwniczek wracających ze strefy ławki karnej, które przemieszczają się przed Jammerką, zanim Jammerka jest w stanie zdobyć swój pierwszy punkt w tym przejeździe punktowym.

7.2.1.3 Punkty za przeciwniczki, które nie zostały przyznane Jammerce za przejazd punktowany z powodu odbycia przez nią kary, a w którym też są ukarane te przeciwniczki, zostaną przyznane karanej Jammerce, podczas jej ponownego wejścia w granice toru w trakcie trwania tego samego jamu. Jeżeli rozgrywka kończy się zanim Jammerka wjedzie na tor lub jeśli Jammerka wróci do gry w sposób niedozwolony (wyjdzie ze strefy ławki karnej zbyt wcześnie, wkroczy na tor przed Zawodniczkami paki, itd.), punkty za ominięcie tych przeciwniczek nie zostaną jej przyznane. Jammerka może nadal zdobyć te punkty mijając przeciwniczki w sposób dozwolony podczas tego samego jamu.

7.2.2 Zdobycie punktów sygnalizowane jest rękoma, zaraz po tym jak Jammerka ominęła przód strefy kontaktu (patrz Sekcja 7.1.3.5).

7.2.2.1 Gdy przejazd punktowany się zakończył (patrz Sekcja 7.1.3.5), Jammerka nie może otrzymać punktów, które nie zostały przyznane podczas poprzedniego przejazdu punktowego.

7.2.3 Punkty są zdobywane aż do końca ostatniego z czterech gwizdów kończących jam.

7.2.4 Jeżeli jam jest w fazie zakończenia, a Jammerka nadal jest w pace, punkty zostaną przyznane jej natychmiast, kiedy je zdobędzie.

7.2.4.1 Jammerka również zdobędzie punkty za Blokujące, które są poza paką, nie zdążyły jej utworzyć oraz nie były one wcześniej punktowane podczas bieżącego, punktowanego przejazdu.

7.2.5 Punkty poza grą: po zdobyciu punktów przez Jammerkę za przejazd (patrz Sekcja 7.1.5), zdobędzie ona również punkty za każdą blokującą, która była poza Strefą Kontaktów i nie powróciła do paki.

7.2.5.1 Jammerka może uzyskać punkty tylko za Blokujące przeciwniczki, za które nie otrzymała jeszcze punktacji.

7.2.5.2 Jeśli Jammerka otrzymała w ten sposób już punkt, nie może ona zdobyć go ponownie za tą blokującą w tym przejeździe, kiedy minęła ją podczas jej powrotu do strefy potyczki.

7.2.6 Punkty zdobyte przez Jammerkę nie mogą zostać odebrane.

7.2.6.1 Punkty, które zostały przyznane w wyniku błędu nie są punktami, które zostały zdobyte legalnie przez Jammerkę. Zostają one przyznane niepoprawnie i/lub błędnie przez Sędziego lub w wyniku błędnego działania sprzętu technicznego. Ponieważ tego typu punkty już zostały przyznane, to nie mogą one już być usunięte.

7.2.6.2 Punkty, które z kolei były należne dla drużyny poprzez zdobycie ich przez Jammerkę, ale nie zostały przyznane; przykład: podczas podliczania czy błędu technicznego. Ponieważ punkty zostały zdobyte, zostaną one przyznane drużynie.

7.2.6.3 Jeśli punkt byłby należny, punktacja musi być skorygowana w aktualnym jamie.

7.2.6.3.1 Jeśli punkt nie będzie skorygowany w aktualnym jamie, to stanie się on tylko częścią Oficjalnego Wyniku. Jakiegokolwiek zmiany wyniku aktualnego jamu mogą być poprzez ich przeanalizowane (patrz sekcja 1.11 Weryfikacja Decyzji Sędziowskich) zaraz po tym jak jam się kończy, nawet gdyby incydent wydarzył się wcześniej.

7.2.6.3.2 Jeśli pozostało mniej niż 2 minuty do rozpoczęcia drugiej połowy, punktacja musi być skorygowana przed startem jamu. Sędziowie mogą zażądać przerwy, żeby ustalić i zapewnić poprawny wynik przed startem jamu.

7.2.7 Jammerki nie mogą zdobywać punktów podczas pobytu w strefie ławki kar..

7.2.7.1 Gdy Jammerka kończy odsiadanie kary, kontynuuje ona przejazd punktowany dokładnie w miejscu, w którym go skończyła. Na przykład jeśli Jammerka zdobywa punkt na blokujących A i B drużyny przeciwnej, gdy jest odesłana na ławkę karną, Jammerka zatrzymuje te punkty. Gdy kara się kończy podczas tego samego jamu, Jammerka ta pozostaje na tym samym przejeździe punktowym i może tylko zdobywać punkty na blokujących drużyny przeciwnej C i D (patrz Sekcja 2.4 Lead Jammer).

7.2.7.2 Jammerka wychodząca ze strefy ławki karnej jest nadal na tym samym przejeździe, na którym była, gdy została ukarana, nawet jeżeli wszystkie punkty za przejazd zostały już przyznane. Jammerce natychmiast zostaną przyznane punkty za przejazd obok/ominięcie blokujących, które są poza Strefą Kontaktów, znajdujących się za Jammerką podczas jej wejścia (patrz Sekcja 6.2.7.3).

7.2.7.3 Jeżeli kara Jammerki trwa do następnego jamu, Jammerka zaczyna w nim wszystkie swoje przejazdy od początku. Punkty Jammerki są ogłaszane na końcu poprzedniego jamu, a w następnej rozgrywce Jammerka zaczyna swój inicjujący przejazd zaraz po gwizdku rozpoczynającym jam.

7.2.8 Punkt za zdublowanie Jammerki: Jeżeli jedna Jammerka zdubluje Jammerkę drużyny przeciwnej (obydwie wtedy muszą być na torze), Jammerka dublująca zdobędzie 1 punkt.

7.2.8.1 Jammerka, żeby zdobywać punkt za zdublowanie nie musi być na okrążeniu punktowanym.

7.2.8.2 Jammerka, żeby zdobywać punkt za zdublowanie nie musi być liderką w zakresie zdobywania okrążeń punktowych.

7.2.8.3 Punkty za przejazdy NieTorowe (NOTT) oraz Punkty za zdublowanie wykluczają się wzajemnie podczas przejazdu: raz, gdy Jammerka zdobyła punkt za zdublowanie drugiej Jammerki, to nie może zdobyć punktu za przejazd NieTorowy (NOTT) dopóki nie będzie jednej Jammerki na torze. I odwrotnie kiedy zdobywa punkt za przejazd NieTorowy (NOTT), nie może zdobyć punktu za zdublowanie, dopóki nie będzie dwóch Jammerek na torze.

8 SĘDZIOWIE

8.1 OBSADA SĘDZIOWSKA

8.1.1 Każdy mecz musi mieć co najmniej trzech Sędziów przemieszczających się na wrotkach i nie więcej niż siedmiu Sędziów w sumie. Rekomendowana jest pełna obsada siedmiu Sędziów oraz jeśli przynajmniej jeden Sędzia ma certyfikat poświadczający jego biegłość zasad wg WFTDA.

8.1.1.1 Wszyscy Sędziowie muszą poruszać się na wrotkach.

8.1.1.2 Nie więcej niż czterech Sędziów powinno znajdować się w części wewnętrznej toru.

8.1.2 Sędzia Główny (Head Referee). Jednego z Sędziów wyznacza się na Sędziego Głównego. Sędzia Główny jest ostatecznym autorytetem w sprawach rozsądzania meczu. Sędzia Główny rozporządza obowiązkami i nadaje pozycje innym Sędziom oraz Pomocnikom Sędziemu, którzy nie poruszają się na wrotkach (NOS – Non-Skating Officials).

8.1.2.1 Sędzia Główny jest jedynym sędzią, który ma prawo wydalenia Zawodniczki, managera i/lub trenera. Wszyscy inni Sędziowie i Pomocnicy Sędziów powinni zgłaszać Sędziemu Głównemu wszelkie zaobserwowane zachowania będące podstawą do wydalenia Zawodniczki, managera czy trenera (patrz Sekcja 6.4.2.1).

8.1.3 Sędziowie Jammerek. Dwaj Sędziowie są odpowiedzialni za obserwacje Jammerek. Jeden Sędzia przypada na każdą z drużyn.

8.1.3.1 Sędziowie Jammerek noszą identyfikator (frotkę, opaskę, pokrowiec na kask, itd.) korespondujące z kolorami drużyny, za którą są odpowiedzialni.

8.1.3.2 Pod koniec połowy Sędziowie Jammerek zamieniają się drużynami i identyfikatorami.

8.1.4 Sędziowie Paki. Pozostali Sędziowie obserwują pakę.

8.1.4.1 Nie więcej niż dwóch Sędziów Paki może być obecnych w wewnętrznej części toru.

8.1.5. Pomocnicy Sędziów nieprzemieszczający się na wrotkach (Non-Skating Officials zwani w skrócie NSOs).

8.1.5.1 Sędziowie Prowadzący Punktację (Scorekeepers). Na meczu powinno być przynajmniej dwóch Sędziów Prowadzących Punktację. Odnotowują oni zdobyte punkty zgłoszone przez Sędziów Jammerek i przekazują wynik Operatorowi Tablicy Wyników (Scoreboard Operator).

8.1.5.2 Tropiciele Kar (Penalty Trackers). Na meczu powinien być przynajmniej jeden Tropiciel Kar. Tropiciel Kar odnotowuje kary zgłaszane przez Sędziów i trzyma pieczę nad Oficjalnym Rejestrem Kar (Official Penalty Tally).

8.1.5.3 Pomocnicy Sędziów Odliczający Czas Kar (Penalty Timing Officials). Na meczu powinno być przynajmniej dwóch Pomocników Sędziów Odliczających Czas Kar, którzy nadzorują strefę ławki kar. Pomocnicy trzymają pieczę nad odliczaniem czasu trwania kar oraz asystują Sędziom w upewnianiu się, że drużyna staje się umniejszona o ukarane Zawodniczki.

8.1.5.4 Operator Tablicy Wyników (Scoreboard Operator). Na meczu powinien być jeden Operatora Tablicy Wyników. Jego zadaniem jest umieszczanie na tablicy wyników punktacji przekazanej przez Sędziego Prowadzącego Punktację oraz pilnowanie oficjalnego czasu gry (Official Period Clock); czasu jamu (Jam Clock) i bieżącego wyniku.

8.1.5.5 Chronometrażysta Jamów (Jam Timer). Na meczu powinien być jeden Chronometrażysta Jamów. Jest on odpowiedzialny za rozpoczynanie jamów i odliczanie 30-sekundowych odstępów czasu pomiędzy nimi. Jest również odpowiedzialny za kończenie jamów, które trwały już pełne dwie minuty.

8.2 OBOWIĄZKI

8.2.1 Ocena gotowości drużyny przed rozpoczęciem każdego jamu.

8.2.1.1 Sędziowie są odpowiedzialni za ustalenie, czy obie drużyny mają prawidłową liczbę Zawodniczek podczas jamu, w tym Zawodniczek znajdujących się w danym momencie w Strefie Ławki Kar (patrz Sekcja 5.13.3 o szczegółach, kiedy jest zbyt dużo Zawodniczek podczas startu jamu).

8.2.1.1.1 Jeżeli jam zaczyna się ze zbyt dużą ilością Zawodniczek, sędziowie muszą poinstruować ostatnią blokującą, która weszła na tor, by go opuściła. Jeżeli nie można zidentyfikować takiej Zawodniczki, Blokująca znajdująca się najbliżej Sędziów musi zostać odesłana z toru.

8.2.1.1.2 Jeżeli jam zaczyna się ze zbyt dużą ilością Zawodniczek i dodatkowej Zawodniczki nie można odesłać z toru, Sędzia musi zatrzymać jam. Dodatkowa Zawodniczka powinna zostać ukarana zgodnie z zasadami zawartymi w Sekcji 5.13.12.

8.2.1.1.2.1 Jeżeli inna Zawodniczka, która nie otrzymała polecenia opuszczenia gry, zejdzie z toru w celu zgodności ilości Zawodniczek, gra może być kontynuowana i nie zostanie nałożona kara.

8.2.1.2 Sędziowie muszą się upewnić, że wszystkie Zawodniczki mają na sobie cały wymagany sprzęt ochronny, odpowiednie stroje i odpowiednie oznaczenia Zawodników.

8.2.1.3 Sędziowie ustalają, czy Zawodniczki ustawiły się w prawidłowej formacji.

8.2.2 Oznajmianie początku jamu.

8.2.2.1 Pomocnicy Sędziów odgwizdują start paki i Jammerek.

8.2.3 Przydzielanie i oznajmianie Statusu Lead Jammerki.

8.2.3.1 Sędziowie stwierdzają, która Jammerka otrzymuje Status Lead Jammerki. Sędzia Jammerki oznajmia Status Lead Jammerki sygnalizując dwoma, szybkimi gwizdkami oraz wskazując dłonią (Official Hand Signals) na Lead Jammerkę.

8.2.3.2 Sędzia Jammerki kontynuuje wskazywanie Lead Jammerki przez całą długość jamu.

8.2.4 Sędziowie Jammerek są odpowiedzialni za liczenie i sygnalizowanie punktowania według wytycznych określonych w Sekcji 7. Muszą przekazywać wynik (wg Sekcji 7.2.2) po każdym zakończonym Punktowanym Przejeździe przez Jammerkę.

8.2.5 Priorytetem dla Sędziów jest bezpieczeństwo. Niedozwolone jest rozgrywanie meczu, który owocuje niebezpiecznym środowiskiem gry. Taka sytuacja nie może być tolerowana. Sędziowie mają obowiązek karania i usuwania z gry kierując się zasadami wyszczególnionymi w Sekcjach 5 - Kary i 6 – Egzekwowanie Kar. Sędziowie mają obowiązek używać swoich uprawnień, a ich decyzje są wiążące.

8.2.5.1 Sędziowie używają wszystkich dozwolonych oficjalnie sygnałów rękoma jako formy prawidłowej komunikacji z Sędziami Prowadzącymi Punktację/Tropicielami Kar, Zawodnikami, spikerami i resztą Sędziów (patrz WFTDA Official Hand Signal - Zatwierdzone Sygnały Rękoma)

8.2.5.2 Sędziowie:

8.2.5.2.1 Posługują się gwizdkami, sygnałami dłońmi i głosem wystarczająco głośno, by oznajmiane wszystkie kary były słyszalne dla Zawodniczek i Sędziów.

8.2.5.2.2 Używają koloru danej drużyny i numeru Zawodniczki z oficjalnej rozpiski tej drużyny (dla przykładu: żeby nadać karę danej Zawodniczce). Inne rozwiązania, włączając liczby, nazwiska, karty nazwisk czy skrócone numery nie mogą być używane w komunikacji nawet pomiędzy Pomocnikami Sędziów.

8.2.6 Sędzia kończy/odwołuje rozgrywkę czterema krótkimi gwizdkami.

8.2.6.1 Sędzia może odwołać rozgrywkę z któregoś z poniższych powodów:

8.2.6.1.1 Sędziowie oznajmniają oficjalny koniec czasu meczu (Official Timeout).

8.2.6.1.2 Kontuzja. Sędziowie odwołują rozgrywkę tylko w przypadku bardzo poważnej kontuzji/uszkodzenia ciała lub kontuzji/uszkodzenia ciała, które mogą zagrozić innej Zawodniczce.

8.2.6.1.3 Trudności techniczne lub uszkodzenia mechaniczne (włączając osprzęt ochronny i usterki wrotek).

8.2.6.1.4 W odpowiedzi na karę główną czy przewinienie, które ma wpływ na przebieg gry (patrz Sekcja 6.1.3).

8.2.6.1.5 Gdy którakolwiek z Zawodniczek wchodzi w nadmierną interakcję z publicznością.

8.2.6.1.6 Nagłe wypadki.

8.2.6.1.7 Nierówności na powierzchni toru (wycieki, śmieci lub odłamki).

8.2.6.1.8 Zbyt wiele Zawodniczek na torze. Po rozpoczęciu jamu, Sędziowie powinni szybko pokierować wszystkie nadliczbowe Zawodniczki, tak by nie było potrzeby odwoływania jamu (patrz Sekcja 8.2.6.2.6).

8.2.6.2 Sędzia musi odwołać jam z któregoś z poniższych powodów:

8.2.6.2.1 Lead Jammerka odwołuje jam poprzez wielokrotne opieranie dłoni na biodrach.

8.2.6.2.2 Koniec dwu-minutowego czasu jamu lub koniec połowy czy meczu.

8.2.6.2.3 Kontuzja/uszkodzenie ciała, które są zagrożeniem dla bezpieczeństwa dalszej gry.

8.2.6.2.4 Przepychanki/walka między Zawodniczkami.

8.2.6.2.5 Problemy techniczne lub uszkodzenia mechaniczne (w tym także kłopoty ze sprzętem ochronnym czy wrotkami), które są zagrożeniem dla bezpieczeństwa dalszej gry.

8.2.6.2.6 Zbyt wiele Zawodniczek na torze, co daje jednej z drużyn przewagę.

8.2.6.2.7 Problemy techniczne związane z miejscem, w którym odbywa się mecz (np. przerwy w dostawie elektryczności), które są zagrożeniem dla bezpieczeństwa dalszej gry.

8.2.6.2.8 Fizyczne ingerowanie w grę (w tym także członków publiczności), które zakłóca przebieg gry.

8.2.6.3 Jeśli jakikolwiek jam (włączając jam z dogrywki) zostanie odwołany z powodu „sił wyższych” (patrz Sekcje 8.2.6.2.3 – 8.2.6.2.8) gdy zegar jamu nadal odlicza czas, a z kolei zegar połowy/czas meczu zakończył odliczanie, punkty z jamu zostają zaliczone, a Sędzia Główny może wedle uznania zarządzić dodatkową rozgrywkę. Dodatkowy jam będzie rozegrany na tych samych zasadach, co poprzedni. Jeśli poprzedni jam był dogrywką, kolejny jam również takim będzie (patrz Sekcja 1.6 Dogrywka), bez względu na to, czy zakończony jam spowodował wynik remisowy (i odwrotnie).

8.2.7 Deklarowanie poddania gry/walkower

8.2.7.1 Sędzia Główny **może** ogłosić poddanie gry/walkower z następujących powodów:

8.2.7.1.1 Kiedy drużyna ma na torze pięć lub mniej niekontuzjowanych Zawodniczek.

8.2.7.1.2 Kiedy drużyna po ostrzeżeniu nadal odmawia umieszczenia Zawodniczek na torze, aby kontynuować grę.

8.2.7.2 Sędzia Główny **musi** ogłosić poddanie gry/walkower z następujących powodów:

8.2.7.2.1 Kiedy drużyna nie stawia się na ustalony mecz.

8.2.7.2.2 Kiedy drużyna decyduje się na poddanie gry/walkower zamiast na kontynuowanie gry.

8.2.8 Sędziowie mogą przerwać przepychanki/walki według własnego uznania i gra zostaje wznowiona tak szybko, jak to możliwe.

8.2.9 Sędziowie mają możliwość ogłoszenia Oficjalnej Przerwy w meczu, jeżeli uważają, że zaistniała sytuacja jest pogwałceniem zasad bezpieczeństwa dla Zawodniczek lub publiczności; lub taka, która przeszkadza w przebiegu meczu.

8.2.10 W razie niezgody na temat decyzji Sędziego albo punktowania, tylko Kapitanowie lub ich Wyznaczeni Zmiennicy mogą prowadzić dyskusję z sędziami. Zawodniczki, trenerzy i managerowie mogą wziąć na siebie rolę Wyznaczonych Zastępców.

8.3 DOWOLNOŚĆ DECYZJI OFICJELI

8.3.1 Zgoda Oficjela jest ostateczną decyzją w jakichkolwiek dysputach dotyczących sytuacji, które nie są jasno opisane w tych zasadach. Oficjel może zwiększać dotkliwość kar według własnego uznania. Podobnie, może on zmniejszać dotkliwość kary (np. dać ostrzeżenie), jeżeli zdecyduje, że tak należy postąpić.

8.3.1.1 Ostrzeżenie nie musi być dane Zawodniczce, jeżeli Oficjel postanawia Zawodniczkę ukarać. Wyjątkiem od tego są tylko kary Poza Grą (na spalonym), jak np. błąd w tworzeniu paki czy błąd powrotu do gry. Przed tymi karami, musi nastąpić ostrzeżenie (patrz Sekcje 5.10.4, 5.10.5, 5.10.11 i 5.10.12).

8.3.1.2 Zezwala się na dowolność decyzji Oficjeli tylko po to, by gra toczyła się bezpiecznie i spójnie w przypadku nieoczekiwanych okoliczności. Dowolność ta nie zezwala Oficjelom na zmienianie zasad gry.

8.3.2 Jeżeli Oficjel ma wątpliwości co do podejmowanej decyzji (tj. na przykład widzi efekt uderzenia jednej Zawodniczki przez drugą, ale nie widział samego uderzenia), nie może on ukarać Zawodniczki, która być może dopuściła się przewinienia.

8.3.3 Jeżeli Oficjel musi podjąć decyzję w sprawie niejasnej sytuacji, w której można się tylko domyślać intencji Zawodniczki, musi założyć, że intencje Zawodniczki, która prawdopodobnie dopuściła się przewinienia, były zgodne z zasadami gry.

8.3.4 Jeżeli Oficjel nie jest pewien, czy dana sytuacja może być rozpatrywana jako sytuacja karalna, czy jako sytuacja niekaralna, musi ona zostać rozpatrzona jako sytuacja niekaralna.

8.3.5 Jeżeli Oficjel nie jest pewien, czy sytuacja wymaga wydalenia Zawodniczki z gry, Zawodniczka nie zostaje wydalona z gry.

8.3.6 Jeżeli Oficjel przekaze złe informacje Zawodniczce, Zawodniczka nie zostanie ukarana na podstawie tych informacji (dla przykładu patrz sekcje 5.13.2 i 5.13.5).

8.3.7 Sędzia Główny może wyznaczyć NSOs do sygnalizowania i egzekwowania kar, kiedy są oni w stanie obserwować przewinienia. Obejmuje to, ale nie ogranicza się do: obscenicznych, wulgarnych lub obraźliwych sformułowań skierowanych do NSOs lub innych Oficjeli (patrz rozdział 16.5.10); zdejmowanie ochraniaczy w Strefie Kar (patrz rozdział 13.5.11); przewinienia w Strefie Kar (patrz rozdziały 5.13.9, 13.05.10, 13.05.11, i 13.05.20); i kar za opóźnienie gry (patrz punkt 5.15).

8.3.7.1 Sędzia Główny może wyznaczyć który NSOs miałby uprawnienia do ogłaszania kar, jak również jakie kary i w jaki sposób mogły być przez niego ogłaszane.

8.3.7.1.2 NSOs może być wyznaczony do ogłaszania kar zgodnie z ich główną rolą, do konkretnej osoby czy osób. Np. żaden NSOs nie może być przydzielony do ogłaszania kar, które obejmują bloki czy asysty.

8.3.7.2 NSOs, który został upoważniony do ogłaszania kar w powyższy sposób, podlega tym samym obostrzeniom jak Sędziowie, wg sekcji 8.3 – Dowolność Decyzji Oficjeli.

8.4 WYMAGANY SPRZĘT

8.4.1 Sędziowie mogą przemieszczać się na wrotkach liniowych (rolkach), ale zachęca się ich do używania wrotek klasycznych.

8.4.2 Sędziowie muszą być ubrani w taki sposób, by można ich było łatwo zidentyfikować w grze jako Oficjeli (np. koszule w białoczarne pasy).

8.4.2.1 NSOs powinni być ubrani w schludne stroje, które odróżniają się od ubioru Sędziów.

8.4.3 Każdy sędzia biorący udział w meczu musi być widoczny, a tył jego stroju musi być oznaczony. Sędziowie mogą używać jednego z następujących identyfikatorów:

8.4.3.1 Nazwa

8.4.3.2 Numer. Jeżeli sędzia wybiera opcję z numerem, nie może on mieć więcej niż cztery cyfry. (tzn. że nie może on zawierać liter i symboli, niezależnie od ich wielkości).

8.4.3.3 Obie opcje: nazwę i numer.

8.4.4 Każdy sędzia musi być wyposażony w przepisowy gwizdek sędziowski, który będzie mu pomocny w sygnalizowaniu rozgrywki oraz kary. Zalecany gwizdek to *Fox 40 Classic*.

8.4.5. Sprzęt zabezpieczający: wymaga się, aby sędziowie ubrani byli w następujący sprzęt zabezpieczający z ochraniającymi wkładkami, który spełnia kryteria nadane przez ubezpieczyciela:

8.4.5.1 Kask.

8.4.5.2. Ochraniacze na kolana

8.4.5.3. Ochraniacze na nadgarstki

8.4.5.4. Ochraniacze na łokcie

9 BEZPIECZEŃSTWO

9.1 SPRZĘT ZABEZPIECZAJĄCY

9.1.1 Zawodniczki przez cały czas trwania rozgrywki oraz przejazdu do i ze Strefy Ławki Kar muszą mieć na sobie sprzęt zabezpieczający. Nie posiadanie na sobie sprzętu zabezpieczającego lub zdejmowanie sprzętu zabezpieczającego (np. ochraniacza na zęby) będzie skutkowało karą (patrz Sekcja 5.13.22 i 6.2.6).

9.1.2 Sprzęt zabezpieczający musi zawierać w minimum: ochraniacze na nadgarstki, ochraniacze na łokcie, ochraniacze na kolana, ochraniacze na zęby i kaski.

9.1.2.1 Ochraniacze na nadgarstki, łokcie kolana i kaski muszą mieć twarde powierzchnie ochronne na zewnątrz lub w ich wnętrzu.

9.1.2.2 Zaleca się zabezpieczanie luźnych elementów ochraniaczy taśmą lub w inny sposób (np. zapięcia na rzepy Velcro).

9.1.3 Inne rodzaje ochraniaczy, takie jak np.: spodenki z ochraniaczami na uda, ochraniacze na brodzie, usztywniacze/wzmacniacze na kolana i kostki, ochraniacze na golenie, usztywniane/wzmacniane biustonosze, ochraniacze na kość ogonową, pełne lub połowiczne ochraniacze na twarz oraz dopasowane ochraniacze na poszczególne części twarzy (np. na nos), mogą być noszone według uznania Zawodniczek jeżeli nie upośledzają one, ani nie ingerują w bezpieczeństwo innych Zawodniczek, Sędziów i pomocników Sędziów.

9.1.3.1 Ochraniacze na brodę, usztywnione/wzmocnione biustonosze, ochraniacze na kość ogonową, ochraniacze na golenie, połowiczne lub całościowe ochraniacze na twarz i dopasowane ochraniacze na części twarzy (np. nos) mogą mieć pancerze/utwardzane powierzchnie. Żaden inny opcjonalny ochraniacz nie może mieć twardej osłony.

9.1.3.2 Ochraniacze na twarz o niejednorodnej powierzchni (np. w formie klatki) są niedozwolone.

9.1.3.3 Połowiczne i całościowe ochraniacze na twarz muszą być dopasowane do marki i modelu kasku, które tworzą ze sobą kompatybilny zestaw.

9.2 PERSONEL ODPOWIEDZIALNY ZA BEZPIECZEŃSTWO

9.2.1 Drużyna gospodarzy musi zapewnić przynajmniej dwóch licencjonowanych czy certyfikowanych ratowników pogotowia czy personelu medycznego do pomocy w nagłych przypadkach. Personel medyczny musi być wyposażony w sprzęt niezbędny do radzenia sobie z wypadkami czy sytuacjami, które mogą zaistnieć w trakcie meczu roller derby. Obecność personelu medycznego jest wymagana podczas całej rozgrzewki oraz meczu.

9.2.2 Kapitanowie są odpowiedzialni za zapewnienie przepływu informacji między personelem medycznym, a Zawodniczkami.

9.3 KONTUZJOWANE ZAWODNICZKI

9.3.1 Jeżeli Zawodniczka będzie na tyle poważnie kontuzjowana, że Sędziowie będą zmuszeni przerwać jam, musi ona przesiedzieć kolejne trzy jamy.

9.3.1.1 Jeżeli więcej niż jeden jam zostaje odwołany przez tą samą Zawodniczkę, Zawodniczka musi przesiedzieć czas pozostały do końca połowy/meczu.

9.3.2 Jeżeli Zawodniczka krwawi, nie wolno jej uczestniczyć w meczu, dopóki krwawienie nie ustanie.

9.3.3 Jeżeli Zawodniczka opuszcza jam z powodu sprzętu, może powrócić do rozgrywki, jak tylko problem zostanie rozwiązany. Jeżeli zmuszona jest do opuszczenia jamu z powodu kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu, nie może ona powrócić do jamu.

9.3.3.1 Zawodniczka, która opuszcza tor z powodu problemów ze sprzętem musi wrócić do paki od tyłu i jest narażona na kary (patrz Sekcja 5.13. Niedozwolone Zachowania).

9.3.4 Zawodniczki, które zostały kontuzjowane przed rozpoczęciem gry mogą grać, jeżeli dostały wcześniej pozwolenie od swojego lekarza.

9.3.4.1 Zawodniczce nie wolno mieć na sobie sprzętu, odlewów, klamer i innego rodzaju sprzętów, które mogą stanowić jakiegokolwiek zagrożenie dla innych Zawodniczek (decyduje o tym Sędzia Główny).

9.4 NIEDOMAGAJĄCE ZAWODNICZKI

9.4.1 Zawodniczkom nie wolno brać udziału w meczu, jeżeli znajdują się pod wpływem alkoholu, narkotyków albo wszelkiego rodzaju innych niedozwolonych substancji.

9.4.2 Zawodniczkom nie wolno konsumować alkoholu podczas meczu, gdy mają na sobie wrotki.

SŁOWNIK

Niektóre terminy użyte w regulaminie mają szczególne znaczenie. Wyrazy te są objaśnione w poniższym słowniku. Pozostałe słowa i zwroty powinny być interpretowane w kolokwialny sposób. W przypadku jakichkolwiek niejasności, ostateczna interpretacja należy do Sędziów (Seksja 8.3).

Skok Skracający Dystans (Apex Jump)

Skok, mający na celu legalne skrócenie toru. Ma on z reguły miejsce na wewnętrznych łukach toru i polega na skoku wybijając się z miejsca w granicach toru oraz lądując również w jego granicach.

Asysta (Assist)

Fizyczny wpływ na swoje Zawodniczki. Przykłady obejmują, ale nie ograniczają się do pchania lub dodania prędkości swojej Zawodniczce.

Blokująca (Blocker)

Blokująca to Zawodniczki, które formują pakę. Pivot blokujących jest jedną z czterech blokujących dozwolonych w każdej drużynie na dany jam (patrz Seksja 2.1 Blokujące).

Blokowanie na Tył (Blocking to the Back)

Każdy kontakt z tylną częścią tułowia, pośladkami lub nogami przeciwniczki. Blokowanie na tył nie zachodzi, gdy Blokująca znajduje się za przeciwniczką (określa się ten fakt dzięki pozycji bioder), a kontakt ma miejsce w dozwolonych strefach.

Kontrowanie Bloku (Counter-Block)

Każdy ruch (obronny) wykonany w kierunku przychodzącego bloku (ataku) wykonanego przez broniącą w celu przeciwdziałaniu temu blokowaniu (atakowi). Kontrowanie bloku jest traktowane jak blokowanie i podlega tym samym przepisom. Wstawanie, odwracanie się, przykucanie nie są traktowane jako kontrowanie bloku (Patrz Seksja 4).

Wyznaczony Zastępca (Designated Alternate)

Kapitan wyznacza osobę, by działała w jego imieniu podczas nieobecności; ta osoba to Wyznaczony Zastępca. Zastępcą może być inna Zawodniczka, trener, manager. Musi być to osoba będąca jedną z 16 opisanych w Sekcji 1.2.4. Drużyna może mieć tylko jednego Wyznaczonego Zastępcę.

Pozycja Bierna (Down)

Zawodniczkę uznaje się za będącą w pozycji biernej, kiedy: upadnie; zostanie potrącona; ma jedno lub oba kolana na ziemi; ma jedną lub obie dłonie na ziemi. Zawodniczka jest uznawana w pozycji biernej, dopóki nie podniesie się, nie zacznie się poruszać i/lub nie zacznie jechać. Zawodniczki, które stoją w pozycji nieruchomej lub są w trakcie upadku, nie są uznawane za będące w pozycji biernej, dopóki nie spełnią powyższych kryteriów.

Strefa Rozgrywki (Engagement Zone)

Strefa, w której Blokujące mogą legalnie blokować i być blokowane. Strefa rozciąga się do 6 metrów (20 stóp) do najbardziej wysuniętej do tyłu Zawodniczki oraz do 6 metrów (20 stóp) do najbardziej wysuniętej do przodu Zawodniczki, pomiędzy wewnętrznymi, a zewnętrznymi granicami toru. Jammerki mogą czynnie brać udział w grze będąc poza Strefą Rozgrywki.

Angażowanie (Engaging)

Jakakolwiek interakcja z inną Zawodniczką na torze mająca miejsce w trakcie trwania jamu (patrz również Asysta oraz Sekcję 4 – Blokowanie).

Pozycja Ustanowiona (Established Position)

Pozycja Ustanowiona to taka, gdy Zawodniczka jest fizycznie w obszarze toru, gdzie zabezpieczyła ona swoją pozycję. Przykłady: w górę, w granicach toru, w dół, poza granicami, w grze i/lub poza grą.

Wydalenie z Gry (Expulsion)

Wydalenie przez Sędziego Głównego Zawodniczki z gry na jej pozostałą część będące wynikiem niedozwolonego zachowania i/lub poważnych nielegalnych działań, jak przemoc fizyczna lub inne uznane przez Oficjeli za niebezpieczne zachowania (patrz Seksja 6.4 – Wydalenie z gry i dyskwalifikacje i 5 – Kary).

Kontrolowany Upadek (Fall Small)

Za Kontrolowany Upadek uznaje się sytuację, gdy Zawodniczka upada kontrolując swoje ręce i nogi, trzymając je blisko ciała, bez wymachiwania.

Usunięcie z Gry (Fouling Out)

Usunięcie Zawodniczki z pozostałej części gry przez Sędziego Głównego za zbyt liczną ilość zjazdów na ławkę kar (patrz Seksja 6.4 – Wydalenie z gry i dyskwalifikacje).

Chwyatanie (Grasping)

Fizycznie przytrzymywanie zaciśniętą pięścią, np. przytrzymywanie swoich Zawodniczek za ubranie lub trzymanie za dłonie. Ręka chwytającej Zawodniczki (od dłoni do barku, gdzie bark nie jest uznawany za część ręki), jest uznana za część ciała, które podlegają chwytaniu. Swój Zawodnik nie jest uważany za część chwytu, chyba, że sam chwytą.

Zwyczajowe (Habitual)

Każde zachowanie, które występuje trzy lub więcej razy w ciągu gry.

Biodra (Hip)

Szerokość Zawodniczki na wysokości miednicy lub w strefie od talii do uda. Środkowy punkt tej strefy określa minięcie, niezależnie od kierunku, w którym Zawodniczka jest zwrócona.

Nieprzepisowe Zachowanie (Illegal Procedure)

Wykroczenie techniczne, które daje zespołowi przewagę, ale nie ma bezpośredniego wpływu na konkretną przeciwniczkę.

Natychmiast (Immediately)

Pierwsza i przepisowo możliwa okazja, w której Zawodniczka może wykonać daną czynność.

Nie do Przeniknięcia (Immediately)

Zawodniczka lub grupa Zawodniczek są uznane za nieprzeniknione w momencie, kiedy przeciwniczka bądź przeciwniczki musiałyby fizycznie złamać kości lub uszkodzić stawy Zawodniczek. Części ciała, które musiałyby zostać uszkodzone są określane mianem „nieprzeniknionych”. Przykład: dwie Zawodniczki jadą razem trzymając się skrzyżowanymi rękoma na plecach, ich ręce tworzą nieprzeniknioną barierę, której nie da się pokonać przez jadącą za nimi przeciwniczkę.

W Granicach Toru (In Bounds)

Zawodniczka jest w granicach toru na początku jamu, jeśli znajduje się na swojej pozycji (patrz Sekcja 3.2 – Ustawianie Się Na Pozycjach Przed Jamem). Zawodniczka pozostaje w granicach toru, ale tylko do momentu kiedy nie przyjmie pozycji pomiędzy (okrakiem nad granicą toru) lub poza jego granicami. By powrócić do pozycji w granicach toru wszystkie części ciała Zawodniczki oraz jej wrotki muszą ponownie znaleźć się w tym obszarze.

W Grze (In Play)

Gdy Blokująca znajduje się wewnątrz Strefy Kontaktu i jest w pozycji czynnej, znajduje się ona w grze. Jammerki zawsze znajdują się w grze (jeśli są w pozycji czynnej oraz w granicach toru).

Na Pozycji (In Position)

Kiedy Zawodniczka jest w granicach toru, w odpowiedniej strefie i przypisanej do niej pozycji, w momencie, kiedy zabrmi gwizdek rozpoczynający jam (patrz Sekcja 3.2 – Ustawianie Się Na Pozycjach Przed Jamem).

Nieaktywna Jammerka (Inactive Jammer)

Zawodniczka wyznaczona jako Jammerka, która nie ma założonego pokrowca Jammera na kasku lub nie są widoczne gwiazdy (Patrz Sekcja 2.3 – Jammerki).

Przejazd Inicjujący (Initial Pass)

Pierwszy przejazd Jammerki przez pakę (patrz Sekcja 7.1.4 Przejazd Inicjujący). Ten przejazd nie jest punktowany, za wyjątkiem Punktów Jammerki Za Okrążenia i podczas dogrywki.

Inicjatorka Asysty (Initiator of the Assist)

Zawodniczka, która sięga, chwyta i/lub popycha inną Zawodniczkę swojej drużyny, by jej pomóc. Inicjatorka jest zawsze odpowiedzialna za poprawne i zgodne z regulaminem przeprowadzenie asysty.

Inicjatorka Blokowania (Initiator of the Block)

Zawodniczka, która inicjuje kontakt z przeciwniczką w dozwolonych strefach ciała jest uznawana za inicjatorkę blokowania. Inicjatorka jest zawsze odpowiedzialna za poprawne i zgodne z regulaminem przeprowadzenie blokowanie.

Niesubordynacja (Insubordination)

Celowy i niedbały opór w wykonywaniu poleceń Sędziów. Niepoprawne lub niedozwolone zachowanie motywowane celowym ignorowaniem zasad gry (patrz Sekcja 5.14 - Niesubordynacja).

Jam (Jam)

Podstawowa jednostka gry (patrz Sekcja 1 – Parametry Gry).

Jammerka (Jammer)

Zawodniczka, która zdobywa punkty dla danej drużyny. Jammerka jest identyfikowana dzięki gwiazdom znajdującym się na pokrowcu, który jest założony na kasku (patrz Sekcja 2.3 - Jammerki).

Punkty Jammerki Za Okrążenia (Jammer Lap Point)

Jeśli Jammerka całkowicie wyprzedzi o pełne okrążenie Jammerkę drużyny przeciwnej, otrzyma ona dodatkowe punkty za każde takie okrążenie. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Jammerka drużyny przeciwnej nie znajduje się na torze (patrz Sekcja 7.2.7).

Okrążenie (Lap)

Ukończony, pełny przejazd przez pakę, może wymagać więcej, niż jedno okrążenie toru.

Lead Jammerka (Lead Jammer)

Strategiczna pozycja Jammerki ustalana przy inicjującym przejeździe przez pakę w trakcie każdego jamu. Lead Jammerka to pierwsza Jammerka, która w dozwolony sposób ominie najdalej wysuniętą oraz wszystkie wcześniejsze Blokujące, które są w granicach toru (patrz Sekcja 2.4 – Lead Jammerka).

Łączenie (Linking)

Łączenie się przy pomocy zgięcia ramion i odpowiedniego ułożenia łokci. Ręce obu Zawodniczek (od dłoni do barku, gdzie bark nie jest uznawany za część ręki), są uznane za część ciała, które podlegają łączeniu.

Niskie Blokowanie (Low Block)

Jakikolwiek kontakt poniżej strefy docelowej, który powoduje, że przeciwniczka zachwieje się lub upadnie (patrz Sekcja 5.3 – Niskie Blokowanie).

Niedozwolone Zachowanie (Misconduct)

Bezprawne lub niewłaściwe zachowanie motywowane celowym ignorowaniem zasad.

Blokowanie Grupowe (Multi-Player Block)

Zapobieganie, by przeciwniczka przejechała pomiędzy Zawodniczką, a jej koleżanką z drużyny (patrz Sekcja 5.7 – Bloki Wykonywane Przez Wiele Zawodniczek Naraz).

Brak Zdarzenia/Brak Kary (No Impact-No Penalty)

Naruszenie zasad, które ma ograniczony wpływ na grę i na bezpieczeństwo oraz nie gwarantuje nałożenia kary na Zawodniczkę.

Bez paki (No Pack)

Sytuacja, w której nie można zdefiniować paki. Zachodzi, gdy na torze nie ma grupy Blokujących (z obu drużyn), które jechałyby w odpowiedniej odległości od siebie lub gdy występują dwie lub więcej grup Blokujących z taką samą liczbą Zawodniczek, jednak nie jadących w wystarczająco małej odległości od siebie nawzajem (patrz Odległość).

Punkty NieTorowe (Not-On-the-Track Point - NOTT Point)

Punkty przyznane za przeciwniczkę nie będącą na torze, które Jammerka zdobywa natychmiast po zdobyciu pierwszego punktu za ominięcie pierwszej Blokującej (patrz Sekcja 7.2.1.1).

Numer Oficjalny (Officiating Number)

Każda wersja zmodyfikowanego lub skróconego numeru Zawodniczki, którego używają Sędziowie w celu ułatwienia wzajemnej komunikacji.

Poza Granicami Toru (Out of Bounds)

Zawodniczka znajduje się poza granicami toru, gdy jakikolwiek część jej ciała lub sprzętu znajduje się na powierzchni będącej za granicami wewnętrznymi toru, włączając ramiona i dłonie (jedna ręka lub dłoń nie sprawia, że Zawodniczka jest poza granicami), oraz części ciała znajdujące się poniżej talii (np. kolano, wrotka, biodro). Zawodniczki, które opuściły tor z jego granic i są w powietrzu (poza torem lub okrakiem nad granicą toru), utrzymują swoją pozycję aż do momentu wylądowania. Zawodniczki, które stoją lub jadą okrakiem nad granicą toru są uznane za będące poza jego granicami, chyba że ustalono inaczej.

Poza Grą (Out of Play)

Blokująca, która znajduje się w granicach toru, ale jest poza Strefą Kontakt. Jeśli paka nie jest utworzona, wszystkie Blokujące są Poza Grą. Jammerki są Poza Grą, kiedy są poza granicami toru. (patrz Sekcja 3.3 – Pozycje Podczas Jamu).

Paka (Pack)

Największa grupa jadących lub stojących Blokujących w odpowiedniej Odległości, które są w granicach toru, zawierająca Zawodniczki obu drużyn. Jammerki nie zaliczają się do definicji Paki (zobacz również Odległość).

Zawodniczka w Pace (Pack Skater)

Każda Blokująca, która jest częścią zdefiniowanej paki.

Przejazd (Pass – noun)

Jest to przejazd, który rozpoczyna się w momencie kiedy Jammerka wjeżdża do Strefy Kontakt, a kończy kiedy przepisowo z niej wyjeżdża. Jammerka jest natychmiastowo uznawana za przejeżdżającą kolejny przejazd (patrz Przejazd Punktowany i Przejazd Inicjujący), kiedy opuści Strefę Kontakt, jeśli taka istnieje lub natychmiast po ominięciu najdalej wysuniętej Blokującej, jeśli nie było Paki.

Ominięcie (Pass - verb)

Ominięcie Zawodniczki następuje w taki sposób, że jej biodra znajdują się za biodrami omijającej (patrz Przejazd Punktowany i Przejazd Inicjujący).

Przekazanie Gwiazdy (Passing the Star, a.k.a., Star Pass)

Przeniesienie Statusu Jammerki, który dokonywany jest przez Jammerkę, która wręcza swój pokrowiec na kask (Gwiazdę) Pivotowi (patrz Sekcja 2.5 – Przekazanie Gwiazdy).

Kara (Penalty)

Naruszenie reguł gry, które wymaga, by Zawodniczka odsiedziała czas na Ławce Karnej (patrz Sekcja 5 - Kary).

Pivot Blokujący (Pivot Blocker)

Powszechnie zwany Pivotem. Blokująca, jako zdefiniowana w Sekcji 2.1 – Blokujące, ze specjalnymi przywilejami, które zdefiniowane w Sekcji 2.2 – Pivot Blokujący).

Punkt Bez Powrotu (Point of No Return)

Krawędź przy Strefie Kar, znajdująca się w kierunku przeciwnych do ruchu wskazówek zegara, która wirtualnie przecina granice toru. (patrz Sekcja 6.2.2.1.1)

Błędnie Przyznane Punkty (Points Awarder in Error)

Punkty, które nieprzepisowo zostały zdobyte przez Jammerkę czy które zostały błędnie przyznane drużynie na skutek błędu Sędziego czy awarii technicznej (patrz Sekcja 7.2.6).

Punkty Nieprzyznane (Points Denied in Error)

Punkty, które przepisowo zostały zdobyte przez Jammerkę, ale nie zostały przyznane drużynie w Oficjalnym Wyniku na skutek opóźnienia, błędu Sędziego czy awarii technicznej (patrz Sekcja 7.2.6).

Blokowanie Pozycyjne (Positional Blocking)

Blokowanie bez kontaktu; ustawienie się tak, aby utrudnić ruch przeciwnika na torze. Może być wykonane nieumyślnie, jeżeli Zawodniczka nie jest świadoma pozycji przeciwniczki, którą blokuje.

Odległość (Proximity)

Jazda w odległości nie większej niż 3 metry (10 stóp) od przodu bądź od tyłu w stosunku do skrajnej Zawodniczki, która z kolei jest częścią paki.

Ponowne Ominięcie (Re-Pass)

Zachodzi, gdy Zawodniczka po raz kolejny ominie przeciwniczkę w trakcie danego okrążenia. Jeżeli Zawodniczka zostanie nieprzepisowo ominięta przez Jammerkę, Jammerka ta może ponownie spróbować wyminąć Zawodniczkę w sposób dozwolony, poprzez zmianę swojej pozycji.

Pozycja Względna (Relative Position)

Położenie czynnej Zawodniczki, kiedy znajduje się w granicach toru w odniesieniu do innych Zawodniczek biorących udział w akcji. Względna pozycja jest „uzyskana” lub „utracona”, jeśli zmiany lokalizacji wpływają na przewagę lub jej brak (np. Zawodniczka ustala pozycje innym Zawodniczkom, kiedy sama znajdzie się nieaktywną, poza granicami toru lub poza grą).

Skład (Roster)

Lista drużynowa Zawodniczek wraz z ich numerami, które są uprawnione do gry.

Przejazd Punktowany (Scoring Pass)

Każdy przejazd Jammerki przez pakę, który następuje po prawidłowo zakończonym Przejeździe Inicjującym. Punkty mogą być zdobywane tylko przez Przejazdy Punktowane. Punkty Jammerki Za Okrążenia (Jammer Lap Point) są niezależne od tej definicji (patrz Sekcja 7.1 – Przejazdy, Ominięcie, Przejazd Inicjujący).

Siedzenie (Sitting)

Pośladki Zawodniczki mają pełen kontakt z siedziskiem ławki czy krzesła.

Jazda (Skating)

Używanie własnych wrotek, by przemieszczać się. Jazda składa się ze stepowania, jechania, ślizgu w dowolnym kierunku na wrotkach lub na hamulcach.

Walka Ślizgiem (Slide Tackling)

Zawodniczka, które skacze lub wykonuje ślizg rozkładając przy tym rękę/ręce i/lub nogę/nogi w celu zatrzymania ruchu stóp i/lub nóg przeciwniczki.

Stanie (Standing)

Zawodniczka, która stoi w pozycji czynnej i utrzymuje masę ciała na wrotkach. Gdy Zawodniczce nakazano wstać w Strefie Kar, musi ona stać w pozycji czynnej, nie garbić się, ani nie przykucać nad siedziskiem. Dla Sędziego i widowni musi być widoczne, że jest wolne siedzisko dla innej Zawodniczki.

Zatrzymana (Stopped)

Zawodniczka nie wykonująca ruchu w żadnym kierunku będąc na wrotkach.

Zawodniczka o Nieokreślonej Pozycji (Straddling Skater)

Zawodniczka, która przebywa równocześnie w wewnętrznych granicach toru i poza jego granicami. Taka Zawodniczka jest uznawana za będącą poza torem, chyba że wskazano inaczej.

Zmiana (Substitution)

Wymiana Zawodniczki na torze lub w Strefie Kar na koleżankę z drużyny.

Gwiazda (The Star)

Pokrowiec na kask Jammerki, który ma dwie gwiazdki, po jednej z każdej strony.

Strefy Docelowe (Target Zones)

Obszary ciała przeciwniczki, z którymi Zawodniczka może kontaktować się w celu wykonania blokowania (patrz Rysunek 2 w Sekcji 4 – Blokowanie przepisowe vs nieprzepisowe strefy docelowe).

Pozycja Czynna (Upright)

Każda Zawodniczka nie będąca w pozycji biernej (zobacz Pozycja Bierna).

Ostrzeżenie (Warning)

Formalne, słowne upomnienie Sędziego dotyczące nieprawidłowości w grze lub niedozwolonego zachowania jednej lub kilku Zawodniczek. Zawodniczki są zobowiązane do podjęcia odpowiednich działań naprawczych.