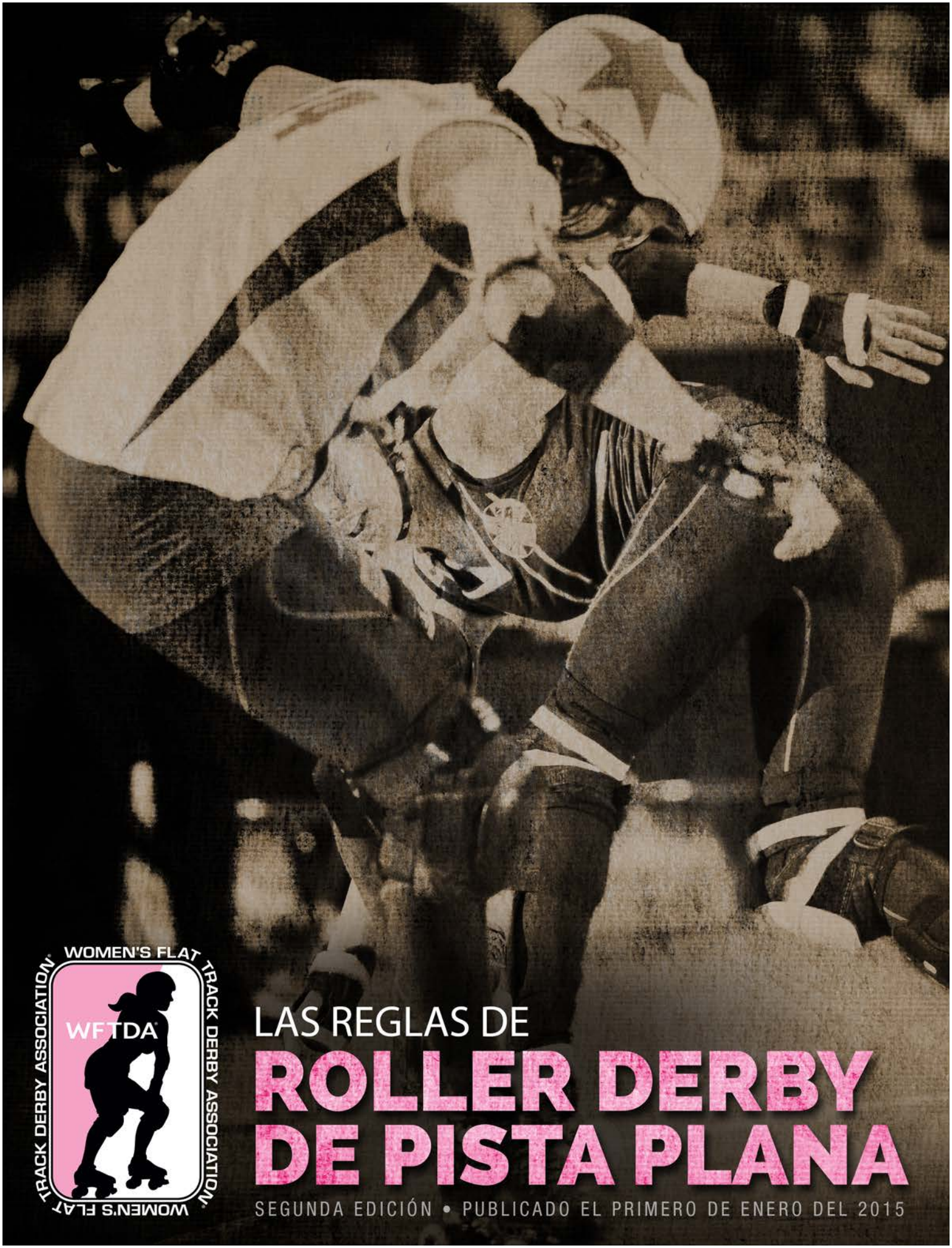


WOMEN'S FLAT TRACK DERBY ASSOCIATION

WFTDA

LAS REGLAS DE ROLLER DERBY DE PISTA PLANA

SEGUNDA EDICIÓN • PUBLICADO EL PRIMERO DE ENERO DEL 2015

PUBLICADO POR LA WOMEN'S FLAT TRACK *Derby* ASSOCIATION (*WFTDA*), CÓDIGO POSTAL 14100, AUSTIN, TEXAS, 78761, ESTADOS UNIDOS. ESTA PUBLICACIÓN Y SUS CONTENIDOS NO PUEDEN SER REPRODUCIDOS O TRADUCIDOS TOTAL O PARCIALMENTE DE NINGUNA MANERA SIN EL PERMISO DE LA *WFTDA*. FOTO DE PORTADA CORTESÍA DE DANFORTH JOHNSON.

MODIFICACIONES

Las modificaciones están permitidas solamente con el consentimiento de la Women's Flat Track *Derby* Association.

IDIOMAS OFICIALES

La *WFTDA* publica Las Reglas del *Roller Derby* de Pista Plana en varios idiomas. Si existe alguna divergencia en las palabras entre las publicaciones *WFTDA* en sus versiones de idioma extranjero de Las Reglas del *Roller Derby* de Pista Plana, el texto en Inglés es autoritario.

MEDICIONES

Las dimensiones indicadas en el sistema métrico están redondeadas y por lo tanto son aproximadas. Las medidas imperiales son las definitivas.

LA WFTDA

LA WOMEN'S FLAT TRACK *Derby* ASSOCIATION SE FORMÓ EN EL 2005, Y ES UNA ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AMATEUR DIRIGIDA POR VOLUNTARIOS. LA MISIÓN DE LA *WFTDA* ES DE "PROMOVER Y FOMENTAR EL DEPORTE DE *Roller Derby* DE PISTA PLANA FEMENINO FACILITANDO EL DESARROLLO DE LA LAS HABILIDADES ATLÉTICAS, DEPORTIVAS, Y LA BUENA VOLUNTAD ENTRE LAS LIGAS MIEMBRO".

LA FILOSOFÍA QUE RIGE LA *WFTDA* ES "POR LOS PATINADORES, PARA LOS PATINADORES." LOS PATINADORES DE LAS LIGAS MIEMBRO SON DUEÑOS, GERENTES, Y OPERADORES PRIMARIOS DE CADA LIGA MIEMBRO Y DE LA ASOCIACIÓN.

PARA MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE LA MEMBRESÍA EN LA WFTDA, VISITA WFTDA.COM.

JUNTA DIRECTIVA WFTDA

AMANDA HULL "ALASSIN SANE"
Presidente

ALYSSA HOPPE "LORNA BOOM"
Vicepresidente

HEATHER WATSON "MS. D'FIANT"
Tesorero

MICHELLE DONNELLY "EDUSKATING RITA"
Secretario

ANNA KRACJIK "GRACE KILLY"
Ex Oficio

PERSONAL WFTDA

JULIANA GONZALES
Director Ejecutivo

KAREN KUHN "BONES"
Director General de Juegos

DON MYNATT "PANTICHRIST"
Director de Educación de Oficiales

ALISHA CAMPBELL
Director de Torneos

JENNA CLOUGHLEY "MIA CULPRIT"
Gerente de Marketing y Comunicaciones

ERICA VANSTONE "DOUBLE H"
Director de Operaciones de Difusión

COMITÉ DE REGLAS WFTDA

PRESIDENCIA

HEATHER KUIPER "WHACKS POETIC"

TEORÍA

BRIAN GADELL "UMPIRE STRIKES BACK"

MATTHEW MANTSCH

BETH MCFARLAND "APHROBITEY"

KRISTINE PHILLIPS "MISS TRIAL"

WHEELER PRYOR "INTERROBANG YERDEHD"

*Jam*IE TRUE

APLICACIÓN

TINA DAVIS "TERROR MISU"

ADAM KRAMER "DANGER MUFFIN"

ASHLEY LAUGHLIN "SHAKE N BREAK"

SHANNON MCCABE "VAL CURRY"

DIRECCIÓN DE IDIOMA

JEAN-PHILIPPE AMANN

BASTIAN HOLLSCHWANDNER "RIFF REFF"

RAFAEL ROMERO "MR. JUANA"

EDICIÓN DE COPIAS

NICOLE M. STAUDENMAIER "PANDA SCARE"

SECRETARIOS

MICHELE DOLGOS "ROSE BEEF"

LINDSAY DUFF "DUNCAN DISORDERLY"

TIMOTHY MYERS "TT JUSTICE"

TIM WOLFF "DIRE WOLFF"

ENLACE DE RELACIONES PÚBLICAS

ELISE BECHLY "SHARKIRA"

FUNCIONARIOS Y GERENTES WFTDA

LEANNE TERPAK "TAMARRA NEVERDYES"
Funcionario de Marketing

MICHAEL WEHRMAN "PROFESSOR MURDER"
Funcionario de Juegos

AMY SPEARS
Funcionario de Membresía

CASSANDRA MCNEIL "PARKER POISON"
Funcionario Regulador

DEDI HUBBARD "DEADEYE"
Funcionario Jefe de Tecnología

STACIE TRAYLOR "TEENIE MEANIE"
Director Gerente de Información de Juegos

A partir del Primero de Enero del 2015

La correspondencia para cualquier individuo mencionado previamente debe dirigirse a:
WOMEN'S FLAT TRACK *Derby* ASSOCIATION, P.O. Box 14100, Austin, TX 78761, USA or info@*WFTDA*.com

wftda.com

COMITÉ DE TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

LYDA ÁVILA
FollowDaLyda, Independiente (Colombia)

RAFAEL ROMERO
Mr. Juana, SAC City Rollers
(United States of America)

SOFÍA GANDINI
MissConduct, Independiente (Argentina)

TOMÁS ROMERO BORZI
Triske 1753, Independiente (Argentina)

DIRECTOR DE TRADUCCIÓN WFTDA

SALLY MACAULAY
Xenia Ona-Blokk, Royal Windsor Rollergirls
(United Kingdom)

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

TABLA DE CONTENIDOS

SECCIÓN **PÁGINA**

1. PARÁMETROS DE JUEGO 1

1.1 EQUIPOS 1
1.2 PISTA 1
1.3 ESTRUCTURA 2
1.4 PERIODOS 2
1.5 *JAMS* 3
1.6 TIEMPO SUPLEMENTARIO 3
1.7 TIEMPOS MUERTOS 3
1.8 *PENALTY BOX* 4
1.9 VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN DEL PARTIDO 4
1.10 PITIDOS 5
1.11 REVISIONES OFICIALES 6

2. POSICIONES DEL PATINADOR E IDENTIFICACIÓN 7

2.1 BLOQUEADOR 7
2.2 BLOQUEADOR PIVOT 7
2.3 *JAMMER* 8
2.4 *LEAD JAMMER* 9
2.5 PASE DE LA ESTRELLA 11
2.6 CUBRECASCOS 13
2.7 UNIFORMES 14
2.8 JOYAS 16
2.9 PATINES 16

3. EL PACK 16

3.1 DEFINICIÓN DE *PACK* 16
3.2 POSICIONAMIENTO *PREJAM* 17
3.3 POSICIONAMIENTO DEL *JAM* 18

4. BLOQUEAR 20

4.1 BLOQUEAR EN GENERAL 20
4.2 ZONAS DE BLOQUEO Y DE OBJETIVO 21

5. PENALIZACIONES 23
5.1 BLOQUEO A LA ESPALDA 24
5.2 BLOQUEO A LA CABEZA / BLOQUEO ALTO 24
5.3 BLOQUEO BAJO 25
5.4 USO DE CODOS 26
5.5 USO DE ANTEBRAZOS Y MANOS 27
5.6 BLOQUEO CON LA CABEZA 28
5.7 BLOQUEOS DE MÚLTIPLES JUGADORES 29
5.8 INTERACCIÓN FUERA DE LÍMITES 30
5.9 DIRECCIÓN DE JUEGO 32
5.10 FUERA DE JUEGO 35
5.11 CORTE DE PISTA 39
5.12 PATINAR FUERA DE LÍMITES 41
5.13 PROCEDIMIENTOS ILEGALES 43
5.14 INSUBORDINACIÓN 46
5.15 RETRASO DE JUEGO 47
5.16 MALA CONDUCTA/MALA CONDUCTA GRAVE 48
6. APLICACIÓN DE PENALIZACIONES 51
6.1 PENALIZACIONES 51
6.2 APLICACIÓN DE PENALIZACIONES 52
6.3 AMBOS *JAMMERS* PENALIZADOS / AMBOS *JAMMERS* FUERA DE LA PISTA 56
6.4 EXPULSIÓN Y ACUMULACIÓN DE PENALIZACIONES 58
7. ANOTACIÓN 60
7.1 PASES 60
7.2 PUNTOS 62
8. OFICIALES 66
8.1 PERSONAL 66
8.2 DEBERES 67
8.3 CRITERIO DE OFICIALES 70
8.4 EQUIPAMIENTO REQUERIDO 71
9. SEGURIDAD 72
9.1 EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN 72
9.2 PERSONAL DE SEGURIDAD 73
9.3 PATINADORES LESIONADOS 73
9.4 PATINADORES INCAPACITADOS 74
10. GLOSARIO 75
ANEXO: LÉXICO ANGLO-ESPAÑOL 83
APÉNDICE A: DISEÑO Y ESPECIFICACIONES DE LA PISTA WFTDA 89

1 PARÁMETROS DE JUEGO

1.1 EQUIPOS

1.1.1 Puede haber, como máximo, 14 Patinadores en la alineación para un partido específico.

1.2 PISTA

1.2.1 Para regular los partidos interliga, la pista estará basada en las especificaciones del *Apéndice A - Diseño de Pista*. El método para marcar las dimensiones (cinta, cuerda, etc.), incluyendo las marcas de 10 pies (3 metros), está sujeto a las restricciones del lugar de juego; sin embargo, la pista debe tener las dimensiones estándar.

1.2.2 La superficie de la pista estará limpia, deberá ser plana y apropiada para patinaje sobre ruedas. Entre las superficies aceptables se incluye el concreto pulido o pintado, la madera o los pisos especiales de cancha o pista.

1.2.2.1 Los colores de la superficie de patinaje y la línea de límite de la pista deben cumplir la definición de "alto contraste visual" sin posibilidad de confusiones, a satisfacción del *Head Referee* [Jefe de Árbitros].Los colores de la superficie de patinaje y la línea de límite tienen un alto contraste visual si hay un alto grado de diferencia visual entre la línea de límite y el color de la base de la superficie de patinaje de forma que la línea de límite resalte de la superficie de patinaje.

1.2.3 Los límites de la pista deben estar marcados por un borde elevado de al menos ¼ de pulgada (0.64 cm) y no mayor a 2 pulgadas (5 cm) de altura, de forma que sea notablemente visible para los Patinadores y Oficiales y no represente un riesgo para la seguridad de los Patinadores. El ancho de la línea de límite de la pista debe tener al menos 1 pulgada (2.54 cm) y máximo 3 pulgadas (7.5 cm). El ancho y el alto de la línea de límite deben ser constantes alrededor de toda la pista.

1.2.3.1 La pista debe tener claramente marcadas las Líneas de *Pivot* y de *Jammer.* Ambas líneas estarán en la misma recta, con la Línea de *Pivot* exactamente a 30 pies (9.15 metros) en dirección *Derby* de la Línea de *Jammer*. Estas líneas deben ser del mismo color de fondo en su largo y ancho y deben ser de al menos una pulgada (2.54 cm) y máximo 3 pulgadas (7.5 cm) de ancho. Se permite los logos de los patrocinadores en las Líneas de *Pivot* y de *Jammer* siempre que el logo no interfiera en el contraste de la línea con la superficie de patinaje.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

1.2.4 El área de la pista incluirá sillas o bancas en las áreas designadas a los equipos, ya sea dentro del campo o a los lados. Únicamente aquellos Patinadores que están en la alineación para ese partido, y hasta dos miembros del personal auxiliar por equipo, pueden sentarse o permanecer de pie en el área designada para el equipo.

1.2.5 Por seguridad habrá un espacio despejado de 10 pies (3 metros) alrededor de la parte externa de la pista. Si hay una baranda, pared, o barrera entre la pista y la audiencia que impida completamente el contacto entre espectadores y jugadores, se permite un espacio despejado de 5 pies (1.5 metros). Los árbitros pueden patinar en esta área y/o en la parte interna de la pista. El espacio despejado no puede ser menor a 5 pies (1.5 metros).

1.2.6 Por seguridad y visibilidad la superficie de la pista, los límites, la zona de seguridad y la *Penalty Box* deben estar claramente iluminadas.

1.2.7 La pista y líneas que demarcan el límite se consideran dentro de límites.

1.3 ESTRUCTURA

1.3.1 Un partido está compuesto por 60 minutos de juego divididos en dos periodos de 30 minutos que se juegan entre dos equipos.

1.3.1.1 Habrá un receso de al menos cinco minutos entre periodos.

1.3.2 El equipo con más puntos al final del partido gana.

1.4 PERIODOS

1.4.1 El periodo comienza cuando el Oficial designado da el pitido de inicio de *Jam*.

1.4.2 El periodo termina cuando el último *Jam* alcanza su final natural (ver *Sección 1.5 - Jams*). Esto puede extenderse más allá del momento en que el cronómetro de periodo llega a 0:00.

1.4.3 Si quedan 30 segundos o menos en el cronómetro de periodo cuando un *Jam* termina, no se comenzará otro *Jam* en ese periodo, a menos que uno de los equipos pida un tiempo muerto o una Revisión Oficial (ver *Sección 1.7 - Tiempos Muertos*).

1.4.3.1 Si se toma un Tiempo Muerto Oficial cuando quedan 30 segundos o menos en el Cronómetro Oficial de Periodo, se reanudará cuando el Oficial designado indique que el Tiempo Muerto Oficial se ha completado.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

1.5 *JAMS*

1.5.1 Un periodo está dividido en múltiples *Jams*. No hay límite en el número de *Jams* permitidos en cada periodo.

1.5.2 Un *Jam* puede durar hasta dos minutos. Los *Jams* inician con el pitido de inicio de *Jam* y terminan en el cuarto pitido de final del *Jam* (ver *Sección 1.10 - Pitidos*).

1.5.3 Hay 30 segundos entre *Jams*.

1.5.4 Cualquier Patinador que no esté completamente dentro de límites cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, no tendrá permitido ingresar al *Jam* en curso. No se sancionará ninguna penalización.

1.5.5 Los *Jammers* y los *Pivot*s pueden ponerse sus cubrecascos después que ha comenzado el *Jam*. Ellos deben, sin embargo, tener su cubrecasco en su cabeza o en la mano antes que suene el pitido de inicio de *Jam*. Un cubrecasco no puede entrar a un *Jam* en curso.

1.5.6 El *Jam* termina cuando un Oficial lo corta con cuatro pitidos cortos. El *Jam* termina en el cuarto pitido, sin importar si los pitidos fueron accidentales o incorrectos.

1.6 TIEMPO SUPLEMENTARIO

1.6.1 Un partido nunca puede terminar con un puntaje empatado. Si el puntaje está empatado al final del partido, un *Jam* en tiempo suplementario determinará el ganador. Después de un minuto, los equipos patinarán un *Jam* completo de dos minutos. Este *Jam* no tendrá *Lead Jammer*. Se sancionarán las faltas. Los *Jammers* comenzarán a anotar puntos en su pase inicial. El equipo con la mayor cantidad de puntos al final del *Jam* en tiempo suplementario es el ganador. Si el puntaje se mantiene empatado, se continuarán jugando *Jams* en tiempo suplementario adicionales hasta que se desempate. Los *Jams* en tiempo suplementario adicionales comenzarán un minuto después del final del *Jam* anterior.

1.6.1.1 Si por alguna razón un *Jam* en tiempo suplementario termina antes de los dos minutos, el partido termina de inmediato y el puntaje se mantiene. *Jams* en tiempo suplementario adicionales sólo se jugarán si el puntaje se mantiene empatado (con la excepción en la *Sección 8.2.6.3*).

1.6.2 Un tiempo suplementario no es un nuevo periodo. Un tiempo suplementario es una extensión del periodo final.

1.7 TIEMPOS MUERTOS

1.7.1 A cada equipo se le permite tener tres tiempos muertos de un minuto cada uno por partido.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

1.7.2 Para pedir un tiempo muerto el Capitán o el Alterno Designado le hará la seña de pedido de Tiempo Muerto a los Oficiales. Los Oficiales harán la seña para detener el cronómetro.

1.7.3 Los equipos pueden tomar tiempos muertos únicamente entre *Jams*.

1.7.3.1 El Oficial designado hará la seña para indicar el final del Tiempo Muerto cuando éste haya finalizado. Ante esta seña los Patinadores regresarán a la pista para iniciar el siguiente *Jam* tan pronto como sea posible. El siguiente *Jam* puede comenzar tan pronto como los Patinadores estén alineados, pero no deben pasar más de 30 segundos después del tiempo muerto.

1.7.4 Los Oficiales pueden pedir un Tiempo Muerto Oficial en cualquier momento. Esto detendrá el cronómetro así los Oficiales tienen tiempo de revisar una decisión o ajustar el número de Patinadores en la pista (ver *Sección 1.9.2.2*).

1.7.4.1 Si los Oficiales piden un tiempo muerto durante un *Jam* en curso, el *Jam* terminará y un nuevo *Jam* se iniciará si queda tiempo en el Cronómetro Oficial de Periodo (ver *Secciones 1.4.3 y 8.2.6.3*).

1.7.5 Después de un tiempo muerto, el cronómetro de periodo no continúa corriendo hasta que no se inicie el siguiente *Jam*, excepto como se especifica en la *Sección 1.4.3.1*.

1.8 PENALTY BOX

1.8.1 El Área de *Penalty Box* es el área designada donde se cumplirá el tiempo de penalización. Debe facilitarse bancas o sillas como parte de la *Penalty Box*. Las bancas o sillas deben ser suficientes para acomodar un total de seis Patinadores (tres de cada equipo).

1.8.1.1 Los equipos pueden usar *Penalty Box*es separadas.

1.8.2 El Área de la *Penalty Box* debe estar situada en un área de fácil acceso, neutral y cerca de la pista.

1.9 VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN DEL PARTIDO

1.9.1 Cada partido tendrá cronómetros de penalización, cronómetros de *Jam* y cronómetros de periodo separados.

1.9.2 Cronómetro Oficial de Periodo

1.9.2.1 El Cronómetro Oficial de Periodo se inicia con el pitido de inicio de *Jam* del primer *Jam*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

1.9.2.2 El Cronómetro Oficial de Periodo no se detiene entre *Jams* a menos que se pida un tiempo muerto. El cronómetro de periodo se detiene durante un tiempo muerto.

1.9.2.3 Los Oficiales deben detener el Cronómetro Oficial de Periodo entre *Jams* cuando el tiempo excede los 30 segundos. Esto se considera un Tiempo Muerto Oficial.

1.9.2.4 El Cronómetro Oficial de Periodo debe ser claramente visible para los Árbitros, equipos y miembros de la audiencia.

1.9.2.5 En caso de un mal funcionamiento o discrepancia, el Cronómetro Oficial de Periodo puede ser actualizado durante un tiempo muerto entre *Jams*, basándose en un cronómetro de apoyo.

1.9.3 Cronómetro Oficial de *Jam*

1.9.3.1 El Cronómetro Oficial de *Jam* se inicia con el pitido de inicio de *Jam*.

1.9.3.2 El Cronómetro Oficial de *Jam* se detiene al final de cada *Jam* (en el cuarto pitido de final de *Jam*).

1.9.3.3 El Cronómetro Oficial de *Jam* debe ser claramente visible para los Árbitros, equipos y miembros de la audiencia.

1.9.4 Cronómetros de Penalización

1.9.4.1 Todos los cronómetros de penalización se detienen entre *Jams* (ver *Sección 6.2.3 para procedimiento*).

1.9.4.2 No es necesario que los cronómetros de penalización sean visibles para los Árbitros, equipos o miembros de la audiencia. Mientras están en la *Penalty Box* los Patinadores pueden preguntar cuánto tiempo de penalización les resta por cumplir.

1.9.5 Puntaje

1.9.5.1 El Puntaje Oficial debe ser visible para los Oficiales, Patinadores, y miembros de la audiencia.

1.10 PITIDOS

DESCRIPCIÓN	TIPO DE PITIDO
Pitido de Inicio de *Jam*	Uno corto
Lead Jammer	Dos rápidos
Penalización	Uno largo
Tiempo Muerto (de Equipo u Oficial)	Cuatro rápidos
Tiempo Muerto Finalizado	Ondulación larga
Pitido de Corte/Final de *Jam*	Cuatro rápidos
Periodo/Juego Finalizado	Ondulación Larga

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

1.11 REVISIONES OFICIALES

1.11.1 Revisión Oficial: Un equipo puede pedir la atención de los Oficiales.

1.11.1.1 Para pedir una Revisión Oficial entre *Jams* o inmediatamente después de la conclusión del último *Jam* del período, el Capitán o el Alterno Designado hará la seña manual apropiada a los Oficiales. Los Oficiales harán la seña para indicar que el cronómetro se detenga.

1.11.1.1.1 El Cronómetro Oficial de Periodo permanecerá detenido durante un mínimo de 60 segundos.

1.11.1.2 Durante la Revisión Oficial, el *Head Referee* se reunirá con ambos Capitanes de equipo y/o Alternos Designados.

1.11.1.3 Durante la Revisión Oficial, el Capitán y/o el Alterno Designado solicitando la revisión puede solicitar que revisen una decisión que hizo un Oficial. Si se hace una solicitud de este tipo:

1.11.1.3.1 Las decisiones tomadas durante el *Jam* anterior pueden ser revisadas y también decisiones hechas durante el tiempo de alineación antes de ese *Jam*. Decisiones tomadas durante el *Jam* final pueden ser revisadas, pero sólo hasta que el puntaje haya sido declarado final.

1.11.1.3.2 Decisiones fuera del ámbito del Reglas de Roller Derby de Pista Plana no pueden ser revisadas.

1.11.1.3.3 El *Head Referee* entonces investigará la revisión con los otros Oficiales, y utilizará la información recogida para tomar una decisión sobre el tema que se examina, así como las decisiones relacionadas.

1.11.1.3.4 El *Head Referee* anunciará una decisión. Esta decisión es final.

1.11.1.4 Si el Capitán o el Alterno Designado no solicitan que se revise una decisión, ellos pueden usar este periodo de 60 segundos (ver *sección 1.11.1.1.1*) como gusten.

1.11.2 Un equipo tiene garantizada una Revisión Oficial por periodo.

1.11.2.1 Si, durante la primera Revisión Oficial del periodo de un equipo, se solicita una revisión de una decisión hecha por un Oficial y el *Head Referee* determina que se cometió un error por parte de los Oficiales en relación al reclamo, el equipo conservará su Revisión Oficial.

1.11.2.2 Si el Capitán o el Alterno Designado no solicitan que se revise una decisión de acuerdo a *Sección 1.11.1.4*, o si después de la revisión se determinó que no se cometió ningún error por parte de los Oficiales en relación al reclamo, el equipo no conservará su Revisión Oficial.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2 POSICIONES DEL PATINADOR E IDENTIFICACIÓN

Las posiciones del Patinador se refiere a la posición en la que un Patinador está jugando durante un *Jam*. Un Patinador no tiene limitaciones en el número de posiciones en las que puede jugar durante un partido, pero está limitado a jugar en una posición designada a la vez. Durante el juego se permite en la pista un máximo de cuatro Bloqueadores y un *Jammer* de cada equipo; sólo uno de los Bloqueadores puede ser un Bloqueador *Pivot* (ver *Secciones 2.2 - Bloqueador Pivot y 2.3 - Jammer*).

2.1 BLOQUEADOR

2.1.1 Los Bloqueadores son Patinadores posicionales que forman el *Pack*. Puede haber cuatro Bloqueadores de cada equipo, uno de los cuales puede ser un Bloqueador *Pivot*. Los Bloqueadores nunca anotan puntos.

2.1.2 Antes del inicio de un *Jam*, los Bloqueadores se alinean detrás de los *Pivot*s, (si un *Pivot* está de pie y sobre la Línea de *Pivot*), y delante de los *Jammers* (ver *Sección 3.2 - Posicionamiento PreJam*).

2.1.3 Identificación del Bloqueador: Un Bloqueador No-*Pivot* no usa cubrecasco. Los cascos de los Bloqueadores pueden ser del mismo color que el color de base de los cubrecascos, pero no pueden tener ninguna marca que pueda ser confundida con rayas o estrellas. (Los números de los Patinadores en el casco están permitidos según *Sección 2.7.5.2*).

2.2 BLOQUEADOR PIVOT

2.2.1 Un *Pivot* es una clase especial de Bloqueador. Un *Pivot* debe usar el cubrecasco de *Pivot* para tener cualquiera de los derechos o privilegios de la posición del *Pivot*; de otra forma, el Patinador que esté sosteniendo el cubrecasco de *Pivot* es un Bloqueador con la única distinción de poder ganar esos derechos y privilegios poniéndose el cubrecasco de *Pivot*. La posición del *Pivot* no puede ser transferida. No es obligatorio alinear un Bloqueador *Pivot*.

2.2.1.1 Los privilegios de un Bloqueador *Pivot* incluyen:

2.2.1.1.1 Antes de comenzar el *Jam*, los *Pivot*s pueden alinearse sobre la Línea de *Pivot*, según especificaciones en la *Sección 3.2.2 - Posición de Inicio del Pivot*.

2.2.1.1.2 En ciertas circunstancias, un *Pivot* puede tomar la posición del *Jammer* de su equipo según especificaciones en la *Sección 2.5 - Pase de la Estrella*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.2.2 El cubrecasco de *Pivot* debe tener una sola raya sólida de mínimo 2 pulgadas (5 cm) de ancho que vaya de la frente hasta la nuca. El color de la base del cubrecasco y de la raya deben tener un alto contraste y ser fácilmente identificables.

2.2.2.1 Si el cubrecasco de *Pivot* cae al suelo o si es sacado de juego por cualquier razón, sólo puede ser recuperado por el *Pivot*.

2.2.2.2 Un Patinador alineado en la posición de inicio de *Pivot* no será considerado *Pivot* a menos que el Patinador esté usando un cubrecasco de *Pivot* con una raya visible.

2.3 JAMMER

2.3.1 El papel del *Jammer* es anotar puntos para su equipo según especificaciones en *Sección 7 - Puntaje*. Se permite a cada equipo tener un *Jammer* por *Jam*. Antes de comenzar un *Jam*, los *Jammers* se alinean sobre o detrás de la Línea de *Jammer* según especificaciones en *Sección 3.2.4 - Posición de Inicio de Jammer*.

2.3.1.1 Los privilegios de un *Jammer* incluyen:

2.3.1.1.1 Un *Jammer* puede ganar el estado de *Lead Jammer* y convertirse en el único Patinador con el privilegio de cortar (finalizar) el *Jam* antes de que acaben los dos minutos por completo (ver *Sección 2.4 - Lead Jammer*).

2.3.1.1.2 Un *Jammer* puede pasar su posición al *Pivot* de su equipo según especificaciones de la *Sección 2.5 - Pase de la Estrella.*

2.3.2 Identificación del *Jammer*: Un Patinador que está cumpliendo una penalización del *Jam* anterior en la posición de *Jammer* será identificado como el *Jammer* para su equipo. Si no existe tal Patinador, el Patinador en posesión del cubrecasco del *Jammer* será identificado como el *Jammer* para su equipo. Si no existe tal Patinador, un solo Patinador que está alineado en la Posición de Inicio de *Jammer* será determinado por el *Jammer Referee* como el *Jammer* de su equipo. Si no existe tal Patinador, no se considera que ese equipo envió un *Jammer* para ese *Jam*.

2.3.2.1 Un Patinador que ha sido identificado como el *Jammer* para su equipo que no lleva puesto el cubrecasco se considera un *Jammer* inactivo (ver *Sección 2.3.3*).

2.3.2.2 El cubrecasco del *Jammer* debe tener dos estrellas que medirán un mínimo de 4 pulgadas (10 cm) de punta a punta. El color de la base del cubrecasco debe tener un alto contraste con las estrellas y ser fácilmente identificable.

2.3.2.3 Solamente el cubrecasco del *Jammer* puede tener estrellas o cualquier otra marca que pueda ser confundida con estrellas.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.3.3 Un *Jammer* inactivo es cualquier *Jammer* que por cualquier razón no esté usando el cubrecasco de *Jammer* con las estrellas visibles. Un *Jammer* inactivo tiene todos los privilegios del *Jammer* excepto el de anotar puntos (ver *Sección 7 - Puntaje*) y el de ganar el estado de *Lead Jammer* (ver *Sección 2.4 - Lead Jammer*). Los *Jammers* inactivos no son considerados Bloqueadores.

2.4 LEAD JAMMER

2.4.1 El *Lead Jammer* es el único Patinador que tiene el privilegio de cortar (finalizar) el *Jam* antes de que se cumplan los dos minutos por completo. *Lead Jammer* es una posición estratégica que se establece en el pase inicial del *Jammer* a través del *Pack*, en cada *Jam*.

2.4.1.1 El estado de *Lead Jammer* será señalizado inmediatamente después de ser obtenido (ver *Sección 2.4.2*).

2.4.1.1.1 Un *Jammer* debe estar dentro de límites para convertirse en *Lead Jammer*. Un *Jammer* no tiene que permanecer dentro de límites para mantener el estado de *Lead Jammer*.

2.4.1.2 Para convertirse en *Lead Jammer* un *Jammer* debe estar delante del Bloqueador en juego más adelantado (tomando como referencia sus caderas) y tocando dentro de límites.

2.4.1.3 Para convertirse en *Lead Jammer* los *Jammers* no necesitan pasar a los Bloqueadores que están por delante de la Zona de Interacción.

2.4.1.4 Durante una situación de *No Pack* (según *Sección 3.1.2*) el *Jammer* debe pasar a todos los Bloqueadores para convertirse en *Lead Jammer*.

2.4.2 Para obtener el estado de *Lead Jammer* en el pase inicial del *Jammer* a través del *Pack*, un *Jammer* debe pasar legalmente, dentro de límites y de pie al Bloqueador en juego más adelantado, mientras tiene puesto el cubrecasco de *Jammer* con las estrellas visibles, habiendo ya pasado a todos los otros Bloqueadores legalmente, dentro de límites, y de pie, mientras tiene puesto el cubrecasco de *Jammer* con las estrellas visibles. Un *Jammer* que está dentro de límites pero abatido puede anotar un pase por Bloqueadores del equipo oponente que estaban adelante del *Jammer* pero patinan en dirección no *Derby* detrás del *Jammer* abatido.

2.4.2.1 Cualquier pase legal cuenta. Si un *Jammer* no es elegible como *Lead Jammer* por pasar mientras está fuera de límites o mientras no está usando el cubrecasco con las estrellas visibles, se da al *Jammer* una oportunidad de pasar nuevamente y ser elegible para ganar el estado de *Lead Jammer*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.4.2.2 Para seguir siendo elegible como *Lead Jammer*, un *Jammer* debe mantenerse dentro de límites hasta que esté dentro de la Zona de Interacción, área en la cual puede ser legalmente confrontado por un Bloqueador, durante su pase inicial. En caso de no haber *Pack* o Zona de Interacción, un *Jammer* debe mantenerse dentro de límites hasta que esté a 20 pies (6 metros) del Bloqueador más rezagado para seguir siendo elegible como *Lead Jammer*.

2.4.2.3 Si el cubrecasco de *Jammer* es removido mediante una acción de un oponente o en el transcurso de juego natural, el *Jammer* puede sustituir el cubrecasco para recuperar le elegibilidad para *Lead Jammer* (ver *Sección 2.4.7*).

2.4.2.4 Cuando un *Jammer* ha completado su pase inicial, ese *Jammer* no es elegible para volver a pasar. Si el *Jammer* no ha pasado a todos los Bloqueadores de los dos equipos legalmente, dentro de límites y de pie, mientras tiene puesto el cubrecasco de *Jammer* con las estrellas visibles, el *Jammer* no será declarado ***No*** *Lead Jammer* en ese momento.

2.4.2.5 En caso que los dos *Jammers* simultáneamente cumplan los requerimientos para convertirse en *Lead Jammer*, el *Jammer* que esté más adelante será declarado *Lead Jammer*.

2.4.2.6 Ver *Secciones 2.4.7 y 6.2.2.2.2* para más información sobre cómo es afectado el *Lead Jammer* cuando un Patinador es enviado a la *Penalty Box*.

2.4.3 Un pase está determinado por las caderas de los Patinadores (ver Glosario para Pase y Caderas).

2.4.4 Solamente un *Jammer* puede ser declarado *Lead Jammer* durante un *Jam*. Si el primer *Jammer* en salir del *Pack* no gana el estado de *Lead Jammer* en su pase inicial a través del *Pack*, el segundo *Jammer* es elegible para convertirse en *Lead Jammer*, si cumple los requerimientos específicos. Si el segundo *Jammer* también falla en obtener el estado de *Lead Jammer* en su pase inicial por el *Pack*, no habrá *Lead Jammer* en ese *Jam*.

2.4.5 Un *Jammer* que comienza el *Jam* en la *Penalty Box* tiene la posibilidad de ganar el estado de *Lead Jammer* si el otro *Jammer* no ha sido aún declarado *Lead Jammer*. Un *Jammer* enviado a la *Penalty Box* en su pase inicial a través del *Pack* no es elegible para convertirse en *Lead Jammer* cuando vuelva al *Jam*.

2.4.6 Un *Jammer* que comienza el *Jam* con la Estrella en la mano, pero no en su cabeza, es elegible para ganar el estado de *Lead Jammer* (siempre que se cumplan las condiciones en *Sección 2.4.2*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.4.7 El *Lead Jammer* puede cortar el *Jam* en cualquier momento después de haber ganado su estado, a menos que haya sido sacado del *Jam* debido a una penalización o su cubrecasco haya sido removido. Si el cubrecasco es removido por la acción de un oponente o por una situación natural de juego, el *Jammer* puede volver a colocárselo y recuperar el estado de *Lead Jammer*. El *Lead Jammer* corta el *Jam* poniendo ambas manos sobre sus caderas repetidamente hasta que el Árbitro pite el final de *Jam*. El *Jam* no se acaba hasta que un Árbitro termina el *Jam* oficialmente. Si no hay *Lead Jammer*, el *Jam* correrá hasta que se terminen completamente los dos minutos.

2.4.8 Una vez que un *Jammer* ha sido declarado *Lead Jammer*, el estado de *Lead Jammer* se mantiene durante todo el *Jam* a menos que pierda el estado. El estado de *Lead Jammer* (si se obtiene), y la habilidad de ser *Lead Jammer*, se pierde si:

2.4.8.1 El *Jammer* se quita el cubrecasco por cualquier razón.

2.4.8.2 El *Jammer* es sancionado con una penalización.

2.4.8.3 Un compañero de equipo remueve el cubrecasco del *Jammer* intencionalmente.

2.5 PASE DE LA ESTRELLA

Un *Jammer* puede transferir su posición (es decir, el estado de ser *Jammer*, o el "Estado de *Jammer*") al *Pivot* de su equipo, permitiendo que dicho *Pivot* se convierta en el Patinador que anota puntos para su equipo durante el resto del *Jam*. Esto se conoce comúnmente como "Pase de la Estrella". Solamente la posición de *Jammer*, y no el estado de *Lead Jammer*, puede ser transferida al *Pivot*. Un *Pivot* que se convierte en *Jammer* puede anotar puntos, pero no puede ganar el estado de *Lead Jammer*.

2.5.1 Procedimiento de Pase: Para transferir el Estado de *Jammer* al *Pivot*, un *Jammer* debe entregar en la mano su cubrecasco (la "Estrella") al *Pivot*. (Quitarse la Estrella hará al *Jammer* inactivo; ver *Sección 2.3.3*). El *Pivot* debe estar sujetando la Estrella cuando el *Jammer* la suelta. Cuando el *Jammer* suelta la Estrella, el Estado de *Jammer* se ha transferido: El *Pivot* será considerado el *Jammer*, y el *Jammer* anterior será considerado un Bloqueador. Ellos mantienen estos nuevos roles hasta el final de *Jam*.

2.5.1.1 El Estado de *Jammer* solamente puede ser transferido por el *Jammer* que suelta la Estrella mientras está en la Zona de Interacción, a un *Pivot* que también está dentro de la Zona de Interacción. Es ilegal transferir la Estrella mientras, el *Jammer* o el *Pivot*, está fuera de la Zona de Interacción, abatido, o fuera de límites. Esto aplica sólo al momento de la transferencia (es decir, cuando el *Jammer* suelta la Estrella en la mano del *Pivot* que la sujeta).

2.5.1.2 Todas las reglas relacionadas con *Jammers* inactivos aplican. El *Jammer* inicial está inactivo tan pronto como se haya quitado la Estrella, y el *Pivot* que se vuelve *Jammer* está inactivo hasta que se ponga la Estrella con las estrellas visibles.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.5.1.3 El Estado de *Jammer* no puede ser transferido entregando la Estrella a través de otros Patinadores, arrojándola o dejándola caer.

2.5.1.4 Los *Jammers* no pueden pasar la Estrella mientras están en camino o en la *Penalty Box*.

2.5.1.4.1 Los *Jammers* pueden pasar la Estrella cuando reingresan al juego al salir de la *Penalty Box*.

2.5.1.5 Los *Jammers* no pueden pasar la Estrella a un *Pivot* que ha sido enviado o está en la lista de espera para ingresar a la *Penalty Box*.

2.5.2 Si la Estrella es pasada ilegalmente, el Estado de *Jammer* no es transferido, incluso si el *Pivot* tiene en su poder la Estrella. Ambos Patinadores mantienen su estado original, y quien inició el pase es penalizado en consecuencia (ver *Sección 5.13 - Procedimientos Ilegales*).

2.5.3 Un Pase de la Estrella puede ser bloqueado por el equipo oponente usando cualquier tipo de bloqueo legal.

2.5.4 Pases de la Estrella Incompletos y Recuperación: Si la Estrella se cae al suelo por cualquier razón o es sacada de juego por cualquier medio, puede ser recuperada únicamente por el *Jammer* o el *Pivot*.

2.5.4.1 Si el *Pivot* recupera la Estrella de esta forma, no se transfiere el Estado de *Jammer*. Como tal, el *Pivot* no puede ponerla sobre su propio casco. Hacerlo será considerado un inicio ilegal del Pase de la Estrella. El *Pivot* puede devolverla al *Jammer* inactivo entregándola en mano, arrojándola, o dejándola caer, pero no a través de otros Patinadores.

2.5.4.2 Cuando el *Jammer* inactivo esté nuevamente sujetando la Estrella, dicho *Jammer* puede dejarla inmediatamente en posesión del *Pivot*, siempre y cuando se cumplan los otros requisitos de *Sección 2.5.1 - Procedimiento de Pase*. Tal acción constituye una transferencia válida del Estado de *Jammer*.

2.5.4.3 Si un Pase de la Estrella, por cualquier razón, no puede completarse, el *Jammer* puede regresar la Estrella a su propio casco y recuperar el Estado de *Jammer* activo.

2.5.5 Un *Pivot* que acaba de convertirse en el *Jammer* ahora está sujeto a todas las reglas según la *Sección 7 - Puntaje*. El *Pivot* retoma donde el *Jammer* anterior dejó su posición (es decir, en el mismo pase, habiendo anotado puntos por los mismos Bloqueadores durante ese pase).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.6 CUBRECASCOS

2.6.1 Los equipos deben tener dos juegos de cubrecascos de diferente color disponibles durante el partido. Los colores del cubrecasco de un equipo deben cumplir la definición de alto contraste más allá de la duda razonable a satisfacción del *Head Referee*, o no pueden usarse los cubrecascos. Los colores de los cubrecascos del *Jammer* y/o del *Pivot* tienen un alto contraste si hay un alto grado de diferencia visual entre el color de la estrella/raya y el color de base del cubrecasco de forma tal que la estrella/raya resalte del color de base.

2.6.2 Los cubrecascos de un equipo son fácilmente identificables si pueden ser diferenciados inmediatamente de los cascos de los Bloqueadores en la pista por Oficiales, otros Patinadores, y los miembros de la audiencia.

2.6.3 Todos los cubrecascos usados por el equipo deben tener la misma combinación de colores (por ejemplo, un equipo no puede usar base negra y estrella/raya amarilla en un *Jam* y luego base amarilla y estrella/raya negra en el siguiente *Jam*, o mezclar combinaciones de colores en el mismo *Jam*).

2.6.4 Un equipo oponente puede objetar el uso de cubrecascos de un equipo si ellos consideran que puede haber alguna confusión en diferenciar *Jammers*, *Pivot*s y otros Bloqueadores.

2.6.4.1 En caso de una objeción por el equipo oponente que cumpla el estándar anterior, el *Head Referee* debe pedir el uso del juego de cubrecascos alternativo. Si los colores del cubrecasco de un equipo no son idénticos pero son muy similares, el *Head Referee* puede insistir en el cambio de cubrecascos, pero no es obligatorio.

2.6.4.2 Ningún tipo de decoración en los cascos, incluyendo números, debe tener posibilidad de ser confundida con una estrella de *Jammer* o una raya de *Pivot*. En caso de una objeción por el equipo oponente que cumpla este estándar, los símbolos que lo incumplan en dicho casco deben ser quitados o cubiertos.

2.6.5 Si un cubrecasco se cae al suelo o es sacado de juego por cualquier medio, un Patinador cualificado (es decir, el *Jammer* o el *Pivot*) puede patinar por fuera de límites para recuperarlo, pero sólo si el cubrecasco en sí mismo está tocando fuera de límites. Ellos todavía están sujetos a penalizaciones por Fuera de Juego e Interacción por Fuera de Límites.

2.6.6 Los cubrecascos deben estar en la cabeza de un Patinador cualificado, o en la mano de un Patinador cualificado, antes que suene el pitido de inicio de *Jam*. Los cubrecascos no pueden entrar a un *Jam* en curso.

2.6.7 Los cubrecascos no pueden ser removidos en medio del *Jam* por nadie (ni siquiera los compañeros de equipo u oponentes) excepto el Patinador que tiene la posición designada por dicho cubrecasco.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.6.7.1 Es legal quitar un cubrecasco a un compañero de equipo si la designación dada por el cubrecasco está errada. Por ejemplo, si un equipo alinea dos *Pivot*s, un compañero de equipo puede quitar uno de los cubrecasco de *Pivot*.

2.7 UNIFORMES

2.7.1 Cada miembro de un respectivo equipo participante en un partido debe usar un uniforme que claramente lo identifique a ese Patinador como miembro de su equipo.

2.7.1.1 Todos los uniformes deben estar en buena condición y no deben representar un peligro para otros Patinadores. Todos los parches y números deben estar sujetos de forma segura a dicho uniforme. No se permite el uso de alfileres de gancho o cinta para sujetar o modificar números del uniforme. La cinta es permitida en los cascos, las protecciones, en las joyas; los alfileres de gancho nunca están permitidos.

2.7.2 El Capitán del equipo debe exhibir una "C" en su uniforme o brazo. El Alterno Designado del Capitán del equipo debe exhibir una "A" en su ropa, uniforme o brazo.

2.7.2.1 Si el Capitán no puede patinar el resto del partido debido a una expulsión, una acumulación de faltas, una lesión, o una emergencia, el equipo tiene la opción de nombrar un nuevo Capitán.

2.7.2.1.1 En los casos en los que el reglamento indique que el Capitán debe cumplir una penalización, y su equipo no tenga designado un Capitán, el equipo puede designar un nuevo Capitán en ese momento. Si el equipo se niega a designar un Capitán, el *Head Referee* seleccionará el Patinador que será designado Capitán por el resto del partido y cumplirá cualquiera de las penalizaciones correspondientes.

2.7.2.2 Un equipo no puede seleccionar un nuevo Alterno Designado (patine o no) si el Alterno Designado estuviera imposibilitado para patinar, instruir, o asistir como entrenador por el resto del partido.

2.7.3 Los nombres de los Patinadores en los uniformes son opcionales.

2.7.4 Cada Patinador participante en un partido debe exhibir su número del *roster* en la espalda de su uniforme.

2.7.4.1 Cada número del *roster* de Patinadores debe ser único con relación a su propio equipo.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.7.4.2 Todos los caracteres en el número del *Roster* debe ser al menos de 4 pulgadas de alto (10 cm) para que sean legibles y suficientemente grandes para ser leídos por los Oficiales que están ubicados en cualquier sitio en la pista o en sus límites.

2.7.4.3 El número del *roster* de un Patinador debe estar en una fuente legible. Un número está en una fuente legible si puede ser leído fácilmente y diferenciado de los números de los otros Patinadores por los Oficiales, los otros Patinadores y los miembros de la audiencia.

2.7.4.4 El número del *roster* de un Patinador puede tener hasta cuatro caracteres.

2.7.4.5 El número del *roster* de un Patinador puede incluir solamente números arábigos modernos y letras latinas (en mayúsculas o minúsculas, pero ver *Sección 2.7.4.2*), sin tildes: 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 El número del *roster* de un Patinador debe tener al menos un dígito. Por ejemplo, L5 es un número de *roster* aceptable, pero LV no lo es.

2.7.4.7 Un Patinador puede tener pequeños caracteres antes o después de su número del *roster* en el uniforme (por ejemplo, 55kph, en donde "kph" es considerablemente más pequeño que 55). Estos pequeños caracteres no se consideran parte del número del *roster* del Patinador y no pueden interferir en absoluto la legibilidad del número del *roster* del Patinador. El tamaño máximo de los caracteres pequeños es de 2 pulgadas (5 cm).

2.7.4.8 Los Patinadores del mismo equipo no pueden tener números del *roster* idénticos. Por ejemplo, dos Patinadores no pueden usar L5 ambos, pero uno puede usar L5 y el otro J5 (ver también *Sección 2.7.4.3*).

2.7.4.9 Los números de los uniformes de un equipo deben cumplir la definición de alto contraste más allá de la duda razonable a satisfacción del el *Head Referee*.

2.7.4.10 Los números de los uniformes de un equipo tienen alto contraste si hay un alto grado de diferencia visual entre el color del número y el color de base del uniforme de modo que el número resalte significativamente del color de base del uniforme.

2.7.5 Cada Patinador participante en un partido debe usar su número del *roster* en cada manga o brazo. Los números del *roster* deben tener alto contraste y ser fácilmente legibles. Se aceptan números escritos a mano en el brazo.

2.7.5.1 Como complemento a los números del brazo/manga, se puede poner números del *roster* en la cadera o el muslo. Los números de las caderas o muslos deben coincidir con los números del *roster*.

2.7.5.2 Como complemento a los números del brazo/manga, se puede poner números del *roster* en el casco. Los números de los cascos deben coincidir con los números del *roster*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

2.7.5.3 El tamaño mínimo del número del *roster* de un Patinador en el brazo/manga es de 2 pulgadas (5 cm).

2.7.5.4 El tamaño máximo del número del *roster* de un Patinador en el brazo/manga es de 4 pulgadas (10 cm).

2.8 JOYAS

2.8.1 Pueden usarse joyas durante el partido a menos que los Árbitros las consideren un peligro para la seguridad. Se recomienda cubrirlas con cinta o que sean removidas. Las joyas no deben interferir con el juego o causar peligro a otros Patinadores. Las joyas se usan bajo riesgo de quien las porta.

2.9 PATINES

2.9.1 Los Patinadores deben usar únicamente patines *"quads"*. Los Patinadores no pueden usar patines en línea ni ningún otro tipo de patín.

3 EL PACK

3.1 DEFINICIÓN DE PACK

3.1.1 El *Pack* se define como el grupo más grande de Bloqueadores dentro de límites y de pie, en proximidad y que contiene miembros de ambos equipos.

3.1.1.1 Los *Jammers* no son parte del *Pack*.

3.1.1.2 La proximidad está definida como una distancia no mayor a 10 pies (3 metros) (medida desde las caderas) hacia adelante o hacia atrás del Patinador que está más cerca del *Pack*.

3.1.1.3 Para formar un *Pack*, un equipo debe tener todo el tiempo al menos un Bloqueador en la pista.

3.1.2 Cuando dos o más grupos de Bloqueadores iguales en número están en la pista, están a más de 10 pies (3 metros) de uno a otro, y ningún grupo cumple la definición de *Pack*, el *Pack* no puede ser definido. Los Patinadores recibirán una penalización por crear intencionalmente una situación de *No Pack*, o destrucción del *Pack* (ver *Sección 5.10.2*). Ambos equipos son responsables de mantener el *Pack* legalmente definido. Un Patinador o un grupo de Patinadores siempre es responsable por las consecuencias de sus acciones. Si sus acciones crean una situación de *No Pack* (excepto aquellas incluidas en la *Sección 5.10.2.3*), deberán ser penalizadas como lo indican las *Secciones 5.10.11 - 5.10.21*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

3.1.2.1 Las distancias para determinar el *Pack* y la Zona de Interacción se miden como la distancia más corta paralela al límite interno de la pista entre las caderas de los Patinadores (ver Glosario para Caderas).

3.2 POSICIONAMIENTO PREJAM

3.2.1 Al comienzo de un *Jam*, todos los Patinadores deben estar en posición con los Bloqueadores delante de los *Jammers* (ver *Sección 2.1.2*).

3.2.1.1 Los Bloqueadores están en posición si están entre la Línea de *Jammer* y la Línea de *Pivot* (medida en dirección *Derby*) al inicio del *Jam*. Ningún Bloqueador puede estar tocando la Línea de *Jammer*, y sólo el *Pivot* puede estar tocando la Línea de *Pivot* cuando el *Jam* inicie. Los Bloqueadores deben estar en una posición, al inicio del *Jam*, de forma que el *Pack* exista detrás de la Línea de *Pivot* y delante de la Línea de *Jammer*, ya sea al inicio de *Jam*, o inmediatamente después del pitido de inicio de *Jam*.

3.2.1.1.1 Es obligatorio que más de la mitad de los Bloqueadores de cada equipo en la pista comiencen en esta posición *prejam*. Se penalizará con una falta por Procedimiento Ilegal al *Pivot* de ese *Jam* del (los) equipo(s) que no alinee(n) suficientes Bloqueadores en posición pre*Jam* apropiada (ver *Sección 5.13.8.2*).

3.2.1.1.1.1 Si todos los Bloqueadores de un equipo están alineados fuera de posición según 3.2.1.1, deberá ser aplicada una penalización por Retraso del Juego cuando los 30 segundos entre *Jams* hayan terminado (ver *Sección 5.15.6*).

3.2.1.2 Al pitido de inicio de *Jam*, se permite a los Bloqueadores estar de pie, o apoyados sobre una de sus rodillas.

3.2.1.2.1 Los Bloqueadores no pueden intencionalmente tomar posiciones de inicio que a propósito prolonguen la capacidad de los Patinadores para retomar una posición en juego o la capacidad de un equipo para reformar un *Pack* (es decir, intencionalmente comenzar sobre la espalda, intencionalmente comenzar en un amontonamiento de Patinadores o Patinadores apilados) (ver *Sección 5.13.25*).

3.2.2 Posición de Inicio de *Pivot*: Sólo los *Pivot*s pueden alinearse sobre la Línea de *Pivot*. Se considera que el *Pivot* está sobre la Línea de *Pivot* cuando está de pie y al mismo tiempo tocando la línea.

3.2.3 Posiciones de Inicio de los Bloqueadores no *Pivot*s: Los Bloqueadores se alinean en cualquier orden detrás de los *Pivot*s, tomando como referencia las caderas de estos. Si un *Pivot* no está de pie y sobre la Línea de *Pivot*, los Bloqueadores No *Pivot*s no necesitan alinearse detrás de ese *Pivot*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

3.2.4 Posición de Inicio de *Jammer*: Los *Jammers* pueden alinearse en cualquier parte entre la Línea de *Jammer* y la Línea de *Pivot* (medida en dirección no *Derby*). Los *Jammers* pueden alinearse tocando la Línea de *Jammer*, pero no pueden estar tocando la Línea de *Pivot*.

3.2.5 El *Pack* y los *Jammers* pueden comenzar a rodar cuando suene el pitido de inicio de *Jam* del Oficial designado.

3.2.6 Los *Jammers* no pueden estar acelerando cuando suena el pitido de inicio de *Jam*. A ellos, sin embargo, se les permite estar moviéndose, dejándose rodar, o frenando.

3.2.7 Los Patinadores que se alinean completamente por fuera de su área de inicio legal (pero completamente dentro de límites de la pista) recibirán una penalización (ver *Sección 5.13.8*).

3.2.8 Los Patinadores que se alinean completamente dentro de límites pero en una posición de inicio ilegal (mientras tocan su área de inicio legal) se considera que han cometido una Salida en Falso, y recibirán una advertencia por Salida en Falso. Una vez hecha la advertencia, los Patinadores que salen en falso deben parar toda moción hacia adelante hasta que hayan cedido la ventaja a todos los Patinadores inmediatamente más cercanos cediendo la posición relativa a esos Patinadores, o los primeros pueden recibir una penalización (ver *Sección 5.13.7*).

3.2.8.1 Si, después de la advertencia, no hay Patinadores inmediatamente cerca en proximidad de un Patinador que ha salido en falso (en la dirección no *Derby*), el Patinador que salió en falso debe parar completamente para ceder el paso. Después de ceder, pueden patinar normalmente.

3.2.8.2 Si un Patinador que salió en falso intenta ceder la posición relativa (parando completamente), pero ningún otro Patinador intenta recuperar dicha ventaja, el Patinador que salió en falso ya no necesita ceder el paso.

3.2.8.3 Antes de ceder, un Bloqueador que ha salido en falso no es considerado parte del *Pack*.

3.2.8.4 Antes de ceder, cualquier Patinador pasado por un *Jammer* que ha salido en falso no cuenta para obtener el estado de *Lead Jammer*.

3.3 POSICIONAMIENTO DEL JAM

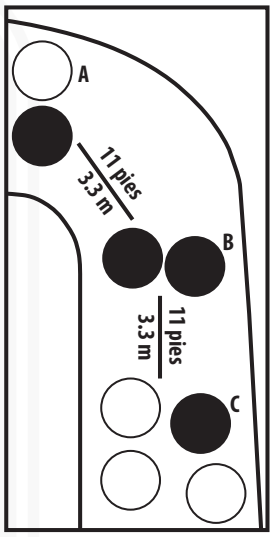
3.3.1 Durante el *Jam*, los Patinadores deben mantenerse en juego. Los Patinadores que salen de juego no pueden confrontar, o ser confrontados, y deben regresar al juego. Los Patinadores que confrontan mientras están fuera de juego, o que no regresan a estar en juego, pueden estar sujetos a penalizaciones especificadas en *Sección 5.10 - Fuera de Juego*.

3.3.1.1 Los Patinadores que están fuera de juego pueden contrabloquear legalmente.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

3.3.2 Los Bloqueadores también deben mantener un *Pack* todo el tiempo. Cuando no hay *Pack*, los Bloqueadores deben actuar de inmediato para formar un *Pack*, y pueden ser penalizados si fallan en hacerlo.

FIGURA 1: Ejemplo de En/Fuera de Juego



- En el diagrama, el Grupo C es el *Pack* por ser el grupo más grande de Bloqueadores patinando en proximidad y que contiene miembros de ambos equipos.
- Los dos Bloqueadores en el Grupo B no son parte del *Pack* porque están a más de 10 pies (3 metros) del Patinador más cercano al *Pack*, pero todavía se considera que están "en juego" ya que están dentro de 20 pies (6 metros) de distancia del Patinador más cercano al *Pack*.
- Los dos Bloqueadores en el Grupo A se consideran "fuera de juego" ya que están a más de 20 pies (6 metros) del Patinador más cercano al *Pack*. Los Patinadores en el Grupo A recibirán una advertencia por estar fuera de juego y serán penalizados si no intentan regresar a la Zona de Interacción inmediatamente después. Si ellos bloquean o asisten, también pueden recibir penalizaciones por Fuera de Juego, hayan recibido una advertencia o no (ver *Sección 5.10 - Fuera de Juego*).

3.3.3 Los Bloqueadores que están fuera de juego recibirán una advertencia de Fuera de Juego de un Árbitro. En este momento, el Bloqueador debe intentar inmediatamente volver al juego.

3.3.3.1 Mientras esté por fuera de la Zona de Interacción, un Bloqueador debe ceder el paso al *Jammer* del equipo contrario moviéndose físicamente para salir del camino del *Jammer*. Cualquier interacción, incluyendo bloqueo posicional/pasivo, puede resultar en una penalización. No es obligatoria una advertencia antes de sancionar una penalización por bloquear mientras se está en fuera de juego (ver *Sección 5.10 - Fuera de Juego*).

3.3.3.2 Un Bloqueador que está fuera de juego debe volver a la Zona de Interacción en sentido contrario al que salió.

3.3.3.2.1 Si el Bloqueador salió por el frente de la Zona de Interacción, ese Bloqueador debe rezagarse para legalmente volver a estar en juego.

3.3.3.2.2 Para recuperar la posición después de haberse quedado atrás (rezagado), un Bloqueador debe regresar por la retaguardia de la Zona de Interacción patinando dentro de la pista para legalmente volver a estar en juego.

3.3.3.2.3 Cualquier Bloqueador que vuelve a la Zona de Interacción de forma ilegal, por ejemplo sacando una vuelta de ventaja al *Pack* o si el *Pack* le saca una vuelta de ventaja, está sujeto a penalizaciones (ver *Secciones 5.10.14* y *5.10.15*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

3.3.4 Si no puede definirse un *Pack*, todos los Bloqueadores recibirán de un Árbitro una advertencia por *No Pack*. En este momento, todos los Bloqueadores deben intentar reformar el *Pack* inmediatamente.

3.3.5 Los *Jammers* están en juego siempre que estén de pie y dentro de límites.

3.3.5.1 Si un Bloqueador oponente que está fuera de juego inicia contacto con un *Jammer*, el *Jammer* puede contrabloquear legalmente.

3.3.5.2 Si un *Jammer* inicia contacto con un Bloqueador oponente que está fuera de juego, el Bloqueador puede contrabloquear legalmente.

3.3.6 Los Patinadores no pueden confrontar, o ser confrontados, mientras están fuera de límites (excepto según especificaciones en *Sección 5.8 - Interacción Fuera de límites*).

3.3.7 Los Patinadores no pueden confrontar o ser confrontados, mientras están abatidos (excepto según especificaciones en *Sección 5.3 - Bloquear Bajo* y *Sección 5.16 - Mala Conducta/Mala Conducta Agravada*).

3.3.8 Los Patinadores pueden dejar el juego en medio del *Jam* saliendo de la pista, para permanecer seguros. Esto incluye pero no está limitado a un Patinador que sale de la pista por una lesión, o para ajustar o reposicionar su equipamiento de protección o sus patines. Los Patinadores que salen de la pista por otras razones pueden estar sujetos a penalizaciones bajo la *Sección 5.12 - Patinar Fuera de límites*.

3.3.9 Los Patinadores que están en el aire mantienen su estado dentro de límites, fuera de límites, o con un patín dentro y otro fuera de límites hasta aterrizar. Tener en cuenta que los pases obtenidos mientras se está en el aire no cuentan para ganar el Lead, y no anotarán puntos, a menos que el Patinador también aterrice dentro de límites (ver *sección 7.1.3.3*).

4 BLOQUEAR

4.1 BLOQUEAR EN GENERAL

4.1.1 "Bloquear" hace referencia a cualquier contacto físico hacia un oponente, y a cualquier movimiento o posicionamiento del cuerpo propio para impedir que dicho oponente acelere o se mueva (incluso si no hay contacto; esto es considerado "bloquear posicionalmente"). Esto solamente incluye acciones y posicionamientos adoptados durante un *Jam* (aunque otras formas de contacto pueden ser ilegales incluso si no se comenten durante un *Jam*).

4.1.1.1 El contrabloqueo es cualquier moción/movimiento del Patinador receptor hacia un bloqueo que viene. Contrabloquear es bloquear.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.1.1.2 Sólo los Patinadores que están en juego (como lo define la Figura 1: Ejemplo de En/Fuera de Juego) pueden patinar delante de un oponente para impedir el movimiento del oponente en la pista. Bloquear posicionalmente no incluye necesariamente contacto.

4.1.1.3 Sólo los Patinadores que están dando pasos y/o patinando en dirección *Derby* pueden realizar un bloqueo. Es ilegal bloquear mientras se está detenido o durante movimiento en dirección no *Derby* (ver *Sección 5.9 - Dirección de Juego*). Esto incluye bloquear posicionalmente.

4.1.1.4 Es legal bloquear oponentes que están detenidos en la pista.

4.1.1.5 Es legal bloquear oponentes que están patinando y/o dando pasos en dirección no *Derby* o en dirección *Derby* en la pista.

4.1.1.6 El contacto con los compañeros de equipo no es "bloquear".

4.1.1.7 Bloquear no necesita ser "intencional". Cualquier acción o acciones que cumplen la descripción anterior son consideradas bloquear, incluso si es accidental.

4.1.2 El Patinador que inicia contacto con un oponente es considerado el iniciador de un bloqueo. El iniciador de un bloqueo siempre es el responsable por la legalidad de su contacto.

4.1.2.1 Todo contacto entre oponentes tiene un iniciador.

4.1.2.2 Es posible que ambos Patinadores sean considerados iniciadores.

4.1.3 Un Patinador que está en juego, dentro de límites y dando pasos y/o patinando (es decir, ni abatido, ni detenido) en dirección *Derby* puede bloquear o confrontar a un oponente en cualquier momento durante el *Jam* después que ha sonado el pitido de inicio de *Jam* (ver *Sección 5.9 - Dirección de Juego*).

4.2 ZONAS DE BLOQUEO Y DE OBJETIVO

El contacto entre oponentes se limita a las Zonas Legales de Bloqueo y las Zonas Legales de Objetivo.

4.2.1 Zonas Legales de Objetivo: Un Patinador puede ser impactado en las siguientes partes:

4.2.1.1 Los brazos y manos

4.2.1.2 El pecho, frente, y lado del torso

4.2.1.3 Las caderas

4.2.1.4 La mitad superior de los muslos (incluyendo la parte interna)

4.2.2 Zonas Ilegales de Objetivo: Por razones de seguridad, un Patinador **no** puede ser impactado en las siguientes partes:

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

4.2.2.1 Por encima de los hombros

4.2.2.2 La parte posterior del torso, la parte posterior de las nalgas, o la parte posterior de los muslos

4.2.2.3 Por debajo de la mitad de los muslos

4.2.3 Zonas Legales de Bloqueo se refiere a las partes del cuerpo del Patinador que realiza un bloqueo. Los Patinadores pueden iniciar contacto con las siguientes partes del cuerpo:

4.2.3.1 El brazo desde el hombro hasta el codo

4.2.3.2 El torso

4.2.3.3 Las caderas y las nalgas

4.2.3.4 La mitad superior de los muslos (incluyendo la parte interna)

4.2.4 Zonas Ilegales de Bloqueo se refiere a las partes del cuerpo del Patinador que realiza un bloqueo. Los Patinadores **no** pueden iniciar contacto con las siguientes partes del cuerpo:

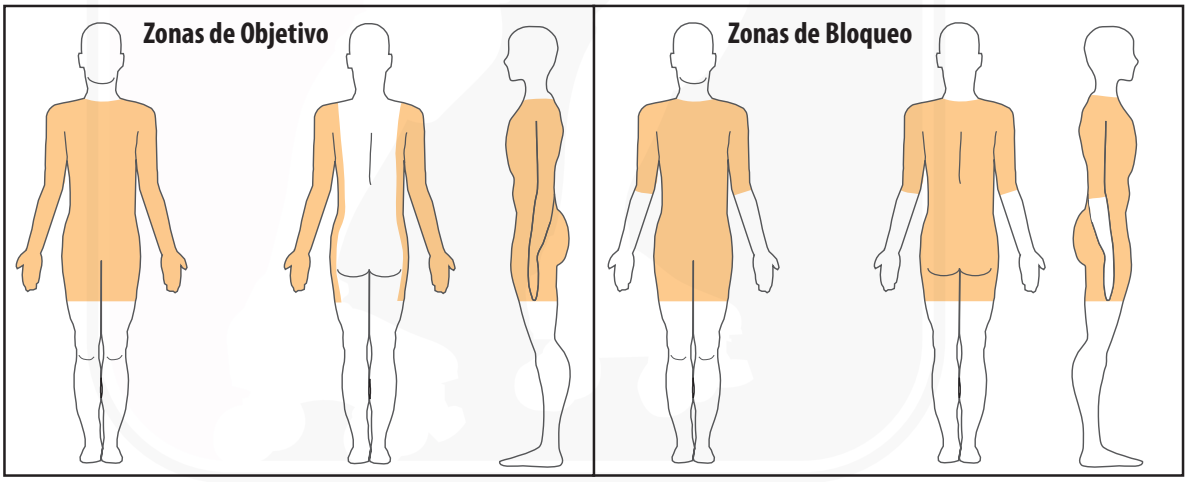
4.2.4.1 Los codos

4.2.4.2 Los antebrazos y manos

4.2.4.3 La cabeza

4.2.4.4 Por debajo de la mitad de los muslos

Figura 2: Zonas Legales de Objetivo y Bloqueo



Zonas Legales de Objetivo: Las regiones sombreadas son las áreas legales para bloquear a un oponente.

Zonas Legales de Bloqueo: Las regiones sombreadas son las áreas legales con las que un Patinador puede bloquear.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5 PENALIZACIONES

Una penalización es un castigo, un perjuicio, o una pérdida de ventaja impuesta a un equipo o competidor por una infracción al reglamento o una falta. Las penalizaciones se aplican tanto al Patinador como a la posición que ese Patinador está jugando en ese momento. Los Patinadores y los equipos reciben penalizaciones debido a infracciones.

Los Oficiales señalizan y hacen cumplir las penalizaciones y las advertencias a medida que ocurren durante un partido (ver *WFTDA* Señales Oficiales de Mano para ver las señales aprobadas de mano y *WFTDA* Señales Oficiales Verbales para ver las señales aprobadas verbales). Algunas infracciones no tienen suficiente impacto en el juego para justificar una penalización.

TIPOS DE PENALIZACIONES

Las siguientes penalizaciones son descritas en detalle en la lista de secciones a continuación. Estas secciones contienen ejemplos específicos que están para ser seguidos explícitamente. Acciones ilegales no especificadas a continuación deben ser penalizadas usando estas descripciones y ejemplos como pauta (ver *Sección 8.3*).

Contacto con Zonas Ilegales de Objetivo
5.1 Bloqueo a la Espalda
5.2 Bloqueo a la Cabeza/Bloqueo Alto
5.3 Bloqueo Bajo

Contacto con Zonas Ilegales de Bloqueo
5.4 Uso de Codos
5.5 Uso de Antebrazos y Manos
5.6 Bloqueo con la Cabeza

Penalizaciones por Bloqueo Ilegal
5.7 Bloqueos de Múltiples Jugadores
5.8 Interacción Fuera de Límites
5.9 Dirección de Juego
5.10 Fuera de Juego

Penalizaciones por Acciones Ilegales que no Implican Contacto
5.11 Corte de Pista
5.12 Patinar Fuera de Límites
5.13 Procedimientos Ilegales
5.14 Insubordinación
5.15 Retraso de Juego

Conducta Ilegal
5.16 Mala Conducta/Mala Conducta Agravada

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.1 BLOQUEO A LA ESPALDA

Impactar a un oponente en la espalda, la parte posterior de sus piernas, o la parte posterior de sus nalgas, está prohibido (ver *Sección 4.2.2 - Zonas Ilegales de Objetivo*). Impactar a un oponente con una Zona Legal de Bloqueo en una Zona Legal de Objetivo mientras se está posicionado detrás de dicho oponente no es bloquear a la espalda y no es necesariamente ilegal.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.1.1 Cualquier contacto a la espalda de un oponente que obligue al oponente que lo recibe a perder el equilibrio, hacia adelante, y/o hacia los lados, pero que no causa que ningún oponente pierda posición relativa o que algún compañero de equipo (o el iniciador) gane posición relativa.

Penalización

5.1.2 Cualquier contacto a la espalda de un oponente que obligue al oponente que lo recibe a salir de su posición establecida. Esto incluye forzar a un oponente a caer, fuera de límites, o fuera de posición relativa.

5.1.3 Cualquier contacto a la espalda de un oponente que obligue a cualquier oponente a perder su posición relativa, o al iniciador o a cualquier compañero de equipo a ganar posición relativa.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de bloquear atrozmente a un oponente en la espalda, aunque el intento sea o no exitoso.

5.1.4 Contacto ilegal, negligente o imprudente a la espalda de un oponente, la parte posterior de sus piernas, o la parte posterior de sus nalgas.

5.2 BLOQUEO A LA CABEZA / BLOQUEO ALTO

Impactar a un oponente por encima de los hombros está prohibido (ver *Sección 4.2.2 - Zonas Ilegales de Objetivo*).

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.2.1 Contacto involuntario por encima de los hombros que no es contundente.

Penalización

5.2.2 Cualquier bloqueo con contacto contundente por encima de los hombros.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos haciendo contacto por encima de los hombros de un oponente serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de cometer cualquiera de los siguientes actos ofensivos, aunque el intento sea o no exitoso.

5.2.3 Cualquier contacto por encima de los hombros de un oponente que no tenga puesto un casco.

5.2.4 Contacto intencional, negligente o imprudente por encima de los hombros.

5.2.5 Halar de la cabeza, el cuello o el casco.

5.3 BLOQUEO BAJO

Los Patinadores no pueden hacer zancadilla o intencionalmente caer delante de un oponente. Cualquier contacto iniciado por debajo de la Zona Legal de Objetivo que causa que el oponente se tropiece o caiga se considera bloqueo bajo. Los Patinadores abatidos que vuelven a la pista están sujetos a penalizaciones por Bloqueo Bajo, incluso en el primer caso, e inclusive si el Patinador abatido ha tenido una caída controlada.

Ejemplos de Juego Legal

5.3.1 Contacto entre patines y ruedas que es parte del movimiento normal de patinaje.

5.3.2 Un Patinador que tiene una "caída controlada" en un esfuerzo por evitar hacer un bloqueo bajo, si no se afecta la posición relativa de ningún oponente.

5.3.3 Un Patinador abatido que regresa a la pista que causa que un oponente tropiece pero no caiga o pierda posición relativa.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.3.4 Un Patinador que tiene una "caída controlada" en un esfuerzo por evitar hacer un bloqueo bajo, afectando la posición relativa de un oponente.

5.3.5 Cualquier contacto que resulta por debajo de la Zona Legal de Objetivo que causa que un oponente tropiece pero no caiga o pierda posición relativa.

5.3.6 Cualquier contacto iniciado con una parte del cuerpo por debajo de la Zona Legal de Bloqueo que causa que un oponente tropiece, pero no caiga o pierda su posición relativa.

Penalización

5.3.7 Cualquier contacto por fuera del movimiento normal de patinaje que resulta por debajo de la Zona Legal de Objetivo y causa que un oponente caiga o pierda posición relativa.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA) **Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Segunda Edición. Primero de enero del 2015**

5.3.8 Cualquier contacto por fuera del movimiento normal de patinaje iniciado con una parte del cuerpo por debajo de la Zona Legal de Bloqueo/Objetivo que causa que un oponente caiga o pierda posición relativa.

5.3.9 Cualquier contacto iniciado con o hacia cualquier parte del cuerpo por debajo de la Zona Legal de Bloqueo/Contacto permitiendo al iniciador o a cualquier compañero de equipo ganar posición, o causando que cualquier oponente pierda posición relativa.

5.3.10 Patinadores sacudiéndose violentamente o que caen desparramándose que hacen bloqueo bajo a un oponente, causando que el receptor caiga o pierda posición relativa.

5.3.11 Contacto habitual entre patines y ruedas que es parte del movimiento normal de patinaje que ocasiona que un oponente tropiece, caiga o pierda posición relativa. El propósito es penalizar a Patinadores cuyo movimiento normal de patinaje es peligroso para los oponentes. Un solo Patinador que repetidamente hace bloqueos bajos a los oponentes, incluso durante sus movimientos normales de patinaje, está afectando adversamente el juego y la seguridad.

5.3.12 Un Patinador que habitualmente se cae delante de los oponentes, causándoles que tropiecen, caigan, o pierdan posición relativa, incluso si el Patinador tiene una "caída controlada". El propósito es penalizar a un Patinador que repetidamente se cae, debido a que el Patinador es un peligro para los oponentes. Un solo Patinador que repetidamente hace bloqueos bajos a los oponentes, incluso cuando tiene una "caída controlada", está afectando adversamente el juego y la seguridad.

5.3.13 Un Patinador abatido volviendo a la pista que causa que un oponente caiga o pierda posición relativa.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente de hacer bloqueo bajo a un oponente, aunque el intento sea o no exitoso.

5.3.14 Hacer zancadilla intencionalmente con los pies o manos.

5.3.15 Barrer a un oponente (Deslizarse para derribarlo).

5.4 USO DE CODOS

5.4.1 Cuando se confronta a un oponente, no se puede balancear los codos hacia adelante/atrás.

5.4.2 Cuando se confronta a un oponente, no se puede balancear los codos hacia arriba o hacia abajo.

5.4.3 El codo debe estar flexionado mientras se bloquea con ese brazo.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.4.4 El contacto no puede hacerse exclusivamente con la punta del codo (es decir, dando un codazo).

5.4.5 Los codos no pueden ser usados para enganchar de ningún modo a un oponente (por ejemplo, envolver el brazo propio al rededor del brazo de un oponente).

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.4.6 Cualquier contacto ilegal con el codo o balanceo del codo que obliga al oponente que lo recibe a perder el equilibrio, hacia adelante, y/o hacia los lados pero no causa que el oponente pierda posición relativa o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

Penalización

5.4.7 Cualquier contacto ilegal balanceando el codo o contacto ilegal con el codo que causa que un oponente pierda posición relativa, o que el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.4.8 Uso de un codo o brazo para sujetar o enganchar el brazo de un oponente de forma que impida la movilidad del oponente.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de dar notoriamente un codazo a un oponente, aunque el intento sea o no exitoso.

5.4.9 Contacto negligente o imprudente con un oponente usando el codo de una forma ilegal.

5.5 USO DE ANTEBRAZOS Y MANOS

5.5.1 Los antebrazos o manos nunca pueden ser usados para agarrar, sujetar o empujar a un oponente.

5.5.2 Contacto accidental del antebrazo o mano entre oponentes es aceptable.

Ejemplos de Juego Legal

5.5.3 Contacto, incluyendo el contacto prolongado, hecho con antebrazos o manos que están contraídos contra el cuerpo.

5.5.4 Un bloqueo iniciado con el hombro, enviando a un oponente hacia adelante o hacia los lados, en donde hay, ya sea simultánea o posteriormente, contacto con los antebrazos o manos.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.5.5 Contacto ilegal de antebrazos o manos a un oponente que obliga al oponente receptor a perder el equilibrio, hacia adelante, y/o hacia los lados pero no ocasiona que el oponente pierda posición relativa o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa. Por ejemplo, un empujón con las manos o antebrazos, ligero pero observable.

Penalización

5.5.6 Cualquier contacto ilegal con los antebrazos o manos a un oponente que obligue al oponente a perder el equilibrio, hacia adelante, y/o hacia los lados que causa que el oponente pierda posición relativa.

5.5.7 Cualquier contacto ilegal con los antebrazos o manos permitiendo al iniciador o a un compañero de equipo ganar posición relativa, o causar a un oponente que pierda posición relativa.

5.5.8 Uso de manos o antebrazos para agarrar, aferrarse, o contener a un oponente, impidiendo la movilidad de ese oponente.

5.5.9 Contacto a un oponente, usando las manos o antebrazos, para ayudarse a sí mismo a bloquear a un oponente distinto.

5.5.10 Cualquier empuje con las manos o antebrazos que significantemente altere la posición establecida, trayectoria, o velocidad de un oponente.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos usando los antebrazos o manos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de cometer cualquiera de los siguientes actos ofensivos, aunque el intento sea o no exitoso.

5.5.11 Mantener a un oponente en el piso agarrándolo o sujetándolo.

5.5.12 Dar un empujón a un oponente.

5.6 BLOQUEO CON LA CABEZA

La cabeza no puede usarse para bloquear a un oponente. Bloquear con la cabeza es peligroso para quien inicia el bloqueo y para quien lo recibe.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.6.1 Contacto accidental con la cabeza del iniciador, donde el contacto usando la cabeza obliga al oponente receptor a perder el equilibrio, hacia adelante, y/o hacia los lados, pero no causa que el oponente pierda posición relativa o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.6.2 Bloqueo posicional con la cabeza.

Penalización

5.6.3 Contacto accidental con la cabeza del iniciador que obliga al oponente receptor a perder el equilibrio hacia adelante, y/o hacia los lados y causa que el oponente pierda posición relativa, o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa

5.6.4 Iniciar un bloqueo con la cabeza que incluye contacto físico, sin tener en cuenta el impacto o la ventaja.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. La expulsión será sancionada por un intento consciente y contundente de bloquear a un oponente con la cabeza, aunque el intento sea o no exitoso.

5.6.5 Contacto intencional, negligente o imprudente con un oponente bloqueándolo con la cabeza en cualquier forma ilegal.

5.7 BLOQUEOS DE MÚLTIPLES JUGADORES

Los Patinadores frecuentemente trabajan juntos para ejecutar bloqueos más efectivos contra sus oponentes. En algunos casos, sin embargo, los compañeros de equipo trabajando juntos pueden crear una ventaja injusta en su favor, en relación a un oponente que está tratando de pasarlos, o un ambiente inseguro. De este modo, es ilegal para compañeros de equipo evitar que un oponente los pase estando agarrados, sujetándose, o formando un muro impenetrable (ver Glosario para *Agarre, Sujeción*, e *Impenetrable*).

Ejemplos de Juego Legal

5.7.1 Agarrar a un compañero de equipo, siempre que un oponente no esté físicamente impedido de pasar entre dichos compañeros de equipo a causa del agarre.

5.7.2 Sujetarse con un compañero de equipo, siempre que un oponente no esté físicamente impedido de pasar entre dichos compañeros de equipo a causa del vínculo.

5.7.3 Formar un muro impenetrable con un compañero de equipo, siempre que un oponente no esté físicamente impedido de pasar entre dichos compañeros de equipo.

5.7.4 Impedir a un oponente, físicamente o no, tocando a un compañero de equipo sin agarrar o sujetar, siempre que ese muro no sea impenetrable.

5.7.5 Iniciar un bloqueo mientras se sujeta, agarra o se es parte de un muro impenetrable, siempre que un oponente no esté impedido de pasar entre los compañeros de equipo agarrados.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.7.6 Impedir posicionalmente (pero no físicamente) a un oponente, estando sujeto, agarrado o usando un muro impenetrable.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.7.7 No aplica.

Penalización

5.7.8 Agarrar a un compañero de equipo de manera tal que, al ser físicamente retado/desafiado el agarre por un oponente, le impida a dicho oponente pasar entre dichos compañeros de equipo.

5.7.8.1 La penalización será sancionada a quien agarra. Si ambos compañeros de equipo están agarrando, la penalización será sancionada al jugador agarrando que está más cerca del Árbitro.

5.7.9 Sujetarse con un compañero de equipo de una manera tal que, al ser físicamente retado/desafiado este vínculo por un oponente, impida que un oponente pase entre dichos compañeros de equipo.

5.7.9.1 La penalización se sancionará al iniciador del vínculo. Si ninguno de los Patinadores puede ser identificado como el iniciador del vínculo, la penalización será sancionada al que está sujetando y está más cerca del Árbitro.

5.7.10 Dos compañeros de equipo formando un muro impenetrable que, al ser físicamente retado/desafiado por un oponente, impida que dicho oponente pase entre dichos compañeros de equipo.

5.7.10.1 La penalización será sancionada al Patinador más responsable por la impenetrabilidad del muro. Si ningún Patinador puede ser identificado como el más responsable, la penalización será sancionada al Patinador que se encuentra más cerca del Árbitro.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de bloquear a un oponente en una forma ofensiva, mientras se forma un bloqueo de múltiples jugadores.

5.7.11 Contacto negligente o imprudente con un oponente mientras se forma un bloqueo de múltiples jugadores de forma ilegal.

5.8 INTERACCIÓN FUERA DE LÍMITES

5.8.1 Los Patinadores deben estar dentro de límites cuando interactúan con otros Patinadores.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.8.2 Los Patinadores no pueden tomar impulso para bloquear hasta que estén dentro de límites.

5.8.3 Si un Patinador obliga a un oponente a salir de límites mientras lo bloquea, el Patinador iniciador debe parar de bloquear antes que sus propios patines toquen por fuera del límite de la pista. Ninguna parte de los patines del Patinador iniciador puede tocar el suelo por fuera del límite de la pista.

5.8.4 Un Patinador que está dentro de límites no necesita ceder el paso a ningún Patinador que esté fuera de límites, o dar espacio para que dicho Patinador fuera de límites regrese a la pista.

5.8.5 Un Patinador no debe iniciar contacto con un oponente que está completamente fuera de límites.

5.8.6 Un Patinador dentro de límites puede bloquear a un oponente que está con un patín dentro y otro fuera de límites.

5.8.7 Los Patinadores abatidos volviendo a la pista, están sujetos a penalizaciones por Bloqueo Fuera de Límites, incluso si el Patinador abatido ha tenido una "caída controlada".

Ejemplos de Juego Legal

5.8.8 Ejecutar un bloqueo a un oponente que está con un patín dentro y otro fuera de límites.

5.8.9 Continuar un bloqueo a un Patinador que está completamente fuera de límites, siempre que el iniciador todavía esté dentro de límites.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.8.10 Cualquier contacto iniciado por un Patinador que está fuera de límites que no causa que un oponente pierda posición relativa, o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.8.11 Continuar un bloqueo después que el iniciador ha adoptado una posición fuera de límites (o con un patín dentro y otro fuera de límites), que no causa que un oponente pierda posición relativa, o el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.8.12 Cualquier contacto con un oponente que está tocando exclusivamente fuera del límite de la pista (por ejemplo, un oponente fuera de límites que no está con un patín dentro y otro fuera de límites) que no afecta el estado de posición de pie o la capacidad de volver al juego del oponente.

5.8.13 Cualquier contacto a los oponentes iniciando por un Patinador abatido volviendo a la pista desde fuera de límites que no causa que un oponente pierda posición relativa, o el iniciador o un compañero de equipo a gane posición relativa.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.8.14 Cualquier ayuda desde fuera de límites que no causa que el compañero de equipo receptor mejore su posición relativa.

Penalización

5.8.15 Cualquier contacto o bloqueo iniciado por un Patinador fuera de límites que causa que el oponente receptor pierda posición relativa, o permite que el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.8.16 Continuar un bloqueo que causa que el oponente receptor caiga, en donde el contacto del bloqueo continúa más allá del punto donde cualquier parte del Patinador iniciador toca fuera de límites.

5.8.17 Un Patinador abatido volviendo a la pista desde fuera de límites que obliga a que cualquier oponente pierda posición relativa, o permite que el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.8.18 Iniciar contacto contra un oponente que está completamente fuera de límites, que causa que el oponente caiga o afecta la habilidad del oponente de volver al juego.

5.8.19 Cualquier ayuda hecha por un Patinador fuera de límites que causa que el compañero de equipo receptor mejore su posición relativa.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente y contundente de bloquear a un oponente que está fuera de límites de una forma ofensiva.

5.8.20 Contacto negligente o imprudente a un oponente que se está fuera de límites.

5.8.21 Iniciar contacto negligente o imprudentemente a un oponente por un Patinador que está fuera de límites.

5.9 DIRECCIÓN DE JUEGO

5.9.1 Los Patinadores deben estar patinando y/o dando pasos en dirección *Derby* cuando ejecutan un bloqueo. Mientras bloquean, los Patinadores no pueden patinar en dirección no *Derby*. Los Patinadores no pueden bloquear mientras están detenidos en la pista. Estas técnicas de bloqueo ilegal incluyen bloqueo posicional. El movimiento en dirección no *Derby* se mide cuando los patines se mueven pasando una línea perpendicular a los límites de la pista.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.9.2 Los Patinadores deben estar patinando y/o dando pasos en dirección *Derby* cuando están dando una asistencia. Los Patinadores no pueden patinar en dirección no *Derby* cuando están dando o recibiendo una asistencia. Los Patinadores no pueden dar asistencias a compañeros de equipo que patinan mientras están detenidos en la pista. El iniciador de la asistencia es el responsable por la legalidad de la ayuda. El movimiento en dirección no *Derby* se mide cuando los patines se mueven pasando una línea perpendicular a los límites de la pista.

5.9.2.1 Un Patinador detenido o dando pasos/patinando en dirección *Derby* puede legalmente asistir a un compañero de equipo detenido o abatido.

5.9.3 Se permite a los Patinadores patinar en dirección no *Derby* en la pista siempre que no interactúen con otros Patinadores (por ejemplo, bloquear oponentes o asistir compañeros).

5.9.4 Se permite a los Patinadores detenerse en la pista siempre que no interactúen con otros Patinadores (por ejemplo, bloquear oponentes o asistir compañeros).

5.9.4.1 Un Patinador que está interactuando en un bloqueo que luego por cualquier razón se detiene debe cesar toda interacción hasta que haya otra oportunidad legal de interactuar.

5.9.5 Los Patinadores pueden patinar fuera de límites en dirección no *Derby* cuando están saliendo de la *Penalty Box*, pero deben volver al juego por la parte de atrás del *Pack* (ver *Sección 5.13 - Procedimientos Ilegales*).

5.9.6 Los Patinadores pueden bloquear y/o asistir mientras su cuerpo mira hacia cualquier dirección siempre que ellos se muevan en dirección *Derby*.

Ejemplos de Juego Legal

5.9.7 Patinar en dirección no *Derby* en una forma que no afecta a otros Patinadores.

5.9.8 Patinar en dirección no *Derby* mientras se está por fuera de límites para evitar una penalización por Corte de Pista (ver *Sección 5.11 - Corte de Pista*).

5.9.9 Un Patinador que, mientras está detenido, ayuda a un compañero de equipo abatido a ponerse de pie.

5.9.10 Un Patinador que, mientras está detenido, asiste a un compañero de equipo detenido.

5.9.11 Un Patinador que se detiene como resultado de dar una asistencia.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.9.12 Contacto accidental de un Patinador que gira sobre sí mismo como resultado de otro bloqueo.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.9.13 Un Patinador detenido dando una asistencia que afecta al receptor pero que no mejora la posición relativa del receptor.

5.9.14 Un Patinador patinando o dando pasos en dirección no *Derby* dando una asistencia que afecta al receptor pero no mejora la posición relativa del receptor.

5.9.15 Cualquier bloqueo de un Patinador detenido o moviéndose en dirección no *Derby* que obliga al receptor oponente a perder el equilibrio, hacia delante, hacia atrás, y/o hacia los lados, pero que no causa que el oponente pierda posición relativa, o que el iniciador o un compañero de equipo gane posición relativa.

5.9.16 Un Patinador que, mientras bloquea a un oponente, se detiene momentáneamente, pero a la primera oportunidad legal, vuelve a patinar y/o a dar pasos en dirección *Derby*.

5.9.16.1 Si no hay una oportunidad legal de patinar y/o dar pasos en dirección *Derby*, no se sancionará ninguna penalización siempre y cuando el Patinador detenido no continúe la interacción.

Penalización

5.9.17 Un bloqueo de un Patinador detenido que incluye contacto físico que obliga al receptor oponente a perder posición relativa, permite al iniciador o a un compañero de equipo ganar posición relativa, o hace perder severamente el balance a un oponente.

5.9.18 Un bloqueo en dirección no *Derby* que obliga al receptor oponente a perder posición relativa, permite al iniciador o a un compañero de equipo ganar posición relativa, o hace perder severamente el balance a un oponente.

5.9.19 Un Patinador patinando o dando pasos en dirección no *Derby* dando una asistencia a un compañero de equipo que no está abatido ni detenido que mejora la posición relativa del receptor. La penalización se sanciona al iniciador de la asistencia.

5.9.20 Un Patinador detenido dando una asistencia a un compañero de equipo que no está abatido ni detenido que mejora la posición relativa del receptor.

5.9.21 Mantener activamente una posición detenida (por ejemplo, frenando o recibiendo una asistencia), o mantener un impulso en dirección no *Derby*, mientras se impide el paso de un oponente.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente de bloquear a un oponente en una forma ofensiva mientras se ejecuta un bloqueo en dirección no *Derby* o detenido, aunque el intento sea o no exitoso.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.9.22 Contacto negligente o imprudente con un oponente mientras se hace un bloqueo en dirección no *Derby*.

5.9.23 Contacto negligente o imprudente con un oponente mientras se hace un bloqueo detenido.

5.10 FUERA DE JUEGO

Las penalizaciones por Fuera de Juego se sancionan por acciones que ocurren delante y/o detrás de la Zona de Interacción y por acciones que destruyen ilegalmente el *Pack* (poniendo a todos los Bloqueadores, previamente en juego, fuera de juego). Las acciones Fuera de Juego incluyen pero no están limitadas a bloquear, asistir, destruir el *Pack*, fallar en reformar un *Pack*, y fallar en regresar a la Zona de Interacción. Una penalización será sancionada a cada Patinador infractor por cada acción.

5.10.1 Un Bloqueador que está delante o detrás de la Zona de Interacción puede recibir una advertencia de un Árbitro por estar Fuera de Juego.

5.10.2 Destruir ilegalmente el *Pack* es la creación ilegal de una situación de *No Pack*. Cuando dos o más grupos de Bloqueadores iguales en número están en la pista, están a más de 10 pies (3 metros) uno del otro, y ninguno de los grupos cumple la definición de *Pack*, no se puede definir un *Pack*. Si las acciones de un Patinador, equipo, o grupo de Patinadores crean una situación de *No Pack*, una penalización por destrucción del *Pack* será sancionada a un solo Patinador que es el mayor responsable o al *Pivot* (ver *Sección 6.1.5*). Ambos equipos son responsables de mantener un *Pack* legalmente definido.

5.10.2.1 Ejemplos de destruir ilegalmente el *Pack*, pueden incluir pero no están limitados a un Patinador, Patinadores, o un equipo escapándose, frenando o dejándose rodar para rezagarse más de 10 pies (3 metros) detrás del equipo oponente; apoyarse en una rodilla; caerse intencionalmente; o intencionalmente patinar fuera de límites de tal manera que el *Pack* legalmente definido es destruido.

5.10.2.1.1 Las reglas no definen la velocidad del *Pack*. Es legal alejarse gradualmente de la velocidad establecida del *Pack* durante el juego, a menos que dicho ale*Jami*ento sea súbito, rápido, y marcado, dejando al equipo oponente sin oportunidad de ajustarse y mantener el *Pack*.

5.10.2.2 Un Patinador o grupo de Patinadores siempre es responsable por las consecuencias de sus acciones. Si sus acciones crean una situación de *No Pack* (excepto aquellas incluidas en *Secciones 5.10.2.3* y *5.10.2.1.1*), ellos deben ser penalizados como se indica en *Sección 5.10.17*, independientemente de la intención. Cuando se determina la responsabilidad en una situación de *No Pack*, según *Secciones 3.1.2* y *5.10.2,* ambos equipos son responsables de mantener un *Pack* legalmente definido.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.10.2.3 Las destrucciones de *Pack* como resultado del normal desarrollo del juego no deben ser consideradas destrucciones ilegales del *Pack* y no deben ser penalizadas. Igualmente, los Patinadores deben reformar un *Pack* inmediatamente o están sujetos a penalizaciones por Fuera de Juego (ver *Secciones 5.10.6* y *5.10.7*). Ejemplos de normal desarrollo del juego que no deben ser considerados destrucción ilegal del *Pack* incluyen:

5.10.2.3.1 Forzar la caída de un oponente o sacarlo fuera de límites.

5.10.2.3.2 Un *Pack* que se destruye como resultado de un bloqueo fallido. Esto no es lo mismo que intencionalmente salir de la pista para destruir el *Pack*, lo que se penaliza de acuerdo a *Sección 5.10.2.1*.

5.10.2.4 Cuando ningún Patinador o equipo puede ser claramente encontrado responsable por destruir ilegalmente el *Pack*, no se puede sancionar ninguna penalización por destrucción de *Pack*; sin embargo, los Patinadores y los equipos siguen siendo responsables por reformar el *Pack* inmediatamente (ver *Secciones 5.10.6, 5.10.11* y *5.10.12*).

5.10.3 Ningún Patinador puede iniciar un bloqueo mientras está fuera de juego, o hacia un Patinador que está fuera de juego. Es, sin embargo, legal contra bloquear en esa situación.

5.10.4 Bloqueadores que están por fuera de la Zona de Interacción recibirán una advertencia para regresar a la Zona de Interacción, y serán penalizados si no tienen la intención de regresar inmediatamente a la Zona de Interacción.

5.10.4.1 Bloqueadores por delante de la Zona de Interacción están obligados a patinar en dirección no *Derby* para regresar a la Zona de Interacción si el *Pack* está detenido o moviéndose en dirección no *Derby*.

5.10.5 Durante una situación de *No Pack*, los Patinadores recibirán una advertencia de que no hay *Pack* y serán penalizados si no intentan reformar inmediatamente el *Pack*. Para Patinadores que están en el grupo rezagado, esto incluye dar pasos o patinar en dirección *Derby*. Para Patinadores en el grupo delantero, esto incluye dejarse rodar, frenar, o detenerse completamente.

5.10.5.1 Un Bloqueador que está por fuera de límites debe intentar volver hacia dentro de límites si hacerlo fuera legal y reformara el *Pack*. Dicho bloqueador, sin embargo, no necesita patinar en dirección no *Derby* para encontrar un punto de reingreso legal.

5.10.5.2 Si todos los Bloqueadores de un equipo están fuera de límites y no pueden reingresar legalmente dentro de límites, el equipo oponente debe inmediatamente comenzar a moverse en dirección *Derby*. El equipo fuera de límites será entonces responsable de volver a la pista para reformar el *Pack* tan pronto como sea legal (ver *Sección 5.10.5.1*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.10.5.3 Si un Bloqueador está "entre" *Packs* potenciales, de modo que patinando en dirección *Derby* o en dirección no *Derby* pudiera potencialmente reformar un *Pack*, el Bloqueador puede patinar ya sea en dirección *Derby* o no *Derby* (según *Sección 5.10.5* o *Sección 5.10.6*).

5.10.6 Un intento de reformar se considera "inmediato" si la acción se toma tan pronto como sea legalmente posible. Si una acción inmediata no es suficiente para reformar el *Pack*, no obstante, se necesita esfuerzo adicional. Si un Bloqueador está en el grupo rezagado, ellos deben acelerar (hasta tomar velocidad) hacia el grupo que va al frente hasta que un *Pack* se reforme (dejarse rodar, dar pasos lentamente, o dar pasos en una sola dirección *Derby* no es suficiente). Si un Bloqueador está en el grupo delantero, ellos deben activamente frenar hasta detenerse completamente (dejarse rodar no es suficiente).

5.10.6.1 Durante una situación de *No Pack*, nunca se requiere al grupo más adelantado que patine en dirección no *Derby* para reformar el *Pack*.

5.10.6.2 Cuando reformar el *Pack* es inminente, el grupo rezagado puede desacelerar para evitar contacto inseguro.

5.10.7 Los Patinadores no pueden asistir a sus compañeros de equipo mientras están fuera de juego.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.10.8 Situaciones de *No Pack* sin un impacto apreciable en el juego.

5.10.9 Cualquier bloqueo ilegal mientras se está fuera de juego que obliga al receptor oponente a perder el equilibrio, hacia delante, y/o hacia los lados, pero que no causa que un oponente pierda posición relativa o permita al iniciador o un compañero de equipo ganar posición relativa.

5.10.10 Una asistencia Fuera de Juego que afecta al receptor pero no mejora su posición relativa.

Penalización

Si la acción Fuera de Juego tiene un impacto apreciable para el partido se sancionará una penalización.

5.10.11 Un Patinador que, después de ser advertido, no intenta inmediatamente volver a la Zona de Interacción. Una penalización debe ser sancionada a cada Bloqueador incumpliendo que no intenta regresar a la Zona de Interacción.

5.10.12 Falla en Reformar Inmediata: Después de una advertencia, una falla en intentar reformar inmediatamente el *Pack* (ver *Sección 5.10.6*). Si un *Pack* no se reforma inmediatamente, una penalización se sancionará a un Bloqueador de cada equipo, si el equipo no tiene ningún Bloqueador que haga un esfuerzo inmediato por reformar el *Pack*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.10.12.1 Un Bloqueador que continúa un bloqueo o inicia un nuevo bloqueo luego de declarada una situación de *No Pack* se considerará como que no hace ningún esfuerzo para reformar.

5.10.13 Falla en Reformar Reiterada: Un Bloqueador participando en cualquier acción (o inacción) que inhibe o retrasa su intento por reformar un *Pack*, o prolonga la situación de *No Pack*, si sus intentos anteriores por reformar no fueron suficientes (ver *Sección 5.10.6*). Sólo un Bloqueador de cada equipo, por vez, quien es el más responsable por la situación reiterada de *No Pack* puede ser penalizado de esta manera.

5.10.14 Un Bloqueador volviendo a la Zona de Interacción por detrás, habiendo tomado una vuelta de ventaja al *Pack*. Una penalización debe ser sancionada a cada Bloqueador infractor (ver *Sección 3.3.3.2*).

5.10.15 Un Bloqueador regresando a la Zona de Interacción por delante, habiendo caído detrás del *Pack*. Una penalización debe ser sancionada a cada Bloqueador infractor (ver *Sección 3.3.3.2*).

5.10.16 Cualquier bloqueo ilegal mientras se está fuera de juego que obliga al receptor oponente a salir de su posición establecida. Esto incluye forzar la caída de un oponente, su salida fuera de límites, o la pérdida de su posición relativa.

5.10.17 Cualquier bloqueo ilegal mientras se está fuera de juego que permite al iniciador o a un compañero de equipo ganar posición relativa.

5.10.18 Destrucción Ilegal del *Pack*: El acto de destruir ilegalmente el *Pack* causa que todos los Bloqueadores pierdan su posición relativa. El Patinador responsable por destruir el *Pack* recibirá la penalización.

5.10.19 Una asistencia Fuera de Juego que mejora la posición relativa de quien recibe la ayuda. La penalización se asigna al iniciador de la asistencia.

Expulsión

Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido. Las expulsiones serán sancionadas por un intento consciente de bloquear a un oponente de una forma ofensiva mientras se está fuera de juego, aunque el intento sea o no exitoso.

5.10.20 Contacto intencional, negligente, o imprudente con un oponente mientras se está fuera de juego.

5.10.21 Contacto intencional, negligente, o imprudente con un oponente que está fuera de juego.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.11 CORTE DE PISTA

Cuando están fuera de límites (lo que incluye con un patín dentro y otro fuera de límites), los Patinadores deben regresar a una posición dentro de límites sin mejorar su posición relativa. Las infracciones se consideran Corte de Pista. Un Patinador que está dentro de límites no necesita ceder el paso a un Patinador que está fuera de límites. Los Patinadores que están fuera de límites deben encontrar una entrada de regreso hacia dentro de límites que no requiera que los Patinadores dentro de límites se muevan. Los Patinadores fuera de límites están sujetos a penalizaciones por Patinar Fuera de Límites incluso si ellos no cortan pista (ver *Sección 5.12 - Patinar Fuera de Límites*).

Esta sección aborda las penalizaciones por Corte de Pista. Los Patinadores deben estar de pie y patinando o detenidos para recibir penalizaciones por Corte de Pista (ver *Sección 5.8 - Interacción Fuera de Límites* para Patinadores abatidos volviendo a la pista y bloqueando ilegalmente, y *Sección 5.3 - Bloqueo Bajo*).

Los Patinadores abatidos que han vuelto a la pista están sujetos a penalizaciones por Corte de Pista cuando ellos regresan dentro de límites, de pie, y patinando o detenidos. Los Patinadores abatidos no deben ser penalizados por Corte de Pista (hasta que se pongan de pie), pero todavía están sujetos a penalizaciones por Bloqueo Bajo y Bloqueo Desde Fuera de límites. Los Patinadores no se pueden rezagar mientras están en juego tratando de enmendar o evitar penalizaciones por Corte de Pista.

5.11.1 Volver Detrás del Iniciador del Bloqueo: Cuando por un bloqueo se queda en una posición fuera de límites (o con un patín dentro y otro fuera de límites), un oponente debe regresar a la pista sin mejorar su posición relativa. Volver a la pista delante del iniciador del bloqueo es mejorar la posición relativa propia, independientemente de quién está delante cuando el Patinador receptor sale de la pista. Un Patinador dentro de límites que obliga a un oponente a salir de los límites gana y establece una posición relativa superior. Un Patinador no puede volver hacia dentro de límites delante un oponente que lo bloqueó sacándolo de los límites, excepto en las siguientes circunstancias donde no se sancionará una penalización:

5.11.1.1 Cuando el Patinador que inicia el bloqueo es considerado "en la *Penalty Box*", habiendo sido enviado fuera de límites por una penalización (ver *Sección 6.2.2.2.2*).

5.11.1.2 Cuando el Patinador que inicia el bloqueo sale de límites en cualquier momento después de iniciar el bloqueo.

5.11.1.3 Cuando el Patinador que inicia el bloqueo queda abatido o se cae en cualquier momento después de iniciar el bloqueo.

5.11.1.4 Cuando el Bloqueador que inicia el bloqueo sale de la Zona de Interacción en cualquier momento después de iniciar el bloqueo o cuando, durante una situación de *No Pack*, dicho bloqueador está a 20 pies (6 metros) de algún miembro del último *Pack* definido.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

El resultado y la consecuencia de un bloqueo se completan cuando el Patinador receptor ha restablecido el control de sí mismo en la pista. Si el Patinador receptor del bloqueo sale de la pista después del resultado y la consecuencia de un bloqueo, ese Patinador no necesita volver detrás del iniciador del bloqueo previo. El Patinador, sin embargo, todavía está sujeto a penalizaciones por Patinar Fuera de Límites y penalizaciones por Corte de Pista por otros Patinadores aparte del que inició el bloqueo.

5.11.2 Ejemplos de Corte de Pista:

5.11.2.1 Un Patinador de pie y patinando que vuelve a estar completamente dentro de límites (habiendo previamente estado fuera de límites) delante de al menos un Patinador en juego, dentro de límites, y de pie, que resulta en la mejora de la posición relativa del Patinador infractor.

5.11.2.2 Un Patinador de pie y patinando que vuelve a estar completamente dentro de límites (habiendo previamente estado fuera de límites), delante de al menos un Patinador que está dentro de límites durante una situación de *No Pack*, que resulta en la mejora de la posición relativa del Patinador infractor.

Ejemplos de Juego Legal

5.11.3 Un Patinador que tiene un patín dentro y otro fuera de límites que entonces sale completamente de la pista, independientemente de quién, o cuántos Patinadores fueron pasados mientras estaba con un patín dentro y otro fuera de límites. Este Patinador está todavía sujeto a penalizaciones por Patinar Fuera de Límites (ver *Sección 5.12 - Patinar Fuera de Límites*).

5.11.4 Un Patinador que regresa dentro de límites delante de cualquier número de Patinadores que han cometido faltas antes que el Patinador regresara dentro de límites, incluso antes que dichas penalizaciones de los Patinadores hayan sido sancionadas.

No Hay Pase/ No Hay Penalización

Aunque no se debe sancionar la penalización en situaciones de infracciones de "No Hay Pase/No Hay Penalización", esto tampoco debe ser considerado como un pase legal de la persona siendo pasada. Esto puede resultar, por ejemplo, en un *Jammer* que falla en ganar el estado de *Lead Jammer*, a pesar de ser el primer *Jammer* en salir del *Pack* y no haber cometido faltas.

5.11.5 Cualquiera de las situaciones en *Secciones 5.11.1.1-5.11.1.4*.

5.11.6 Un Patinador que corta solamente a un compañero de equipo.

5.11.7 Un Patinador regresando hacia dentro de límites delante de un oponente mientras ese oponente está abatido o fuera de límites.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.11.8 Un Patinador, después de haber salido de límites o de estar con un patín dentro y otro fuera de límites, quien brevemente y sin intención regresa completamente a la pista en uno de sus patines en un esfuerzo por permanecer o regresar fuera de límites.

5.11.8.1 Esto sólo incluye esfuerzos por permanecer fuera de límites. Intentos fallidos de reingresar a la pista legalmente, que terminan en juego ilegal, deben ser penalizados normalmente.

Penalización

5.11.9 Un Patinador que corta a cualquier oponente que está dentro de límites y de pie, incluso en una situación de *No Pack*.

5.11.10 Un Patinador que corta a más de un compañero de equipo que está dentro de límites y de pie, incluso durante una situación de *No Pack*.

Expulsión

5.11.11 No es aplicable.

5.12 PATINAR FUERA DE LÍMITES

Los Patinadores deben mantenerse dentro de límites. Ninguna parte del/de los patín/es puede tocar el suelo por fuera de los límites de la pista. Los Patinadores no pueden tomar impulso para realizar un bloqueo hasta no estar dentro de límites (ver *Sección 5.8.2*). Los Patinadores no pueden usar la sección por fuera de límites de la pista para disminuir la distancia que necesitan recorrer. Los Patinadores tampoco pueden salir fuera de la pista para evitar el juego bajo su propia decisión, incluso si se debe a un mal criterio de velocidad.

Ejemplos de Juego Legal

5.12.1 Mantener o incrementar la velocidad mientras está fuera de límites en la parte externa de la pista, para ir hacia o volver de la *Penalty Box*.

5.12.2 Salir de la pista por decisión propia para esquivar un obstáculo (por ejemplo, líquidos derramados, desechos o Patinadores abatidos).

5.12.3 Salir de la pista como resultado de recibir un bloqueo.

5.12.4 Salir de la pista como resultado de hacer un bloqueo o fallar un bloqueo.

5.12.5 Salir de la pista por voluntad propia como resultado de una lesión.

5.12.6 Salir de la pista por voluntad propia para solucionar un problema del equipamiento.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.12.7 Salir de la pista por voluntad propia para recuperar un cubrecasco que está fuera de límites (si se le permite; ver *Sección 2.6 - Cubrecascos*).

5.12.8 Cortar cruzando por la parte interior de la pista para volver legalmente a la pista detrás de un oponente (por ejemplo, un *Jammer* intentado volver a la pista después que el otro *Jammer* ha patinado en dirección no *Derby*).

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.12.9 Intencionalmente adoptar un estado con un patín dentro y otro fuera de límites, por alguna razón, siempre y cuando el Patinador no salga completamente de la pista.

5.12.10 Salir de la pista al creer que tenía una razón para estar fuera de límites legalmente.

5.12.10.1 Por error salir de la pista al no entender la instrucción de un Oficial (por ejemplo, un Patinador pensando que le han sancionado una penalización cuando no lo han hecho).

5.12.10.2 Salir de la pista después de una maniobra que el Patinador cree que lo sacó fuera de límites (por ejemplo, un salto de ápex).

5.12.11 Después de una advertencia (ver *Sección 5.10 - Fuera de Juego*), salir de la pista mientras se está fuera de juego como resultado de un intento inmediato de regresar a la Zona de Interacción, siempre que esto no acorte sustancialmente la distancia de la vuelta.

5.12.12 Salir de la pista en cualquier parte durante el cuarto pitido de final de *Jam*.

5.12.13 Salir de la pista por una pérdida de equilibrio (incluso si el Patinador permanece de pie). Este Patinador todavía está potencialmente sujeto a penalizaciones según *Sección 5.11 - Corte de Pista*.

5.12.14 Salir de la pista por un salto fallido de ápex. Este Patinador todavía está potencialmente sujeto a penalizaciones según *Sección 5.11 - Corte de Pista.*

5.12.15 Ser empujado completamente fuera de límites por un compañero de equipo. El Patinador fuera de límites todavía está potencialmente sujeto a penalizaciones por destrucción de *Pack* (ver *Sección 5.10 - Fuera de Juego*).

Penalización

5.12.16 Patinar mientras se está fuera de límites de forma que significativamente se corta la distancia de la vuelta. Por ejemplo:

5.12.16.1 Cortar cruzando por la parte interna de la pista en el trayecto a la *Penalty Box*.

5.12.16.2 Repetidamente cortar pequeñas porciones de la vuelta, que en conjunto suman una significativa porción de la distancia de la vuelta siendo cortada durante el curso del partido.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.12.17 Cruzar la pista mientras se está abatido, de la parte externa a la parte interna de la pista.

5.12.18 Patinar mientras se está fuera de límites para mantener o aumentar la velocidad. Por ejemplo, hacer *crossover* [trenzar] mientras está tocando fuera de límites.

5.12.19 Un Patinador que sale completamente de la pista, quizás con un patín dentro y otro fuera de límites en su recorrido, completamente bajo su propia voluntad (excepto donde anteriormente se define como legal o no hay impacto), incluso cuando se está abatido.

5.12.19.1 Un Patinador que regresa de la parte externa de la pista y calcula equivocadamente su velocidad, haciendo que salga de la pista a la parte interna de la pista, ha salido de la pista completamente bajo su propia voluntad.

5.12.19.2 Un Patinador que sale completamente de la pista para evitar recibir un bloqueo se considera que sale de la pista completamente bajo su propia voluntad.

Expulsión

5.12.20 No es aplicable.

5.13 PROCEDIMIENTOS ILEGALES

Infracciones técnicas que le dan al equipo infractor una ventaja pero no necesariamente impactan a un oponente específico.

Ejemplos de Juego Legal

5.13.1 Un Patinador que establece una posición de salida legal antes del pitido de inicio de *Jam*, pero es bloqueado y sacado de límites o de su posición legal de salida antes de o cuando suena el pitido de inicio de *Jam*. A este Patinador se le permitirá permanecer en el *Jam*, y no se considera que haya cometido una Salida en Falso.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.13.2 Un Patinador saliendo completamente de la *Penalty Box* antes de terminar su tiempo de penalización después que un Oficial de *Penalty Box* le ha indicado incorrectamente que lo haga. El Patinador debe regresar a la *Penalty Box* y terminar la penalización.

5.13.3 Demasiados Patinadores en la pista. Se indicará al Patinador extra que regrese a la banca sin detener el *Jam*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.13.4 Más de un *Pivot* del mismo equipo en la pista después del pitido de inicio de *Jam*. El Patinador responsable es el *Pivot* que fue el último *Pivot* en entrar a la pista en ese *Jam*. Si el Árbitro no puede determinar el último *Pivot* en entrar a la pista, el Árbitro encargado del Procedimiento Ilegal debe señalar al *Pivot* que está más cerca de él en la pista. Después del pitido, el Árbitro debe indicar a ese Patinador que regrese a su banca si ese Patinador es un Patinador extra en la pista (ver *Sección 5.13.3*) o que se quite el cubrecasco si ese Patinador es un *Pivot* extra, pero el equipo de todas formas tiene el número correcto de Bloqueadores. Cualquier *Pivot* comenzando en la *Penalty Box* es el *Pivot* designado para ese *Jam*.

5.13.5 Un *Jammer* sin el estado de *Lead Jammer* establecido que intenta cortar el *Jam*, si el *Jam* no se corta.

5.13.6 Un Bloqueador que comienza el *Jam* con más de una rodilla en el piso.

Penalización

5.13.7 Falla en Ceder: Un Patinador que hace una Salida en Falso (ver *Sección 3.2.8*) al tocar parcialmente por fuera de su área legal de salida cuando suena el pitido de inicio de *Jam*, y luego falla en ceder la ventaja ganada de ese modo.

5.13.8 Posicionamiento Ilegal: Un Patinador que hace una Salida en Falso (ver *Sección 3.2.7*) al tocar completamente por fuera de su área legal de salida (pero completamente dentro de los límites de la pista) cuando suena el pitido de inicio de *Jam*. Cada Patinador que infringe esta regla deberá recibir una penalización, incluso si esto incluye a más de un Patinador del mismo equipo.

5.13.8.1 Si todos los Bloqueadores de un equipo están posicionados ilegalmente al tocar completamente por fuera de su área legal de salida, el *Jam* no deberá comenzar.

5.13.8.2 Si, al pitido de inicio de *Jam*, el *Pack* no puede ser definido porque uno o más Patinadores están tocando parcialmente por fuera de su área legal de salida (ver *Sección 3.2.8*), un Patinador que está tocando parcialmente por fuera de su área legal de salida será inmediatamente penalizado (por ejemplo, no dando una oportunidad de ceder). Si más de un Patinador puede ser sancionado, entonces irá al *Pivot* (si el *Pivot* está ilegalmente posicionado como se describe), o al Patinador más cercano al Árbitro.

5.13.9 Un Patinador penalizado que sale de la *Penalty Box* ya sea durante un Tiempo Muerto o un Tiempo Muerto Oficial.

5.13.10 Entrar a la *Penalty Box* para comunicarse con un Patinador penalizado (ver *Sección 6.2.4.1*).

5.13.10.1 A todo el personal auxiliar médico se le permitirá entrar a la *Penalty Box* según se necesite, pero sólo pueden comunicarse con los Patinadores penalizados sobre temas médicos.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.13.10.2 Si el personal sin patines de banca de un equipo entra a la *Penalty Box* para comunicarse con una Patinador penalizado, esta penalización será sancionada al Capitán de su equipo.

5.13.11 Un Patinador penalizado que se quita el equipamiento de protección mientras está en la *Penalty Box*. Un Patinador penalizado se puede quitar su protector bucal sólo después de estar sentado en la *Penalty Box*. Simplemente ajustarse el equipamiento de protección mientras se está en la *Penalty Box* no se debe penalizar.

5.13.12 Forzar el corte de un *Jam* porque hay demasiados Patinadores en la pista. Según *Sección 8.2.1.1.1*, si demasiados Patinadores están en la pista, los Árbitros le indicarán a un Patinador que salga de la pista. Si un Patinador no sale de la pista y el *Jam* se corta porque hay demasiados Patinadores en la pista, ese Patinador recibirá una penalización.

5.13.13 Uniforme, joyas, o patines inapropiados.

5.13.14 Un *Jammer* sin el estado de *Lead Jammer* que logra cortar exitosamente el *Jam*.

5.13.15 Infracciones de las reglas relacionadas con tener en poder o usar cubrecascos (ver *Sección 2 - Ubicación de Patinadores e Identificación*), incluyendo infracciones de los procedimientos descritos en *Sección 2.5 - Pase de la Estrella.* El iniciador de la acción ilegal recibe la penalización.

5.13.16 Impedir un Pase de la Estrella a través de cualquier medio que no sea bloqueo legal.

5.13.17 Un Patinador que sale de la *Penalty Box* que vuelve a la pista de una forma que puede constituir una penalización por corte (ver *Sección 5.11 - Corte de Pista*), debido a que se asume que todos los Bloqueadores dentro de límites y de pie tienen una posición superior a la de un Patinador regresando de la *Penalty Box*.

5.13.18 Un Patinador, después que se le indica que no puede entrar a una *Penalty Box* llena, que vuelve a la pista de una forma que puede constituir una penalización por corte (ver *Sección 5.11 - Corte de Pista*), debido a que se asume que todos los Bloqueadores dentro de límites y de pie tienen una posición superior a la de un Patinador regresando de la *Penalty Box*.

5.13.19 Un Patinador, después de atender una falla de equipamiento en medio del *Jam*, que vuelve a la pista de una forma que puede constituir una penalización por corte (ver *Sección 5.11 - Corte de Pista*), debido a que se asume que todos los Bloqueadores dentro de límites y de pie tienen una posición superior a la de un Patinador regresando después de atender una falla de equipamiento.

5.13.20 Un Patinador que sale completamente de la *Penalty Box* antes de ser autorizado por un Oficial. (Nota: Si el oficial de *Penalty Box* le ha indicado al Patinador que salga antes de completar su tiempo, esta penalización no aplica; ver *Sección 5.13.2.*)

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.13.21 Demasiados Patinadores y/o asistentes de equipo en el área designada para el equipo. La penalización se sanciona al *Pivot* en el momento en el que se determina la penalización. Si no hay *Pivot* en ese *Jam*, la penalización se sanciona al Capitán en todas las circunstancias.

5.13.22 Quitarse el equipamiento de protección obligatorio (ver *Secciones 6.2.6* y *9.1.1*).

5.13.23 Un Patinador que ha sido sacado del partido por acumulación de penalizaciones interfiriendo con el juego o el partido por fuera del comportamiento esperado para un miembro de la audiencia. Esto incluye regresar al área designada del equipo durante el resto del partido. Esta penalización se sancionará al Capitán del equipo de ese Patinador.

5.13.24 Un Patinador expulsado que incumple su salida de la pista o del área de patinaje, o regresa al área de pista después de haber sido expulsado. Esto incluye regresar al área designada del equipo durante el resto del partido. Esta penalización se sancionará al Capitán del equipo de ese Patinador.

5.13.25 Patinadores que intencionalmente comienzan tomando una posición de inicio que resueltamente alarga su habilidad de regresar a una posición en juego o la habilidad de su equipo para formar o reformar el *Pack* al pitido de inicio de *Jam* (por ejemplo, intencionalmente comenzar acostado sobre la espalda, intencionalmente comenzar en un apilamiento de jugadores). Una penalización será sancionada por equipo, al único Patinador que parezca ser el más responsable, o al *Pivot*, por iniciar el *Jam* de esta manera. Otros Patinadores pueden recibir subsiguientes penalizaciones por fallar en reformar el *Pack*, según *Secciones 5.10.6* y *5.10.13*.

Expulsión

5.13.26 No es aplicable.

5.14 INSUBORDINACIÓN

Las penalizaciones por insubordinación serán sancionadas por acciones que demuestren una falta de respeto por la autoridad de los Oficiales, sea o no intencional. Ejemplos de Insubordinación incluyen, pero no están limitados a, falla en salir de la pista por una penalización, falla en salir de la pista al ser sacado del partido por acumulación de penalizaciones, y el uso de lenguaje despectivo dirigido a un Oficial.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.14.1 Intencionalmente cometer un Procedimiento Ilegal no es Insubordinación y no debe ser penalizado como tal.

Penalización

5.14.2 Falla intencional en salir de la pista por una penalización.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.14.3 Un Patinador, después de habérsele clara y apropiadamente enunciado una penalización (según *Sección 8.2.5.2*), falla en salir de la pista. Esta penalización será sancionada incluso si el Patinador no se dio cuenta que le habían enunciado la penalización, siempre que:

5.14.3.1 La penalización fue enunciada usando la seña manual y el comando verbal correctos.

5.14.3.2 El Árbitro enunciando la penalización estaba correctamente posicionado para que el Patinador potencialmente viera el aviso.

5.14.3.3 El Árbitro enunciando la penalización lo hizo suficientemente alto para ser escuchado, dada la posición de los Árbitros, y las restricciones y volumen del lugar.

5.14.4 El uso de lenguaje o gestos obscenos, soeces, o abusivos dirigidos a un Oficial. Si nadie puede ser señalado como el agresor, pero claramente viene de un Patinador, esta penalización será sancionada al Capitán correspondiente.

Expulsión

5.14.5 Falla intencional en dejar el terreno de juego después de ser sacado del partido por acumulación de penalizaciones.

5.14.6 El uso repetido de lenguaje o gestos obscenos, soeces, o abusivos dirigidos a un Oficial.

5.14.7 Deliberada y excesiva insubordinación a un Árbitro.

5.15 RETRASO DE JUEGO

Se sancionarán penalizaciones por Retraso de Juego por acciones que interfieren con el desarrollo normal del juego. Si se justifica una penalización por Retraso del Juego, los Oficiales deben pedir un Tiempo Muerto al final de los 30 segundos del tiempo de alineación, en vez de iniciar un nuevo *Jam*. La penalización debe sancionarse, y un nuevo periodo de alineación comienza lo antes posible.

Ejemplos de Acción Legal

5.15.1 Un Capitán o Alterno Designado pidiendo un Tiempo Muerto o una Revisión Oficial cuando lo tienen permitido.

5.15.2 Un Capitán o Alterno Designado hablando al *Head Referee*, quien entonces independientemente decide pedir un Tiempo Muerto Oficial.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.15.3 No es aplicable.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Penalización

5.15.4 Falla en estar en la pista para el siguiente *Jam* al comienzo del *Jam*, en la posición apropiada (*Pivot* o Bloqueador), cuando se está en la lista de espera para ingresar a la *Penalty Box*. Una penalización será sancionada a cada Patinador infractor.

5.15.5 Falla al no alinear ningún Bloqueador para un *Jam*, impidiendo que un *Jam* comience. La penalización será sancionada al Capitán (ver *Sección 8.2.7.1.2* sobre negarse a alinear Patinadores).

5.15.6 Falla al no alinear ningún Bloqueador entre las Líneas de *Pivot* y de *Jammer*, impidiendo que se forme un *Pack* entre las Líneas de *Pivot* y de *Jammer* a la primera oportunidad legal. La penalización será sancionada al Capitán. Si ambos equipos fallan al no alinear ningún Bloqueador en la manera indicada, una penalización será sancionada a cada Capitán.

5.15.7 Con un *Jammer* cumpliendo una penalización en la *Penalty Box*, una falla en alinear un *Jammer* del equipo oponente para el siguiente *Jam*, impidiendo que un *Jam* comience. La penalización será sancionada al Capitán.

5.15.8 Ambos equipos fallan en alinear un *Jammer*, impidiendo que un *Jam* comience. Una penalización será sancionada a cada Capitán.

5.15.9 Un equipo exitosamente solicita y obtiene un Tiempo Muerto cuando no le queda ninguno. La penalización será sancionada al Capitán.

5.15.10 Un Patinador, que previamente hizo que el *Jam* se cortara por lesión, está en la pista al inicio del *Jam* antes de cumplir los tres *Jams* que se requirieren que el Patinador este sentado en banca (ver *Sección 9.3.1*). La penalización debe ser sancionada al Capitán. Si el Árbitro cree que la lesión representa una amenaza importante e inmediata para el Patinador o para otros, el Árbitro debe enviar inmediatamente al Patinador de regreso a su banca en vez de esperar hasta el final del tiempo de alineación.

Expulsión

5.15.11 No es aplicable

5.16 MALA CONDUCTA/MALA CONDUCTA GRAVE

Cuando un Patinador interactúa con una conducta antideportiva, ese Patinador puede recibir una penalización o una expulsión basada en el grado que la acción se considere inapropiada. Esto puede incluir ser grosero con los oponentes, asistentes del equipo, o miembros de la audiencia; el contacto físico por fuera del rango de contacto apropiado para el deporte; o cualquier acto que debilite la dignidad del deporte.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Ejemplos de Juego Legal

5.16.1 Iniciar contacto con ambos patines en el aire a un compañero de equipo es legal, independientemente del impacto sobre ese compañero de equipo. El compañero impactado es, sin embargo, responsable por la legalidad de sus propias acciones.

5.16.2 Entrada a la *Penalty Box* que ocasiona que un compañero de equipo se mueva o sea contactado de forma contundente.

No Hay Impacto/No Hay Penalización

5.16.3 Entrada a la *Penalty Box* que ocasiona contacto sólo con personas que están estorbando en el carril de seguridad y/o en la *Penalty Box*.

5.16.4 Contacto, ya sea real o probable, de la silla de penalización de los Patinadores con otra persona que es causado por una falla estructural de la silla, y no por la entrada del Patinador a la *Penalty Box*.

5.16.5 Iniciar contacto con ambos patines en el aire obligando al receptor oponente a perder el equilibrio, hacia delante, y/o hacia los lados, pero que no causa que el oponente pierda posición relativa.

5.16.6 Un Patinador que inicia contacto o interacción con un oponente antes del pitido de inicio de *Jam* que obliga al receptor oponente a perder el equilibrio, hacia delante, o hacia los lados, pero que no causa que el oponente pierda su posición de inicio establecida.

5.16.7 Un patinador que inicia contacto o interacción con un oponente después del cuarto pitido de corte del *Jam* que obliga al oponente a perder ligeramente el equilibrio, hacia delante, o hacia los lados pero no causa que el oponente caiga.

Penalización (Mala Conducta)

5.16.8 Iniciar contacto con ambos patines en el aire obligando al receptor oponente a perder posición relativa. Esto incluye obligar al oponente a caerse, a salir de límites, o a perder posición relativa.

5.16.9 Hacer un bloqueo a un oponente que está abatido.

5.16.10 El uso de lenguaje o gestos obscenos, soeces, o abusivos hacia la mascota, el presentador, los miembros de la audiencia u otra gente de la producción del evento. Si nadie puede ser señalado como el agresor pero claramente proviene de un Patinador, esta penalización será sancionada al Capitán correspondiente.

5.16.11 El uso excesivo de lenguaje o gestos obscenos, soeces, o abusivos dirigidos a un oponente, compañero de equipo, mánager, entrenador, u otro miembro del personal auxiliar del equipo. Si nadie puede ser señalado como el agresor pero claramente proviene de un Patinador, o si un equipo como conjunto está siendo ofensivo (aunque el lenguaje ofensivo de ningún Patinador específico se considere "excesivo"), esta penalización será sancionada al Capitán correspondiente.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.16.12 Un Patinador que, en su camino a la *Penalty Box* durante un *Jam*, causa que otra persona (incluyendo Oficiales, oponentes y miembros de la audiencia, pero sin incluir compañeros de equipo) evacúe su posición para esquivar prudentemente ser contactado violentamente. Esto incluye gente correctamente ubicada en el área de su equipo y no se limita a la gente en la *Penalty Box*.

5.16.13 Entrada habitual a la *Penalty Box* durante un *Jam* donde el contacto, ya sea real o potencial, de la silla del Patinador con otra persona (incluyendo Oficiales, oponentes, y miembros de la audiencia, pero sin incluir compañeros de equipo) es causada por una falla estructural de la silla y no por la entrada del Patinador. La penalización se sancionará cuando no se muestra la precaución debida por el Patinador infractor, causando la falla reiterada de una o unas sillas.

5.16.14 Adoptar intencionalmente una posición abatida para engañar al Árbitro y hacerlo sancionar de forma incorrecta una penalización a un oponente.

5.16.15 Intencionalmente tomar una posición abatida para evitar un bloqueo.

5.16.16 Cualquier contacto iniciando por un Patinador abatido que causa que un oponente se caiga o pierda posición relativa, o permita que un compañero de equipo gane posición relativa.

5.16.17 Un patinador que inicia contacto o interacción con un oponente antes del pitido de inicio de *Jam* que obliga al receptor oponente a salir de su posición de inicio establecida. Esto incluye obligar a un oponente a caer, salir de límites, perder gravemente el equilibrio, o hacia una posición de inicio ilegal.

5.16.18 Un patinador que inicia contacto o interacción con un oponente antes del pitido de inicio de *Jam* que permita al iniciador ganar una posición de inicio superior. Esto incluye ganar una posición de inicio legal (ganando una posición de salida dentro de límites o legal a través del contacto), o rompiendo un muro de oponentes.

5.16.19 Un Patinador que inicia contacto o interacción con un oponente después del cuarto pitido de final del *Jam* que obliga al oponente a caer o perder gravemente el equilibrio, hacia delante, o hacia los lados.

Expulsión (Mala Conducta Grave)

Mala Conducta Grave se define como una imprudencia tan seria que justifica la expulsión inmediata de un Patinador, incluso si es la primera vez que ocurre. Los siguientes actos ofensivos serán automáticamente sancionados con expulsión del partido, aunque no ocurran durante una pelea.

5.16.20 Interferencia ilegal en el juego de Patinadores u asistentes del equipo que no están involucrados en el *Jam*.

5.16.21 El uso repetitivo de lenguaje o gestos obscenos, soeces, o abusivos hacia una mascota, presentador, miembros de la audiencia, u otros individuos relacionados con la producción del evento.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

5.16.22 El uso repetitivo y excesivo de lenguaje o gestos obscenos, soeces o abusivos dirigidos a un oponente, un compañero de equipo, un mánager, un entrenador, u otro miembro de los asistentes del equipo.

5.16.23 Pelea, definida como un altercado físico que no es parte del normal desarrollo del juego. Un Patinador que solamente se defiende de los golpes y no participa activamente en la pelea no será penalizado (ver *Sección 6.4.2*).

5.16.24 Morder.

5.16.25 Saltar sobre o hacia un grupo de Patinadores apilados peleando (es decir, un "apilamiento/montonera" de Patinadores).

5.16.26 Violencia física severa o cualquier acción que los Oficiales consideren que causa una amenaza física extraordinaria.

5.16.27 Un Patinador que, en su camino a la *Penalty Box* durante un *Jam*, hace contacto contundente con otra persona (diferente de un compañero de equipo), o que causa que una silla de la *Penalty Box* lo haga. Esto incluye contacto hecho con personas correctamente posicionadas en el área de su equipo y no se limita a gente en la *Penalty Box*.

5.16.28 Contacto forzoso a un Oficial ya sea intencional o razonablemente evitable.

6 APLICACIÓN DE PENALIZACIONES

6.1 PENALIZACIONES

6.1.1 Cuando un Patinador ha recibido una penalización, ese Patinador será enviado a la *Penalty Box*. El Patinador mantendrá la posición en la que él estaba jugando cuando recibió la penalización (*Jammer*, Bloqueador *Pivot*, o Bloqueador No-*Pivot*) hasta que el tiempo de penalización haya terminado (ver *Sección 6.2.2*).

6.1.1.1 Se considera que una penalización es sancionada, y se considera que un Patinador ha sido enviado a la *Penalty Box*, una vez que la acción que amerita una penalización se ha cometido.

6.1.1.2 Ningún Patinador, incluyendo el Patinador que ha ganado la penalización, puede ser considerado responsable por comportase como si una penalización ha sido emitida hasta que el Oficial ha completado apropiadamente el conjunto de señas manuales y comandos verbales.

6.1.1.3 Cuando no está en progreso un *Jam*, los Patinadores que cometen acciones ilegales que ameritan penalizaciones servirán en la posición indicada por el cubrecasco usado en el momento en el que se cometió el acto ilegal.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.1.1.3.1 Un Capitán al que se le asigna una penalización debido a su papel como Capitán (por ejemplo, debido a una acción ilegal cometida por el manager de banca) servirá la penalización como un Bloqueador tan pronto como sea capaz de cumplir una penalización en esa posición.

6.1.1.3.2 Si un *Pivot* o Bloqueador comete una penalización entre *Jams* mientras que la *Penalty Box* está llena, ellos deben reportarse a la *Penalty Box* y serán puestos en la lista de espera para ingresar a la *Penalty Box*. Todas las reglas y procedimientos de la *Penalty Box* aplican (ver *Sección 6.2.2.3*).

6.1.1.3.3 Si un Patinador que se ha alineado como un *Jammer* o *Pivot* comete una penalización entre *Jams* mientras que ya existe un *Jammer* o *Pivot* de su equipo en la *Penalty Box*, ese Patinador servirá como Bloqueador.

6.1.2 Las penalizaciones terminan después de 30 segundos cumplidos en la *Penalty Box*. Cada penalización se cronometra separada e individualmente.

6.1.3 Si un Procedimiento Ilegal da una ventaja injusta, el Árbitro sancionará una penalización y puede detener el *Jam* si el equipo infractor falla en ceder la ventaja inmediatamente.

6.1.4 Si una penalización es cometida por una persona que no patina (por ejemplo, por personal de banca de un equipo), la penalización se sancionará al Capitán a menos que se especifique de otra forma. Si dicha acción se comete durante un *Jam* en el que el Capitán no está patinando, el Capitán cumplirá la penalización comenzando en el siguiente *Jam*.

6.1.5 Si una sola penalización se comete por un grupo de compañeros de equipo, o si ningún Patinador puede ser identificado como el más responsable (incluyendo penalizaciones cometidas durante un *Jam*), la penalización será sancionada al *Pivot* del equipo a menos que se especifique de otra forma. Si no hay un *Pivot*, irá al Capitán.

6.2 APLICACIÓN DE PENALIZACIONES

6.2.1 Sustituciones: No se permiten sustituciones si una penalización se extiende hasta el siguiente *Jam*. El Patinador infractor debe continuar cumpliendo su tiempo de penalización. El equipo penalizado patina en desventaja numérica hasta que termine el tiempo de la penalización y el Patinador penalizado regresa a la pista.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.2.1.1 Los Patinadores penalizados deben ser sustituidos en el caso de un Patinador que ha sido herido, sacado del partido por acumulación de penalizaciones o expulsado (ver *Secciones 9.3, 6.4.1* y *6.4.2* respectivamente). Estas sustituciones sólo se pueden realizar entre *Jams*. Un Patinador que ha sido sacado del partido por acumulación de penalizaciones o que ha sido expulsado no tiene permitido volver a jugar y el equipo de ese Patinador debe patinar en desventaja numérica de un Patinador menos por el resto del *Jam*.

6.2.2 Procedimientos, Derechos, y Restricciones en la *Penalty Box*: Cuando un Patinador es enviado a la *Penalty Box*, el Patinador debe salir inmediatamente de la pista en la dirección apropiada (parte interna o externa de la pista, según la ubicación de la *Penalty Box*; ver *Sección 5.14.2*). El Patinador debe entonces patinar a la *Penalty Box* en dirección *Derby* sin regresar a la pista. La línea de límite de la *Penalty Box* se considera parte de la *Penalty Box* (ver también *Sección 1.2.7*).

6.2.2.1 El tiempo de penalización no comenzará a ser cronometrado hasta que el Patinador penalizado entre reglamentariamente a la *Penalty Box* en la dirección *Derby* apropiada y esté sentado.

6.2.2.1.1 Si, después de ser enviado a la *Penalty Box*, todas las partes del Patinador penalizado pasan más allá del Punto de No Retorno (ver Glosario), el Patinador debe patinar dando toda la vuelta alrededor de la pista para poder entrar a la *Penalty Box* en la dirección *Derby* apropiada.

6.2.2.2 Ningún equipo puede tener más de dos Bloqueadores y un *Jammer* sentados en la *Penalty Box* al mismo tiempo. Si un equipo tiene más de dos Bloqueadores penalizados, las penalizaciones se cumplirán de manera consecutiva (es decir, el tercer Bloqueador se sentará una vez el primer Bloqueador haya cumplido su penalización). Para esto, puede ser necesario que el tercer Bloqueador cumpla su penalización en el siguiente *Jam*, en este caso se pedirá al tercer Bloqueador penalizado que regrese a la pista (ver *Sección 6.2.2.3*).

6.2.2.2.1 Si el Patinador falla en mantenerse en la pista para el siguiente *Jam* mientras está en lista de espera para ingresar a la *Penalty Box*, el Patinador será penalizado de acuerdo a *Sección 5.15.4.*

6.2.2.2.2 En el momento que al Patinador penalizado se le indica que salga de la pista, el Patinador se considera "en la *Penalty Box*" para la reglamentación relacionada con anotar puntos, *Lead Jammer*, Pase de la Estrella, y Corte de Pista y ya no se considera parte del *Pack* para propósitos de definición de *Pack*. Sin embargo, el tiempo de penalización no se comenzará a cronometrar hasta que el Patinador no esté sentado en la *Penalty Box*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.2.2.2.3 Para formar un *Pack*, un equipo debe tener al menos un Bloqueador en la pista todo el tiempo. Si hay un solo Bloqueador de un determinado equipo, ese Patinador no será enviado a la *Penalty Box*, aunque la *Penalty Box* tenga espacio, hasta que otro Bloqueador regrese a la pista y se una al *Pack*.

6.2.2.2.3.1 El Patinador penalizado será enviado a la *Penalty Box* tan pronto como haya espacio en la *Penalty Box*, siempre que otro Bloqueador del equipo de ese Patinador esté en la pista y se haya unido al *Pack*.

6.2.2.3 Si ya hay dos Bloqueadores sentados en la *Penalty Box* del equipo del Bloqueador penalizado, el Oficial de *Penalty Box* hará la seña manual al tercer Bloqueador para que regrese a la pista. Si hay una silla desocupada (por ejemplo, porque quedan menos de 10 segundos de penalizaciones que ya se están cumpliendo, quedando una silla de Bloqueador disponible), el tercer Bloqueador puede sentarse normalmente. Si a un Bloqueador se le indica con una seña manual que debe regresar a la pista como se describe en *Sección 6.2.7*. A un *Jammer* nunca se le avisa con una seña manual que regrese a la pista desde la *Penalty Box* (por no haber espacio).

6.2.2.3.1 Una vez que a un Bloqueador se le avisa con una seña manual que por no haber espacio en la *Penalty Box* regrese a la pista de esta manera, ya no cuenta como "penalizado", y puede jugar normal en cuanto haya regresado a la pista (excepto cuando se indique lo contario; por ejemplo, *Sección 2.5.1.5*) hasta que el Árbitro le haya indicado que vuelva a la *Penalty Box* para servir su penalización (según *Sección 6.2.2.2.3.1*).

6.2.3 El cronómetro de penalización comienza cuando el Patinador está sentado en la *Penalty Box* (con las excepciones mencionadas en *Sección 6.2.2.3*). El cronómetro de penalización sólo corre mientras el cronómetro de *Jam* está corriendo. Si una penalización se extiende por múltiples *Jams*, el cronómetro de penalización se detendrá entre *Jams*. Si un Patinador está sentado entre *Jams*, el cronómetro de penalización comienza cuando el siguiente *Jam* comienza.

6.2.3.1 Cuando quedan 10 segundos en el cronómetro de penalización de un Patinador penalizado, ese Patinador recibirá la indicación del Oficial de *Penalty Box* para ponerse de pie. El Patinador debe ponerse de pie en posición vertical, erguido.

6.2.3.1.1 Si a un Patinador le quedan 10 segundos o menos de su penalización cuando está sentado (por ejemplo, según *Sección 6.3 - Ambos Jammers Penalizados/Ambos Jammers Fuera de la Pista*, o porque un Oficial le indicó incorrectamente que salga de la *Penalty Box* antes de tiempo según *Sección 5.13.2*), se le indicará inmediatamente que se ponga de pie.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.2.3.1.2 Si un Patinador no se pone de pie cuando se le indica, el Oficial de *Penalty Box* que lleva el tiempo de su penalización detendrá el cronómetro de penalización hasta que el Patinador se ponga de pie.

6.2.3.2 Si un Patinador se pone de pie antes que queden 10 segundos en el cronómetro de penalización, el Oficial de *Penalty Box* que lleva el tiempo de su penalización detendrá el cronómetro de penalización hasta que el Patinador se siente.

6.2.4 Los Patinadores penalizados no pueden salir del Área designada de *Penalty Box* durante un Tiempo Muerto de un equipo o un Tiempo Muerto Oficial (ver *Sección 5.13.9*).

6.2.4.1 Los compañeros de equipo de un Patinador penalizado, managers, y entrenadores no pueden físicamente entrar en el Área designada de *Penalty Box* a comunicarse con el Patinador penalizado en ningún momento (ver *Sección 5.13.10*).

6.2.5 Los Capitanes penalizados y los Alternos Designados penalizados no pueden pedir un Tiempo Muerto desde la *Penalty Box*. Una petición de Tiempo Muerto o de Revisión Oficial solicitada a los Árbitros por un Capitán penalizado o Alterno Designado penalizado no será concedida.

6.2.6 Los Patinadores penalizados sólo pueden quitarse el protector bucal una vez que estén sentados en la *Penalty Box*. Ninguna otra parte del equipamiento puede ser quitada mientras un Patinador está en el Área designada de *Penalty Box* (ver *Sección 5.13.11*).

6.2.7 Después de indicársele a un Patinador que puede salir de la *Penalty Box*, el Patinador penalizado puede regresar a la pista. Un Patinador puede patinar en dirección no *Derby* en el espacio alrededor de la parte externa de la pista cuando sale de la *Penalty Box* (ver *Sección 5.13.17*).

6.2.7.1 Un *Jammer* regresando al juego desde la *Penalty Box* durante el mismo *Jam* puede anotar inmediatamente luego de regresar si el *Jammer* fue sacado del *Jam* después de haber completado su primer pase a través del *Pack*.

6.2.7.2 Si un *Jammer* está en medio de un pase de anotación cuando es enviado a la *Penalty Box*, el *Jammer* mantiene todos los puntos anotados en el pase parcial. En cuanto regresa a la pista, el *Jammer* tiene la oportunidad de completar el pase, solamente anotando puntos por los oponentes que el *Jammer* no había pasado todavía.

6.2.7.3 Un Patinador puede regresar a la pista delante de oponentes que están fuera de juego. Si un *Jammer* está habilitado para anotar (habiendo completado su pase inicial antes de ser enviado a la *Penalty Box*), el *Jammer* anotará puntos inmediatamente por pasar Bloqueadores que están por fuera de la Zona de Interacción, detrás del *Jammer*, en cuanto reingresa (ver *Sección 7.2.7.2*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.3 AMBOS JAMMERS PENALIZADOS/AMBOS JAMMERS FUERA DE LA PISTA

Penalizaciones simultáneas de los *Jammers* acortan el tiempo de penalización de ambos *Jammers*. Ambos *Jammers* cumplirán exactamente el mismo tiempo antes que se les permita volver al juego. Cuando el segundo *Jammer* esté sentado en la *Penalty Box*, el primer *Jammer*, que ya estaba cumpliendo su tiempo de penalización, es enviado de regreso al juego por el Oficial de *Penalty Box*. Exactamente el mismo tiempo que cumplió el primer *Jammer* antes de ser devuelto al juego será el mismo tiempo que el segundo *Jammer* cumplirá antes que se le permita al segundo *Jammer* volver al juego (*Sección 6.3.4* todavía es aplicable).

Ejemplo: El *Jammer* A ha cumplido 17 segundos cuando el *Jammer* B se sienta en la *Penalty Box*. Se deja ir al *Jammer* A de la *Penalty Box* y el *Jammer* B comienza a cumplir 17 segundos. El tiempo real que ambos *Jammers* cumplen será siempre igual siendo la única excepción el final del partido cuando se pita el final del último *Jam*.

6.3.1 Si el primer *Jammer* penalizado es enviado de regreso a la *Penalty Box* después de habérsele dejado ir mientras el segundo *Jammer* penalizado todavía está cumpliendo su tiempo requerido, el juego continuará sin un *Jammer* en la pista por el tiempo que dure cualquier tiempo de penalización que necesite cumplirse.

6.3.1.1 Si el cronometro de *Jam* finaliza con ambos *Jammers* en la *Penalty Box* cumpliendo su tiempo de penalización, un nuevo *Jam* comenzará sin *Jammers* en la Línea de *Jammer*. Ambos *Jammers* regresarán a jugar luego de completar cualquier tiempo de penalización requerido.

6.3.2 Si ambos *Jammers* se sientan en la *Penalty Box* exactamente en el mismo momento, ambos *Jammers* cumplirán 10 segundos antes de que el Oficial de *Penalty Box* les permita simultáneamente regresar al juego. En todos los demás casos, no habrá un tiempo mínimo requerido por cumplir.

6.3.3 Si algún *Jam* termina con un *Jammer* en la *Penalty Box* y el segundo *Jammer* patinando hacia la *Penalty Box* después de haber sido enviado fuera de la pista, el tiempo de penalización para el *Jammer* que ya está en la *Penalty Box* terminará con el cuarto pitido de final de *Jam*. Ese *Jammer* comenzará el nuevo *Jam* en la *Penalty Box* como el *Jammer* de su equipo, y se le permitirá regresar al juego después del pitido de inicio de *Jam* en el nuevo *Jam*. El segundo *Jammer* comenzará el nuevo *Jam* en la *Penalty Box* para cumplir su tiempo requerido.

6.3.3.1 Un equipo no puede hacer una sustitución de ninguno de los *Jammers*.

6.3.4 Si un *Jammer* penalizado sale de la *Penalty Box* antes que el Oficial formalmente se lo indique, se requerirá a ese *Jammer* que regrese a la *Penalty Box* y complete cualquier tiempo de penalización que no haya cumplido, no importa qué tan corto sea. Según *Sección 5.13.20*, ese *Jammer* además recibirá una penalización.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.3.4.1 Si el otro *Jammer* está sentado en la *Penalty Box* antes que el primer *Jammer* haya regresado a la *Penalty Box* para cumplir su tiempo, el segundo *Jammer* se quedará en la *Penalty Box* hasta que su penalización se cumpla, o hasta que el primer *Jammer* esté nuevamente sentado, lo que sea que ocurra primero. Cuando el *Jammer* original esté nuevamente sentado, servirá el resto de la primera penalización, más la cantidad de tiempo que cumplió el segundo *Jammer*. Este tiempo combinado de penalización será cumplido por el *Jammer* original sin importar las acciones del otro *Jammer* de aquí en adelante.

6.3.5 Si un *Jammer* penalizado sale de la *Penalty Box* antes de cumplir su tiempo de penalización instruido incorrectamente por un Oficial, se requerirá a ese *Jammer* que regrese a la *Penalty Box* y cumpla cualquier tiempo de penalización que no haya cumplido, no importa qué tan corto sea. Este *Jammer* no recibirá una penalización.

6.3.5.1 Si el otro *Jammer* está sentado en la *Penalty Box* antes que el primer *Jammer* haya regresado a la *Penalty Box*, él servirá tantos segundos como el *Jammer* original haya servido. El *Jammer* original es así excusado de su tiempo pendiente, y ya no se le pide que regrese a la *Penalty Box*. Si de todas formas él se reporta en la *Penalty Box*, se le indicará que regrese a la pista.

6.3.6 Si el *Jammer* de un equipo no entra a la pista a tiempo para participar en el *Jam* y durante el curso de ese *Jam* el *Jammer* oponente es envidado a la *Penalty Box*, el *Jam* se pitará como terminado cuando el *Jammer* penalizado se siente en la *Penalty Box*. El *Jammer* comenzará el nuevo *Jam* en la *Penalty Box* y al equipo que no alineó un *Jammer* en el *Jam* anterior se le permitirá alinear un *Jammer* en el nuevo *Jam*.

6.3.6.1 En el nuevo *Jam*, se permiten las sustituciones de Patinadores con los de la banca, con excepción del *Jammer* penalizado.

6.3.7 Con un *Jammer* ya en la *Penalty Box* o si un equipo falla en alinear un *Jammer*, si el *Jammer* del equipo oponente sale del *Jam* debido a una falla o malfuncionamiento en el equipamiento, no se pitará el final del *Jam*. El *Jam* continuará sin un *Jammer* en la pista hasta que el *Jammer* que salió regrese a jugar después de haber resuelto su problema de equipamiento, o hasta que el tiempo de penalización del *Jammer* penalizado termine, lo que pase primero.

6.3.8 Con un *Jammer* ya en la *Penalty Box* o si un equipo falla en alinear un *Jammer*, si el *Jammer* del equipo oponente sale del *Jam* debido a una lesión, se pitará el final de *Jam* después que el Árbitro haya determinado que ese *Jammer* no regresará al juego. Un nuevo *Jam* se iniciará con el *Jammer* penalizado todavía en la *Penalty Box* cumpliendo el tiempo restante requerido del tiempo de penalización y el equipo oponente alineando un nuevo *Jammer*.

6.3.8.1 En el nuevo *Jam* se permiten las sustituciones de Patinadores con los de la banca, con excepción del *Jammer* lesionado, quien ahora debe sentarse ya sea por tres *Jams* (según *Sección 9.3.1*), o por el resto del periodo (según *Sección 9.3.1.1*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.3.9 Con un *Jammer* ya en la *Penalty Box*, si el *Jammer* del equipo oponente sale del *Jam* por una decisión de abandonar el juego (por ejemplo, en medio del *Jam* se sienta en la banca de su equipo, sale del área de la pista en medio del *Jam*), se pitará el final de *Jam* después que el Árbitro haya determinado que el *Jammer* no regresará al juego (*Secciones 6.3.7* y *6.3.8* no son aplicables). Un nuevo *Jam* comenzará con el *Jammer* penalizado todavía en la *Penalty Box* cumpliendo el resto del tiempo de penalización requerido, y el equipo oponente alineando un nuevo *Jammer*. El *Jammer* que termina un *Jam* por abandono se debe considerar como que abandonó el juego. No se permite que ese *Jammer* regrese a jugar por el resto del partido.

6.3.10 Si el primer *Jammer* penalizado ha sido sacado por acumulación de penalizaciones o ha sido expulsado del juego, cuando el segundo *Jammer* penalizado esté sentado en la *Penalty Box* el *Jam* será cortado. El equipo del primer *Jammer* penalizado alineará un nuevo *Jammer* en el *Jam*. El *Jammer* sustituto comenzará el nuevo *Jam* en la *Penalty Box*, y se le permitirá salir cuando suene el pitido de inicio de *Jam*. El segundo *Jammer* continuará en la *Penalty Box* al inicio del nuevo *Jam* y cumplirá el mismo tiempo que cumplió el primer *Jammer* (ver *Sección 6.4.5*).

6.3.10.1 Los compañeros de equipo pueden ser sustituidos en el nuevo *Jam*, con excepción de cualquier Patinador que todavía deba tiempo de penalización.

6.3.11 Cuando un *Jammer* penalizado está cumpliendo más de una penalización consecutiva en la *Penalty Box* y el *Jammer* oponente llega a la *Penalty Box* cuando el primer *Jammer* penalizado le quedan más de 30 segundos de tiempo de penalización por cumplir, el Oficial de *Penalty Box* le indicará al *Jammer* que llega que regrese al juego inmediatamente después de haberse sentado en la *Penalty Box*. El tiempo de penalización restante del primer *Jammer* se reduce en 30 segundos.

6.3.11.1 Si el *Jammer* oponente llega mientras termina el tiempo de penalización del primer *Jammer* penalizado, las reglas normales se aplican al segundo *Jammer* penalizado (ver *Sección 6.3 - Ambos Jammers Penalizados/Ambos Jammers Fuera de la Pista*).

6.4 EXPULSIÓN Y ACUMULACIÓN DE PENALIZACIONES

6.4.1 Acumulación de Penalizaciones: Un Patinador es sacado del partido por acumulación de penalizaciones cuando siete penalizaciones han sido sancionadas a ese Patinador.

6.4.1.1 Esto incluye penalizaciones sancionadas al *Pivot* o al Capitán por acciones que cometió otra gente (ver *Secciones 6.1.4-6.1.5*).

6.4.1.1.1 Esto no incluye tiempo servido en la *Penalty Box* sin que la penalización fuera registrada (ver *Sección 6.4.2.3.1*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.4.1.2 Cuando un Patinador es sacado del partido por acumulación de penalizaciones, ese Patinador debe salir inmediatamente de la pista y no puede permanecer en la banca del equipo. El Patinador sacado por acumulación de penalizaciones puede unirse a la audiencia para el partido, pero no puede participar de otra manera en la que se espera que participe un miembro de la audiencia. Otro Patinador del equipo de ese Patinador debe cumplir cualquier tiempo de penalización aplicable; este sustituto debe cumplir el tiempo de penalización en la misma posición (*Pivot*, Bloqueador, o *Jammer*) que el Patinador que fue sacado por acumulación de penalizaciones. Las sustituciones de Patinadores que han sido sacados por acumulación de penalizaciones no pueden ocurrir durante un *Jam* en curso. El Patinador sacado por acumulación de penalizaciones no puede regresar a jugar y su equipo debe patinar en desventaja numérica por el resto del *Jam* (ver *Sección 6.2.1.1*).

6.4.1.2.1 Si un Patinador que ha sido sacado del partido por acumulación de penalizaciones interfiere en el desarrollo del partido, su equipo será penalizado de acuerdo a *Sección 5.13.23*. Adicionalmente, ese Patinador no podrá permanecer en el área de pista y debe regresar al vestuario o a las zonas comunes. El Patinador no puede permanecer en el área de pista con su equipo o en un área donde el Patinador sacado por acumulación de penalizaciones pueda interferir con los Patinadores en la pista.

6.4.2 Expulsión

6.4.2.1 Un Patinador puede ser expulsado del partido a discreción del *Head Referee* por violencia física seria o cualquier acción que los Oficiales consideren que cause una amenaza física extraordinaria para otros (ver *Sección 5.16.26*), o por conducta extremadamente antideportiva. Sólo el *Head Referee* puede expulsar a un Patinador, un entrenador o un mánager. La decisión del *Head Referee* es vinculante.

6.4.2.2 Los Árbitros no pueden aplicar una pena menor si se trata de una expulsión. Cualquier conducta que no justifique claramente una expulsión debe usar los ejemplos en *Sección 5 - Penalizaciones* como lineamientos para determinar si se justifica una penalización o una expulsión.

6.4.2.3 Las expulsiones son una clase especial de penalización; como tales, el equipo en el que estaba el Patinador expulsado debe jugar en desventaja numérica de un Patinador por al menos 30 segundos (excepto cuando esté en desventaja numérica según *Sección 6.3*), como si una penalización hubiera sido sancionada.

6.4.2.3.1 Los entrenadores y mánagers están sujetos al mismo estándar de conducta deportiva que los Patinadores. Si un entrenador o mánager es expulsado (ver *Sección 6.4.2.1*), el Capitán de ese equipo cumplirá este tiempo, pero no se registrará una penalización al Capitán.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

6.4.3 El *Head Referee* no necesita reunirse con ninguno de los Capitanes antes de expulsar a un Patinador del partido.

6.4.4 Un Patinador expulsado debe salir de la pista inmediatamente y regresar al vestuario o a las zonas comunes. El Patinador expulsado no puede permanecer en el área de pista con su equipo o en un área (como los puestos) donde el Patinador expulsado pueda interferir con los Patinadores en la pista. El Patinador expulsado no tiene permitido participar en el resto del juego de ninguna manera.

6.4.5 Cronometrar una penalización de un Patinador sacado por Acumulación de Penalizaciones / Expulsión

El equipo de un Patinador que es sacado de un partido, ya sea por una expulsión o por acumulación de penalizaciones, debe jugar con un Patinador menos en la posición del Patinador sacado, como si una penalización hubiera sido sancionada. Si el *Jam* termina antes que el tiempo de la penalización se cumpla, el resto del tiempo de penalización será cumplido por un sustituto en el siguiente *Jam*.

6.4.5.1 El tiempo de penalización de un Patinador expulsado comienza a cronometrarse tan pronto como esté sentado, según *Sección 6.2.3.1*. Si él no está sentado, su tiempo comienza después que un Árbitro:

6.4.5.1.1 Se ha asegurado que el Patinador expulsado ha salido inmediatamente de la pista (los Patinadores expulsados además deben regresar al vestuario o a las zonas comunes según *Secciones 6.4.1.2* y *6.4.4*), y

6.4.5.1.2 Le ha indicado al Oficial de *Penalty Box* que comience a cronometrar el tiempo de penalización para el Patinador sacado, o

6.4.5.1.3 Se ha asegurado que el sustituto está sentado al comienzo del siguiente *Jam*.

7 ANOTACIÓN

Sólo los Patinadores que usan el cubrecasco designado para *Jammer* con las estrellas visibles son elegibles para anotar puntos.

7.1 PASES

(Ver *Glosario para Pase* (sujeto) y *Pase* (verbo) para definiciones de cuándo comienza y termina un pase.)

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

7.1.1 Un *Jammer* no anota puntos por pasar Bloqueadores oponentes en el primer pase a través del *Pack*. Este "pase inicial" es para determinar el estado de *Lead Jammer* (ver *Sección 2.4 - Lead Jammer*).

7.1.1.1 Durante un *Jam* en tiempo suplementario, se hace una excepción: El pase inicial es considerado un pase de anotación, y no hay *Lead Jammer* (ver *Sección 1.6 - Tiempo Suplementario*).

7.1.2 Un *Jammer* puede anotar un Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* en su pase inicial.

7.1.3 Después de completar su pase inicial, un *Jammer* anota puntos por pasar oponentes en su segundo y siguientes pases. Estos son considerados "pases de anotación". Un *Jammer* puede anotar un máximo de un punto por cada Bloqueador oponente por pase de anotación. Los Puntos por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* son independientes de los pases de anotación. Para recibir un punto por pasar a un oponente, el *Jammer* debe:

7.1.3.1 Pasar las caderas del oponente mientras está dentro de límites, de pie, legalmente, mientras usa el cubrecasco de *Jammer* con las estrellas visibles, sin cometer faltas.

7.1.3.2 Cualquier pase legal cuenta. Si un *Jammer* no cumple los requisitos para anotar un punto por cometer una acción ilegal o por pasar mientras está fuera de límites, se permite al *Jammer* la oportunidad de volver a pasar y anotar el punto.

7.1.3.3 Pases estando en el aire resultarán en puntos sólo si:

7.1.3.3.1 El *Jammer* estaba dentro de límites cuando dejó de tocar la pista,

7.1.3.3.2 El *Jammer* aterriza dentro de límites,

7.1.3.3.3 El patín del *Jammer* es la primera parte del *Jammer* en hacer contacto con la pista, **y**

7.1.3.3.4 El patín del *Jammer* vuelve a tener contacto con la pista antes que termine el *Jam*.

7.1.3.4 Un *Jammer* que está dentro de límites pero abatido puede anotar puntos por Bloqueadores oponentes que estaban delante del *Jammer* pero patinan en dirección no *Derby* hasta detrás del *Jammer* abatido. Esto se considera que es un pase.

7.1.3.5 El pase de anotación del *Jammer* se completa (y su siguiente pase de anotación comienza) una vez que el *Jammer* ha salido de la Zona de Interacción. Si no hay *Pack*, el pase de anotación termina cuando el *Jammer* pasa al Bloqueador más adelantado. Si el *Jammer* está delante de todos los Bloqueadores, su pase termina inmediatamente si una situación de *No Pack* es declarada (ver *Sección 2.4 - Lead Jammer* y *Sección 3.1 - Definición de Pack*).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

7.1.4 Un pase inicial del *Jammer* a través del *Pack* comienza tan pronto como el *Jammer* está detrás del *Pack* después del pitido de inicio de *Jam*. Si no se define un *Pack*, el pase inicial comienza tan pronto como el *Jammer* está inmediatamente detrás del Bloqueador más rezagado.

7.1.5 Cada pase a través del *Pack* (ya sea inicial o de anotación) termina, y el siguiente pase comienza, cuando el *Jammer*, sale por delante de la Zona de Interacción.

7.1.5.1 Si el *Jammer* sale por delante de la Zona de Interacción pero luego el *Pack* le saca una vuelta de ventaja, ese *Jammer* regresa a su pase anterior hasta que vuelva a salir por delante de la Zona de Interacción. (Ver *Sección 7.2.2.1* para puntos anotados antes que un *Jammer* regrese a su pase anterior.)

7.1.5.2 Si un *Jammer* se cae detrás y el *Pack* le saca una vuelta de ventaja antes de completar su pase inicial, no se considerará su pase inicial. La siguiente interacción del *Jammer* en el *Pack* en su pase siguiente será considerada su pase inicial.

7.1.5.3 Incluso si el *Pack* le saca más de una vuelta de ventaja al *Jammer* (como en *Sección 7.1.5.1* ó *7.1.5.2*), cuando complete un pase saliendo por delante de la Zona de Interacción, volverá al pase en el que estaba antes de habérsele sacado la vuelta de ventaja (ver *Sección 7.1.3.5*)

7.2 PUNTOS

7.2.1 Los puntos se ganan cuando el *Jammer* pasa a cada oponente, incluyendo a aquellos que han sido tirados al piso, que están fuera de juego, o que se considera que están en la *Penalty Box*. Los pases ilegales que no justifican una penalización, también representan puntos para los *Jammers*, excepto donde se especifica en *Secciones 5.11.5 - 5.11.8 - No Hay Pase / No hay Penalización*.

7.2.1.1 El *Jammer* anota un punto No-En-la-Pista (NEP) por cada oponente que no está en la pista inmediatamente después de haber anotado el primer punto por cualquier Bloqueador oponente en cada pase de anotación, incluyendo a aquellos Bloqueadores oponentes que están físicamente en la pista pero han sido enviados a la *Penalty Box*. Si el *Jam* termina antes que el *Jammer* anote, dichos puntos adicionales no serán anotados. Los siguientes son ejemplos de puntos que anotará el *Jammer* de esta manera:

7.2.1.1.1 Oponentes en la *Penalty Box*.

7.2.1.1.2 Oponentes que han sido sancionados con una penalización enviados a la *Penalty Box* (incluso si todavía están en la pista).

7.2.1.1.3 Oponentes que fallaron en estar en la pista cuando suena el pitido de inicio de *Jam*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

7.2.1.1.4 Oponentes que han salido de juego por voluntad propia.

7.2.1.1.4.1 Se anotará sobre oponentes que han salido por voluntad propia de la pista como si estuvieran en la pista (pero fuera de límites) hasta que se haya determinado que ellos mismos han salido del juego (hasta que ellos regresen al juego, si se les permite; ver *Sección 9.3.3*).

7.2.1.1.5 Oponentes que han regresado de la *Penalty Box* detrás del *Jammer*.

7.2.1.2 Las reglas y requerimientos estándar de anotación aplican para oponentes regresando de la *Penalty Box* que patinan delante del *Jammer* antes que el *Jammer* pueda anotar su primer punto en ese pase de anotación.

7.2.1.3 Puntos por oponentes que todavía no han sido anotados en un pase de anotación incompleto por un *Jammer* penalizado, quienes también son penalizados mientras el *Jammer* está cumpliendo tiempo de penalización, serán anotados al *Jammer* penalizado una vez el *Jammer* reingrese legalmente dentro de límites a la pista durante el mismo *Jam*, o hasta que pase a algún Bloqueador oponente (si su reingreso fue ilegal). Si el *Jam* termina antes que esto ocurra, los puntos por esos oponentes no serán anotados. El *Jammer* todavía puede anotar esos puntos pasando legalmente esos oponentes en el mismo *Jam*.

7.2.2 Los puntos se anuncian con una seña manual una vez el *Jammer* ha salido por delante de la Zona de Interacción (ver *Sección 7.1.3.5*).

7.2.2.1 Una vez que se completa un pase de anotación (ver *Sección 7.1.3.5*), un *Jammer* no puede anotar puntos que no ha ganado en su pase de anotación previo.

7.2.3 Los puntos se anotan hasta el final del cuarto pitido de final de *Jam*.

7.2.4 Si el *Jam* termina cuando el *Jammer* todavía está en el *Pack*, los puntos por cualquiera de los oponentes que han sido pasados serán anunciados inmediatamente.

7.2.4.1 El *Jammer* también anotará puntos por Bloqueadores oponentes en la pista que hayan avanzado por delante de la Zona de Interacción y todavía no hayan regresado, si previamente no se anotaron puntos por dichos Bloqueadores durante ese pase de anotación.

7.2.5 Puntos Fuera de Juego: Al finalizar el pase de anotación (ver *Sección 7.1.5*), un *Jammer* anotará un punto por cada Bloqueador que haya avanzado por delante de la Zona de Interacción y no haya regresado aún.

7.2.5.1 Sólo Bloqueadores que aún no hayan sido anotados en ese pase pueden ser anotados de esta manera.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

7.2.5.2 Si un Bloqueador fue anotado de esta manera, no puede ser anotado nuevamente al ser pasado hasta que él no haya vuelto a la Zona de Interacción.

7.2.6 Una vez que un *Jammer* anota un punto, ese punto nunca puede ser quitado.

7.2.6.1 Los puntos anotados por error son puntos que no han sido ganados legalmente por un *Jammer* y han sido otorgados incorrectamente a su equipo y/o erróneamente por un Oficial o como resultado de una falla tecnológica. Como estos puntos no han sido ganados, pueden ser revocados luego de haber sido anotados.

7.2.6.2 Los puntos denegados en error son puntos que fueron ganados legalmente por un *Jammer*, pero que no se han anotado a su equipo; por ejemplo, debido a un error de Oficiales o falla tecnológica. Como esos puntos fueron legítimamente ganados, pueden ser conferidos luego de lo que hubiera sido normal.

7.2.6.3 Si un punto se anota o niega por error, este error debe ser corregido antes de la conclusión del siguiente *Jam*.

7.2.6.3.1 Si un error persiste luego de la conclusión del siguiente *Jam*, se mantendrá como parte del Puntaje Oficial. Cualquier cambio hecho en el marcador visible a la audiencia durante el *Jam* siguiente puede ser revisado (según *Sección 1.11 – Revisiones Oficiales*) luego que el *Jam* finalice, ya que el cambio en el puntaje fue hecho durante ese *Jam*, incluso si el accidente original ocurrió antes.

7.2.6.3.2 Si restan menos de dos minutos en el Reloj de Periodo Oficial durante el segundo periodo, los puntos anotados o negados en error deben ser corregidos antes del comienzo, en vez de la conclusión, del siguiente *Jam*. Los Oficiales pueden tomar tantos Tiempos Muertos Oficiales como sean necesarios para asegurar que el puntaje es correcto antes del comienzo de dicho *Jam*.

7.2.7 Los *Jammers* no pueden anotar puntos mientras están en la *Penalty Box*.

7.2.7.1 Cuando el *Jammer* termina de cumplir una penalización, el *Jammer* continúa en su pase de anotación exactamente donde el *Jammer* lo dejó. Por ejemplo: Si el *Jammer* ha anotado por los Bloqueadores oponentes A y B cuando es enviado a la *Penalty Box*, el *Jammer* conserva esos puntos. Cuando la penalización termina en el mismo *Jam*, el *Jammer* se mantiene en el mismo pase de anotación y sólo puede anotar por los Bloqueadores oponentes C y D. (Ver *Sección 2.4 - Lead Jammer* para detalles de *Lead Jammer*.)

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

7.2.7.2 Un *Jammer* saliendo de la *Penalty Box* estará en el mismo pase que estaba cuando fue penalizado, incluso si todos los puntos para un pase han sido anotados. El *Jammer* inmediatamente ganará puntos por pasar Bloqueadores que están por fuera de la Zona de Interacción, detrás del *Jammer*, una vez que reingresa (ver *Sección 6.2.7.3*).

7.2.7.3 Cuando la penalización del *Jammer* se extiende al siguiente *Jam*, el *Jammer* comienza todos sus pases otra vez. Los puntos del *Jammer* se anuncian al final de ese *Jam* y en el siguiente *Jam* el *Jammer* comienza su pase inicial con el pitido de inicio de *Jam*.

7.2.8 Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer*: Si un *Jammer* saca una vuelta completa de ventaja al *Jammer* oponente mientras ambos *Jammers* están en la pista, el *Jammer* que saca la vuelta de ventaja anotará un punto.

7.2.8.1 El *Jammer* que anota no necesita estar en un pase de anotación para anotar un Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer*.

7.2.8.2 El *Jammer* que anota no necesita estar "por delante" en términos del número de pases de anotación completados para anotar un Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer*.

7.2.8.3 Los puntos NEP y los Puntos por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* son mutuamente excluyentes por pase: Una vez que un *Jammer* anotó un Punto por Vuelta de Ventaja sobre el *Jammer* oponente, el *Jammer* que anota no puede anotar un punto NEP por el *Jammer* oponente hasta el siguiente pase. De manera inversa, si un *Jammer* anotó un punto NEP por el *Jammer* oponente, el *Jammer* que anota no puede anotar también un Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* hasta que le haya sacado una nueva vuelta de ventaja completa al *Jammer* oponente mientras ambos *Jammers* están en la pista.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA) **Reglas de Roller Derby de Pista Plana. Segunda Edición. Primero de enero del 2015**

8 OFICIALES

8.1 PERSONAL

8.1.1 Cada partido tendrá no menos de tres Árbitros en patines y no más de siete Árbitros en total. Se recomienda enfáticamente un personal completo de siete Árbitros. También se recomienda enfáticamente que al menos un Árbitro esté certificado por la *WFTDA*.

8.1.1.1 Todos los Árbitros deben usar patines.

8.1.1.2 No más de cuatro Árbitros estarán ubicados en el interior de la pista.

8.1.2 *Head Referee* [Jefe de Árbitros]: Un Árbitro es designado el *Head Referee*. El *Head Referee* es la máxima autoridad. El *Head Referee* asignará las posiciones y deberes a los otros Árbitros y a los Oficiales sin patines según se necesite.

8.1.2.1 El *Head Referee* es el único Árbitro con la autoridad de expulsar a un Patinador, mánager, o entrenador. Todos los otros Árbitros y Oficiales deben hacer recomendaciones al *Head Referee* si ellos observan acciones que justifiquen expulsión (ver *Sección 6.4.2.1*).

8.1.3 *Jammer Referee*s [Árbitros de *Jammer*]: Dos Árbitros son responsables de observar a los *Jammers*, uno por equipo.

8.1.3.1 Los *Jammer Referee*s usan una identificación (brazalete, cinta, cubrecasco, etc.) con los colores correspondientes al equipo para indicar qué Árbitro es responsable por cada equipo.

8.1.3.2 Al final de un periodo, los *Jammer Referee*s intercambian el equipo del cual son responsables y la identificación correspondiente de cada equipo.

8.1.4 *Pack Referee*s [Árbitros de *Pack*]: Los demás Árbitros observan el *Pack*.

8.1.4.1 No más de dos *Pack Referee*s estarán ubicados en el interior de la pista.

8.1.5 *Non-Skating Officials* [Oficiales Sin Patines] (*NSOs*)

8.1.5.1 *Scorekeepers* [Anotadores de Puntos]: Un partido tendrá al menos dos Scorekeepers. Los Scorekeepers registran los puntos reportados por los *Jammer Referee*s y reportan el Puntaje Oficial al Scoreboard Operator.

8.1.5.2 *Penalty Trackers* [Anotadores de Penalizaciones]: Un partido tendrá al menos un *Penalty Tracker*. El *Penalty Tracker* registra las penalizaciones reportadas por los Árbitros y lleva el seguimiento de la Cuenta Oficial de Penalizaciones.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.1.5.3 *Penalty Timing Officials* [Oficiales de *Penalty Box*]: Un partido tendrá al menos dos Oficiales para supervisar la *Penalty Box*. Los *Penalty Timing Officials* cronometran las penalizaciones y ayudan a los Árbitros a asegurarse que un equipo patine con menos jugadores cuando deba.

8.1.5.4 *Scoreboard Operator* [Operador del Tablero de Puntuación]: Un partido tendrá un Scoreboard Operator. El *Scoreboard Operator* publica el puntaje de los Scorekeepers y mantiene actualizados el Cronómetro Oficial de Periodo, el Cronómetro de *Jam* y el Puntaje.

8.1.5.5 *Jam Timer*: Un partido tendrá un *Jam Timer*. El *Jam Timer* es responsable de iniciar los *Jams* y de cronometrar los 30 segundos entre *Jams*. El *Jam Timer* también es responsable de terminar los *Jams* que alcanzan los 2 minutos completos.

8.2 DEBERES

8.2.1 Evaluar si los equipos están listos para comenzar cada *Jam*.

8.2.1.1 Los Árbitros tienen la responsabilidad de determinar que ambos equipos tienen el número correcto de Patinadores en el *Jam*, teniendo en cuenta los Patinadores en la *Penalty Box*. (Ver *Sección 5.13.3* para detalles sobre iniciar con demasiados Patinadores.)

8.2.1.1.1 Si el *Jam* comienza con demasiados Patinadores, los Árbitros deben indicar al último Bloqueador que entró que salga de la pista. Si ese Patinador no puede ser identificado, se le indica que salga de la pista al Bloqueador que esté más cerca al Árbitro.

8.2.1.1.2 Si el *Jam* comienza con demasiados Patinadores y el Patinador extra no puede ser sacado de la pista, el Árbitro debe detener el *Jam*. El Patinador extra debe ser penalizado de acuerdo a *Sección 5.13.12*.

8.2.1.1.2.1 Si otro compañero de equipo, a quien no se le ha indicado salir, sale de la pista para mantener el número correcto de Patinadores, el *Jam* puede continuar y no se sancionará una penalización.

8.2.1.2 Los Árbitros se asegurarán que los Patinadores están usando todo el equipamiento de protección obligatorio, los uniformes adecuados, y las identificaciones correctas de cada Patinador.

8.2.1.3 Los Árbitros determinarán que los Patinadores están en la formación adecuada.

8.2.2 Señalar los Inicios de *Jam*

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.2.2.1 Los Oficiales darán el pitido de inicio de *Pack* y de los *Jammers*.

8.2.3 Asignar y comunicar el estado de *Lead Jammer*

8.2.3.1 Los Árbitros determinan quién ha obtenido el estado de *Lead Jammer*. El *Jammer Referee* indica el estado de *Lead Jammer* con la Seña Manual de Oficial, con dos pitidos cortos de silbato, y señalando al *Lead Jammer*.

8.2.3.2 El *Jammer Referee* continuará señalando con el dedo al *Lead Jammer* mientras dure el *Jam*.

8.2.4 Los *Jammer Referee*s son responsables de contar y señalizar el puntaje de acuerdo a los lineamientos de *Sección 7 - Anotación*. Ellos deben comunicar dicho puntaje (según *Sección 7.2.2*) después que el *Jammer* completa cada pase de anotación.

8.2.5 La seguridad es la prioridad número uno de los Árbitros. Situaciones ilegales de juego que generen un ambiente peligroso no deben ser toleradas. Los Árbitros deben asignar y aplicar las penalizaciones y expulsiones descritas en *Sección 5 - Penalizaciones* y *Sección 6 - Aplicación de Penalizaciones*. Los Árbitros usarán su criterio y sus decisiones son vinculantes.

8.2.5.1 Los Árbitros usarán todas las señas manuales designadas oficialmente como medio para comunicarse adecuadamente con los Scorekeepers/ *Penalty Trackers*, Patinadores, presentadores, y compañeros Árbitros (ver Señas Manuales de Oficiales *WFTDA* para señas manuales aprobadas).

8.2.5.2 Los árbitros deberán:

8.2.5.2.1 Pitar, hacer las señas manuales, y anunciar verbalmente todas las penalizaciones en un volumen suficientemente alto para que los Patinadores y Oficiales puedan oír.

8.2.5.2.2 Usar exclusivamente el color del equipo de un Patinador y el número de alineación para referirse a un Patinador (por ejemplo, sancionar las penalizaciones al Patinador). Otros sistemas, incluyendo números extraoficiales, nombres legales, sobrenombres, números abreviados, no deberán ser usados, incluso para comunicación sólo entre Oficiales.

8.2.6 Un Árbitro corta un *Jam* con cuatro pitidos cortos.

8.2.6.1 Un Árbitro **puede** cortar un *Jam* por cualquiera de las siguientes razones:

8.2.6.1.1 Los Árbitros piden un Tiempo Muerto Oficial.

8.2.6.1.2 Lesión: Los Árbitros cortarán un *Jam* únicamente en caso de una lesión grave o una lesión que pueda poner en riesgo a otro Patinador.

8.2.6.1.3 Dificultades técnicas o fallas mecánicas (incluyendo fallas de equipamiento y de patines).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.2.6.1.4 En respuesta a que se comete una falta que impacta el partido (ver *Sección 6.1.3*).

8.2.6.1.5 Cualquier Patinador es indebidamente obstaculizado por el público.

8.2.6.1.6 Una emergencia.

8.2.6.1.7 Alteración de la superficie de patinaje (basura o líquidos derramados).

8.2.6.1.8 Demasiados Patinadores en la pista. Después que el *Jam* ha comenzado los Árbitros sacarán expeditivamente a todos los Patinadores extra para que el *Jam* no tenga que ser cortado (ver *Sección 8.2.6.2.6*).

8.2.6.2 Un Árbitro **debe** cortar un *Jam* por cualquiera de las siguientes razones:

8.2.6.2.1 El *Lead Jammer* corta el *Jam* colocando repetidamente sus manos sobre sus caderas.

8.2.6.2.2 Terminan los dos minutos en el cronómetro de *Jam* o termina el último *Jam* del periodo.

8.2.6.2.3 Una lesión que sea un riesgo para la seguridad si se continúa con el juego.

8.2.6.2.4 Pelea.

8.2.6.2.5 Dificultades técnicas o fallas mecánicas (incluyendo fallas en el equipamiento y de los patines) que pongan en riesgo la seguridad si se continúa con el juego.

8.2.6.2.6 Demasiados Patinadores en la pista lo cual le da a ese equipo una ventaja competitiva.

8.2.6.2.7 Desperfectos en el recinto de juego (incluyendo cortes de electricidad) que representan un peligro para la seguridad si se continúa con el juego.

8.2.6.2.8 Obstaculización física (incluyendo miembros de la audiencia en la pista) que interfiera con la continuidad del juego.

8.2.6.3 En caso que cualquier *Jam* (incluyendo un *Jam* en tiempo suplementario) sea cortado antes de su término natural (por ejemplo, lo mencionado en *Secciones 8.2.6.1.2 - 8.2.6.1.8*) con tiempo restante en el cronómetro de *Jam* pero no el cronómetro de periodo, los puntos del *Jam* se mantendrán y un *Jam* adicional puede darse a discreción del *Head Referee*. Dicho *Jam* seguirá las mismas reglas que el *Jam* anterior. Si el *Jam* anterior era un *Jam* en tiempo suplementario, el *Jam* adicional será también un *Jam* en tiempo suplementario (*Sección 1.6 - Tiempo Suplementario*), sin importar si el *Jam* que fue cortado antes de su término natural resultó en un puntaje empatado (y viceversa).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.2.7 Declarar un Abandono

8.2.7.1 El *Head Referee* **puede** anunciar que un equipo pierde por abandono por las siguientes razones:

8.2.7.1.1 Un equipo tiene cinco o menos Patinadores todavía disponibles para participar en el partido.

8.2.7.1.2 Un equipo que, luego de una advertencia, se niega a alinear Patinadores en la pista para continuar jugando.

8.2.7.2 El *Head Referee* **debe** anunciar que un equipo pierde por abandono por las siguientes razones:

8.2.7.2.1 Un equipo no se presenta.

8.2.7.2.2 Un equipo opta por perder por abandono en lugar de continuar jugando.

8.2.8 Los Árbitros pueden detener peleas a su criterio y el juego se reanudará tan pronto como sea posible.

8.2.9 Los Árbitros tienen la opción de pedir un Tiempo Muerto Oficial si ellos consideran que hay una situación que pudiera interferir con la seguridad de los Patinadores o de los miembros de la audiencia, o que pudiera interferir con el adecuado desarrollo del juego.

8.2.10 En caso que haya desacuerdo respecto a una decisión o anotación de un Árbitro, únicamente los Capitanes o sus Alternos Designados pueden discutir el fallo con los Árbitros. Los Patinadores, entrenadores o mánagers pueden actuar como Alternos Designados.

8.3 CRITERIO DE OFICIALES

8.3.1 El consenso de los Oficiales será la decisión final sobre cualquier punto en discusión que no esté claramente detallado en estas reglas. Un Oficial puede aumentar la severidad de una penalización a su discreción. De la misma manera, un oficial puede disminuir la severidad de una penalización a una advertencia según lo considere conveniente.

8.3.1.1 Una advertencia no es necesaria para sancionar una penalización. La excepción a esto son las penalización por Fuera de Juego de falla en reformar y falla en regresar, antes de las cuales deben darse advertencias (Ver *Secciones 5.10.4, 5.10.5, 5.10.11*, y *5.10.12* para excepciones.)

8.3.1.2 El criterio de Oficiales tiene el único propósito de permitir a los Oficiales mantener el juego seguro, justo, y consistente en el caso que surja una situación inesperada. El criterio no les permite a los Oficiales cambiar las reglas.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.3.2 Si un Oficial tiene dudas sobre la sanción de una penalización (por ejemplo, ve el efecto de un impacto pero no ve la acción), no debe sancionar una penalización.

8.3.3 Si un Oficial está en una posición en donde la intención debe ser inferida pero no está clara, debe suponer una intención legal.

8.3.4 Si un Oficial no está seguro si la acción amerita una penalización, no se sancionará una penalización.

8.3.5 Si un Oficial no está seguro si la acción amerita una expulsión, no se sancionará una expulsión.

8.3.6 Cuando un Oficial provee información errónea a un Patinador, el Patinador no será penalizado por acciones llevadas a cabo basadas en esa información (ver, por ejemplo, *Secciones 5.13.2* y *5.13.5*).

8.3.7 El *Head Referee* puede designar *NSOs* para que señalen y hagan cumplir penalizaciones en situaciones en las cuales dichos *NSOs* son capaces de observar la penalización. Esto incluye, pero no se limita a, lenguaje obsceno, soez o abusivo dirigido a dichos *NSOs* u otro Oficial (ver *Sección 5.16.10*); remoción del equipamiento de seguridad estando en la *Penalty Box* (ver *Sección 5.13.11*); infracciones de la *Penalty Box* (ver *Secciones 5.13.9, 5.13.10, 5.13.11,* y *5.13.20*); y penalizaciones por Retraso de Juego (ver *Sección 5.15*).

8.3.7.1 El *Head Referee* puede designar qué *NSOs* tienen la facultad de sancionar penalizaciones, como también qué penalizaciones dichos *NSOs* tienen la facultad de sancionar, y la forma en que dichas penalizaciones se hacen cumplir.

8.3.7.1.1 Los *NSOs* sólo pueden ser designados para sancionar penalizaciones de acuerdo a su rol de Oficial, a su persona, o a aquellos que lo rodean. Por ejemplo, ningún *NSO* puede ser designado para sancionar penalizaciones que involucren bloqueos o asistencias.

8.3.7.2 Los *NSOs* que tienen facultades para sancionar penalizaciones de este modo están limitados por los mismos requerimientos que los Árbitros, según *Sección 8.3 – Criterio de Oficiales.*

8.4 EQUIPAMIENTO REQUERIDO

8.4.1 Los Árbitros tienen permitido usar patines en línea, pero se recomienda enfáticamente el uso de patines "*quad*".

8.4.2 Los Árbitros deben estar uniformados de manera tal que sean fácilmente identificados como los Oficiales del partido, (por ejemplo, con una camiseta a rayas blancas y negras).

8.4.2.1 Se recomienda enfáticamente a los *NSOs* usar un uniforme poco llamativo que los diferencie de los Árbitros.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

8.4.3 Cada Árbitro que participa en un partido debe estar clara y visiblemente identificado en la espalda de su camiseta. Un Árbitro puede usar cualquiera de las siguientes identificaciones:

8.4.3.1 Nombre

8.4.3.2 Número: Si el Árbitro elige usar un número, este debe ser uno numérico de no más de cuatro dígitos (es decir, no puede contener letras y símbolos, independientemente de su tamaño).

8.4.3.3 Tanto nombre como número.

8.4.4 Cada Árbitro dispondrá de un silbato deportivo reglamentario que le servirá para los pitidos apropiados del *Jam* y para sancionar penalizaciones. Se recomienda enfáticamente el silbato *Fox 40 Classic*.

8.4.5 Equipamiento de Seguridad: Los Árbitros deben usar el siguiente equipamiento de seguridad con cubiertas protectoras rígidas o láminas injertadas, además de lo que el asegurador requiera como mínimo:

8.4.5.1 Casco

8.4.5.2 Rodilleras

8.4.5.3 Muñequeras

8.4.5.4 Coderas

9 SEGURIDAD

9.1 EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN

9.1.1 Se debe usar el equipamiento de protección mientras se patina en un *Jam*, incluyendo cuando se va a o cuando se sale de la *Penalty Box*. El no usar o quitarse el equipamiento de protección, como el protector bucal, conllevará a en una penalización (ver *Secciones 5.13.22* y *6.2.6*).

9.1.2 El equipamiento de protección debe incluir, como mínimo: muñequeras, coderas, rodilleras, protectores bucales y cascos.

9.1.2.1 Las muñequeras, coderas, rodilleras y cascos deben tener una cubierta protectora rígida o láminas injertadas.

9.1.2.2 A los Patinadores se les recomienda enfáticamente asegurar o cubrir con cinta las protecciones con velcro suelto.

9.1.3 Equipamiento de protección opcional como shorts acolchados, protectores de barbilla, soportes para rodilla o tobillo, espinilleras, sujetadores con cubiertas

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

de protección, suspensorios, protectores de coxis, máscaras transparentes no ergonómicas de cara completa, máscaras transparentes no ergonómicas de media cara y máscaras ergonómicas tales como protectores nasales, pueden usarse a discreción de los Patinadores siempre y cuando no interfieran con la seguridad o desempeño de otros Patinadores, personal auxiliar u Oficiales.

9.1.3.1 Los protectores de mentón, los sujetadores con cubiertas de protección, los suspensorios, las espinillas, las máscaras transparentes no ergonómicas de cara completa, las máscaras transparentes no ergonómicas de media cara y las máscaras ergonómicas como los protectores nasales, pueden tener cubiertas rígidas de protección. Ninguna otra protección opcional puede tener cubiertas rígidas de protección.

9.1.3.2 No se permiten las máscaras con rejilla facial.

9.1.3.3 Las máscaras transparentes no ergonómicas de cara completa o media cara deben ser diseñadas para uso de esa marca y tipo de casco con el cual se están usando.

9.2 PERSONAL DE SEGURIDAD

9.2.1 El equipo anfitrión debe tener al menos dos profesionales médicos certificados o licenciados con experiencia en atención médica de emergencias y urgencias. Estos profesionales médicos proveerán los equipamientos y suministros necesarios para atender el tipo de lesiones o estados como los que pueden esperarse razonablemente que ocurran en un partido de *Roller Derby*. Los profesionales médicos estarán presentes durante todo el calentamiento y el partido.

9.2.2 Los Capitanes son responsables de suministrar al personal médico información del historial médico y/o contactos de emergencia de los Patinadores, según sea necesario.

9.3 PATINADORES LESIONADOS

9.3.1 Si un Patinador presenta una lesión tan grave que los Árbitros cortan el *Jam*, el Patinador debe quedarse en la banca por los siguientes tres *Jam*.

9.3.1.1 Si más de un *Jam* se corta por el mismo Patinador, el Patinador debe quedarse en la banca por el resto del periodo.

9.3.2 Si un Patinador está sangrando, el Patinador no puede participar en el partido hasta que el sangrado se detenga.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

9.3.3 Si un Patinador sale del *Jam* durante el juego por problemas de equipamiento, el Patinador puede regresar al *Jam* una vez el problema haya sido resuelto. Si el Patinador sale del *Jam* por lesión o por cualquier otra razón, el Patinador no puede regresar al *Jam*.

9.3.3.1 Un Patinador que sale de la pista debido a problemas de equipamiento debe regresar al *Pack* por detrás y está sujeto a penalizaciones según *Sección 5.13 - Procedimientos Ilegales*.

9.3.4 Los Patinadores que están lesionados antes del partido pueden jugar si ellos han recibido el visto bueno de su doctor.

9.3.4.1 Un Patinador no puede usar un aparato ortopédico, yeso o soporte ortopédico que cause un peligro a otros Patinadores (según lo determine el *Head Referee*).

9.4 PATINADORES INCAPACITADOS

9.4.1 Los Patinadores no pueden participar en un partido estando bajo la influencia del alcohol, narcóticos o drogas ilegales.

9.4.2 Los Patinadores no pueden consumir alcohol en los partidos mientras tengan los patines puestos.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

9.3.3 Si un Patinador sale del *Jam* durante el juego por problemas de equipamiento, el Patinador puede regresar al *Jam* una vez el problema haya sido resuelto. Si el Patinador sale del *Jam* por lesión o por cualquier otra razón, el Patinador no puede regresar al *Jam*.

9.3.3.1 Un Patinador que sale de la pista debido a problemas de equipamiento debe regresar al *Pack* por detrás y está sujeto a penalizaciones según *Sección 5.13 - Procedimientos Ilegales*.

9.3.4 Los Patinadores que están lesionados antes del partido pueden jugar si ellos han recibido el visto bueno de su doctor.

9.3.4.1 Un Patinador no puede usar un aparato ortopédico, yeso o soporte ortopédico que cause un peligro a otros Patinadores (según lo determine el *Head Referee*).

9.4 PATINADORES INCAPACITADOS

9.4.1 Los Patinadores no pueden participar en un partido estando bajo la influencia del alcohol, narcóticos o drogas ilegales.

9.4.2 Los Patinadores no pueden consumir alcohol en los partidos mientras tengan los patines puestos.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

10 GLOSARIO

Algunas palabras o conceptos usados en este reglamento tienen un significado específico o técnico. Las mismas son definidas en esta sección. Cualquier palabra usada en las reglas que no está definida aquí deberá ser tratada como uso coloquial. Si existe más de una interpretación razonable de un término coloquial que tiene un impacto apreciable en el partido, este será determinado por conse*NSO* de los Árbitros de ese partido (ver *Sección 8.3 - Criterio de Oficiales*).

Apex Jump [Salto de Ápex]	Un intento de acortar legalmente la distancia recorrida alrededor de la curva de la pista saltando sobre el límite de la pista y aterrizando nuevamente dentro de límites.
Assist [Asistir]	Afectar físicamente a un compañero. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, empujar o dar un Whip [látigo / dar un halón].
Blocker [Bloqueador]	Los Patinadores posicionales que forman el *Pack*. El Bloqueador *Pivot* es uno de los cuatro Bloqueadores permitidos por equipo en cada *Jam* (ver *Sección 2.1 - Bloqueador*).
Blocking to the Back [Bloqueo a la Espalda]	Cualquier contacto a la parte posterior del torso, nalgas o piernas de un oponente. No se considera Bloqueo a la Espalda si el Bloqueador está posicionado detrás del oponente (demarcado por las caderas) pero hace contacto a una zona de objetivo legal.
Blocking Zones [Zonas de Bloqueo]	Áreas del cuerpo que pueden ser usadas para impactar a un oponente cuando se realiza un bloqueo. (Ver *Figura 2: Zonas de Bloqueo Legal* en *Sección 4 - Bloquear para zonas de bloqueo legal vs. ilegal*)
Captain [Capitán]	El Patinador identificado para hablar por el equipo. Sólo el Capitán y el Alterno Designado pueden dialogar con los Árbitros (ver *Sección 8.2.10*). Si el Capitán debe dejar el partido, él puede transferir su estado a un compañero.
Counter-Block [Contrabloqueo]	Cualquier movimiento del receptor oponente hacia un bloqueo venidero para contrarrestar el bloqueo de un oponente. Contrabloquear es tratado como un bloqueo y está sujeto a los mismos estándares y reglas. Estar de pie, evadir, agacharse, etc., no son considerados Contrabloquear (ver *Sección 4 - Bloquear*).
Designated Alternate [Alterno Designado]	El Capitán selecciona a una persona adicional para que actúe en su lugar; esta persona es el Alterno Designado. El Alterno Designado puede ser un compañero, coach, o manager. Él debe estar entre los 16 individuos descritos en la *Sección 1.2.4*. El equipo podrá tener solamente un Alterno Designado.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Down [Abatido]	Los Patinadores son considerados abatidos si ellos se cayeron, fueron tirados al piso, tienen una o ambas rodillas en el piso, o tienen ambas manos en el piso. Después de estar abatidos o caerse, un Patinador es considerado abatido hasta que el Patinador esté de pie, dando pasos y/o patinando. Los Patinadores detenidos no se consideran abatidos, como tampoco los Patinadores que están cayendo pero que aún no cumplen los criterios mencionados previamente.
Engagement Zone [Zona de Interacción]	La zona en la que los Bloqueadores pueden confrontar y ser confrontados. La Zona de Interacción legal se extiende 20 pies (6 metros) detrás del Patinador más rezagado del *Pack* hasta 20 pies (6 metros) delante del Patinador más adelantado del *Pack*, entre los límites interno y externo de la pista. Los *Jammers* pueden interactuar entre ellos fuera de la Zona de Interacción.
Engaging [Confrontando/Interactuando]	Cualquier tipo de confrontación/interacción con otro Patinador en la pista durante un *Jam* (ver también Asistir y *Sección 4 - Bloquear*).
Established Position [Posición Establecida]	Donde un Patinador está físicamente; un área de la pista donde el Patinador ha asegurado su lugar. Ejemplos: de pie, dentro de límites, abatido, fuera de límites, en juego, y/o fuera de juego.
Expulsion [Expulsión]	La remoción por parte del Jefe de Árbitros de un Patinador por lo que queda del partido por una acción ilegal seria, como violencia física o cualquier acción considerada por los Oficiales que cause una amenaza física extraordinaria a otros (ver *Sección 6.4 - Expulsión y Acumulación de Penalizaciones,* y *Sección 5 - Penalizaciones*).
Fall Small [Caída Controlada]	Se dice que un Patinador tiene una "caída controlada" si él cae con los brazos y piernas controlados, plegados al cuerpo, y sin agitarlos.
Fouling Out [Acumulación de Penalizaciones]	La remoción, por parte del Jefe de Árbitros, de un Patinador por lo que queda del partido por excesivos turnos cumplidos en la *Penalty Box* (ver *Sección 6.4 - Expulsión y Acumulación de Penalizaciones*).
Grasping [Agarrando]	Sostener físicamente algo con el puño cerrado. Por ejemplo, agarrar el uniforme de un compañero de equipo, o tomarse de las manos. El brazo del Patinador que agarra, desde la mano hasta (pero no incluyendo) el hombro se considera parte del "agarre". El compañero de equipo no es considerado parte del agarre, a menos que el compañero de equipo se esté agarrando independientemente.
Habitual [Habitual]	Cualquier comportamiento que ocurre tres o más veces en el transcurso de un partido.
Hips [Caderas]	La proyección de la prominencia que sobresale lateralmente de la pelvis o región pélvica de la cintura hasta el muslo. El punto central de esta área determina un pase, independientemente de la dirección en la que el Patinador este mirando.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Illegal Procedure [Procedimiento Ilegal]	Una infracción técnica que le da al equipo infractor una ventaja pero que no impacta directamente a un oponente específico.
Immediately [Inmediatamente]	La primera oportunidad legal en la que un Patinador puede completar una acción.
Impenetrable [Impenetrable]	Un Patinador o un conjunto de compañeros de equipo son considerados impenetrables desde una cierta dirección cuando, para lograr un pase de uno o más de esos Patinadores, un oponente tendría que romper físicamente los huesos o articulaciones de dichos compañeros de equipo. Las partes que se tendrían que romper físicamente para poder pasar son consideradas las partes "impenetrables". Por ejemplo, si dos compañeros de equipo están patinando hacia adelante con sus brazos alrededor de la espalda del otro, los brazos constituyen una pared impenetrable, de modo que un oponente no podría pasar entre dicha pareja sin romper dichos brazos.
In Bounds [Dentro de Límites]	Un Patinador está dentro de límites al inicio del *Jam* si está en posición al inicio del *Jam* (ver *Sección 3.2 - Posicionamiento PreJam*). Un Patinador permanece dentro de límites hasta que adopta una posición con un patín dentro y otro fuera de límites o una posición fuera de límites. Una vez fuera de límites o con un patín dentro y otro fuera de límites, un Patinador es considerado dentro de límites nuevamente una vez que todas sus partes que tocan el suelo están tocando dentro de los límites de la pista.
In Play [En Juego]	Cuando un Bloqueador está dentro de límites y erguido dentro de la Zona de Interacción, el Bloqueador está en juego. Los *Jammers* siempre están en juego (mientras permanezcan dentro de límites y erguidos).
In Position [En Posición]	Cuando un Patinador está en la pista, dentro de límites, y en el área designada para su posición, al momento que el pitido de inicio de *Jam* suena (ver *Sección 3.2 - Posicionamiento PreJam*).
Inactive Jammer [*Jammer* Inactivo]	Un Patinador designado como *Jammer* que no está llevando el cubrecasco de *Jammer* de una manera que las estrellas estén visibles (ver *Sección 2.3 - Jammer*).
Initial Pass [Pase Inicial]	El primer pase que un *Jammer* hace a través del *Pack* (ver Sección 7.1.4 - Pase y Pase de Anotación). No se anotan puntos en este pase, excepto los Puntos por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* y los del tiempo suplementario.
Initiator of the Assist [Iniciador de la Asistencia]	El Patinador que alcanza, agarra y/o empuja a un compañero de equipo con el fin de ayudar a ese compañero de equipo. Un Patinador también puede asistirse del cuerpo de un compañero de equipo, y estaría dando inicio a su propia asistencia.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Initiator of the Block [Iniciador del Bloqueo]	El Patinador que hace contacto con una zona de objetivo de un oponente es el iniciador del bloqueo. El iniciador del bloqueo siempre es responsable de la legalidad del contacto.
Insubordination [Insubordinación]	No cumplir con las ordenes de un Árbitro intencional o negligentemente. Comportamiento erróneo o impropio motivado por indiferencia intencional de las reglas (ver *Sección 5.14 - Insubordinación*).
Jam	La unidad básica de juego de un partido (ver *Sección 1 - Parámetros de Juego*).
Jammer	El anotador de puntos del equipo. El *Jammer* es identificado por tener estrellas en el cubrecasco (ver *Sección 2.3 - Jammer*).
Jammer Lap Point [Punto por Vuelta de Ventaja Sobre el Otro *Jammer*]	Si un *Jammer* le saca completamente una vuelta de ventaja al *Jammer* oponente mientras ambos *Jammers* están en la pista, ese *Jammer* con ventaja anotará un punto adicional por cada vez que el *Jammer* le saque completamente una vuelta de ventaja al *Jammer* oponente. La excepción es cuando el *Jammer* oponente no está en la pista (ver *Sección 7.2.7*).
Lap [Vuelta]	Un pase completo a través del *Pack*; esto puede requerir más de un viaje alrededor de la pista.
Lead Jammer [*Jammer* Líder]	Una posición estratégica establecida en el pase inicial del *Jammer* a través del *Pack* durante cada *Jam*. El *Lead Jammer* es el primer *Jammer* en pasar legalmente y dentro de límites al Bloqueador más adelantado en juego, habiendo pasado legalmente y dentro de límites a todos los otros Bloqueadores (ver *Sección 2.4 - Lead Jammer*).
Linking [Vinculando]	Entrelazado de brazos a través de la torsión del codo. Los brazos de ambos Patinadores, hasta (pero no incluyendo) el hombro se consideran parte del "vínculo".
Low Block [Bloqueo Bajo]	Cualquier contacto debajo de la zona de bloqueo legal o de la zona de objetivo que haga al receptor tropezar o caerse (ver *Sección 5.3 - Bloqueo Bajo*).
Misconduct [Mala Conducta]	Comportamiento erróneo o impropio motivado por un propósito intencional o indiferencia obstinada hacia las reglas.
Multi-Player Block [Bloqueo de Múltiples Jugadores]	Impedir a un oponente el paso entre un Patinador y su compañero de equipo (ver *Sección 5.7- Bloqueos de Múltiples Jugadores*).
No Impact/No Penalty [No hay Impacto/No hay Penalización]	Una violación a las reglas del juego que tiene impacto limitado en la seguridad o en el desarrollo del juego, y no justifica que un Patinador pase tiempo en la *Penalty Box*.
No Pack [No Pack]	Una situación en la que no puede definirse un *Pack*. Esto ocurre cuando no hay un grupo de Bloqueadores (de ambos equipos) patinando en proximidad del otro o cuando hay dos o más grupos iguales en número de Bloqueadores sin patinar en proximidad del otro (ver Proximidad).

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Not-On-the-Track Point (NOTT Point) [Punto "No En la Pista" (Punto NEP)]	Un punto dado por un oponente que no está en la pista que el *Jammer* gana inmediatamente al anotar el primer punto de cualquier Bloqueador oponente en cada pase de anotación (ver *Sección 7.2.1.1*).
Officiating Number [Número Extraoficial]	Cualquier tipo de reducción u otra versión modificada del número de alineación de un Patinador, usado con el fin de facilitar la comunicación entre Oficiales.
Out of Bounds [Fuera de Límites]	Un Patinador está fuera de límites cuando parte de su cuerpo o equipamiento está tocando el piso más allá de los límites de la pista, incluyendo ambos brazos o manos (un brazo o mano no sitúa al Patinador fuera de límites), o cualquier parte debajo de la cintura del Patinador (por ejemplo, una rodilla, un patín, o una cadera). Los Patinadores que están en el aire mantienen su estado anterior dentro de límites (o fuera de límites, o con un patín dentro y otro fuera de límites) hasta que aterricen. Los Patinadores que están con un patín dentro y otro fuera de límites están considerados fuera de límites, excepto que se indique lo contrario.
Out of Play [Fuera de Juego]	Un Bloqueador que está dentro de límites, pero posicionado fuera de la Zona de Interacción. Si no hay *Pack* definido, todos los Bloqueadores están Fuera de Juego. Cuando un *Jammer* está fuera de límites, ellos están Fuera de Juego (ver *Sección 3.3 - Posicionamiento del Jam*).
Pack	El mayor grupo de Bloqueadores dentro de límites, patinando o de pie en proximidad, conteniendo miembros de ambos equipos. Los *Jammers* son independientes de esta definición (ver también Proximidad).
Pack Skater [Patinador del *Pack*]	Cualquier Bloqueador que es parte de un *Pack* definido legalmente.
Pass (noun) [Pase (sustantivo)]	Un pase comienza con el *Jammer* detrás del *Pack* y finaliza cuando el *Jammer* sale de la Zona de Interacción. Se considera inmediatamente que el *Jammer* está en su próximo pase una vez que sale del frente de la Zona de Interacción (ver Pase de Anotación y Pase Inicial), si existe una, o inmediatamente al pasar al Bloqueador más adelantado si no hay *Pack*.
Pass (verb) [Pase (verbo)]	Terminar estando delante de un Patinador, de manera que las caderas del que pasa cambian de estar detrás a estar delante de las caderas del otro Patinador (ver Pase de Anotación y Pase Inicial).
Passing the Star (a.k.a., Star Pass) [Pasando la Estrella (También conocido como Pase de la Estrella)]	El acto de transferir el estado de *Jammer*, lo cual se logra con el *Jammer* entregando en la mano su cubrecasco (la Estrella) al *Pivot* (ver *Sección 2.5 - Pase de la Estrella)*.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Penalty [Penalización/Falta]	Una infracción a las reglas del juego requiriendo al Patinador que cumpla tiempo en la *Penalty Box* (por ejemplo, una acción), o el castigo específico de cumplir tiempo en la *Penalty Box* debido a la comisión de dicha violación (ver *Sección 5 - Penalizaciones*).
Pivot Blocker [Bloqueador *Pivot*]	Comúnmente referido como el *Pivot*. Un Bloqueador, como se define en la *Sección 2.1 - Bloqueador*, con habilidades y responsabilidades adicionales como se detalla en la *Sección 2.2 - Bloqueador Pivot*.
Point of No Return [Punto de No Retorno]	El limite más lejano de la *Penalty Box*, en dirección *Derby* (ver *Sección 6.2.2.1.1*), incluyendo su proyección a través de la pista.
Points Awarded in Error [Puntos Otorgados por Error]	Puntos que no han sido ganados legalmente por un *Jammer* y han sido otorgados a un equipo incorrectamente y/o erróneamente por un Oficial o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico (ver *Sección 7.2.6*).
Points Denied in Error [Puntos Denegados por Error]	Similar a Puntos Otorgados por Error, los Puntos Denegados por Error son puntos que fueron legalmente obtenidos por el *Jammer* pero que no han sido agregados al Puntaje Oficial debido a un retraso, un error de un Oficial, o como resultado de un mal funcionamiento tecnológico (ver *Sección 7.2.6*).
Positional Blocking [Bloqueo Posicional]	Bloquear sin contacto; posicionándose uno mismo de tal manera que se impide el movimiento de un oponente en la pista. También puede hacerse sin intención si el Patinador bloqueando no está al tanto de la posición del oponente detrás del Patinador bloqueando.
Proximity [Proximidad]	Una medida de distancia para Patinadores en juego que es definida como patinar a no más de 10 pies (3 metros) por delante o por detrás del Patinador más cercano del *Pack*.
Re-Pass [Volver a Pasar]	El acto de pasar a un oponente que ya había sido pasado durante la vuelta actual. Si el *Jammer* se rezaga detrás de un oponente que el *Jammer* pasó ilegalmente, al volver a confrontarse o reposicionarse, el *Jammer* puede intentar volver a pasar legalmente al oponente.
Relative Position [Posición Relativa]	La ubicación de un Patinador, cuando está dentro de límites y de pie, en relación a otros Patinadores participantes en la acción. La posición relativa se dice que se "gana" o se "pierde" si dicha ubicación cambia de manera que da o quita alguna ventaja (por ejemplo, un Patinador pasando a otro, o siendo tirado, fuera de límites, o fuera de juego). La posición relativa solo se mide en dirección *Derby*.
Roster [*Roster*]	Lista de Patinadores por cada equipo, y sus números de identificación, que son elegibles para jugar en un partido.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Scoring Pass [Pase de Anotación]	Cualquier pase que el *Jammer* hace a través del *Pack* después de haber completado su pase inicial. Los puntos sólo pueden ganarse en pases de anotación. El Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer* es independiente de esta definición. (Ver *Sección 7.1 - Pases; Pase; y Pase Inicial*)
Sitting [Sentado]	Un Patinador cuyas nalgas están en pleno contacto con el asiento de la silla o de la banca.
Skating [Patinando]	Usar los patines propios para moverse. Esto puede incluir dar pasos en cualquier dirección, rodar, y deslizarse en las ruedas, como también dar pasos en cualquier dirección y/o deslizarse sobre los frenos del pie.
Slide Tackling [Deslizada Lateral]	Un Patinador que salta y/o se desliza y extiende su(s) pierna(s) o brazo(s) de manera tal que interrumpe el movimiento de los pies y/o piernas del oponente.
Standing [Parado]	Un Patinador que está de pie manteniendo el peso de su cuerpo sobre sus patines. Cuando a un Patinador se le dice que se ponga de pie en la *Penalty Box*, el Patinador tiene que pararse completamente erguido y no puede mantener una posición agachado o suspendido sobre el asiento. Tiene que ser claro para todos los Oficiales y espectadores que el asiento ahora está disponible para que un compañero de equipo lo ocupe.
Stopped [Detenido]	Un Patinador que no hace ningún movimiento direccional con sus patines.
Straddling Skater [Patinador con un patín dentro y otro fuera de límites]	Un Patinador que está tocando parcialmente dentro de la línea del límite de la pista, y también parcialmente fuera. Los considerados "fuera de límites", excepto que se notifique lo contrario.
Substitution [Sustitución]	Reemplazar a un Patinador en la pista o en la *Penalty Box* por un compañero de equipo.
Target Zones [Zonas de Objetivo]	Las áreas del cuerpo de un oponente en las que un Patinador puede golpear mientras realiza un bloqueo. (Ver Figura 2: Zonas Legales de Objetivo en Sección 4 - Bloquear para zonas legales vs. ilegales de objetivo).
The Star [La Estrella]	El cubrecasco del *Jammer*, que tiene dos estrellas en él, una de cada lado.
Upright [De Pie]	Cualquier Patinador que no es considerado "abatido" (ver Abatido).
Warning [Advertencia]	Una indicación verbal formal del Árbitro de que el juego es impropio y que un Patinador debe realizar alguna acción correctiva.

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

ANEXO: LÉXICO ANGLO - ESPAÑOL

Para facilitar la comprensión de las reglas, los términos específicos de *Roller Derby* se dejaron intactos y se ha añadido este léxico. Algunos elementos de éste son traducciones simples, mientras que otros requieren una breve explicación cuando no hay una sola traducción adecuada. La definición de la mayoría de los términos se encuentra en el Glosario.

Apex Jump	[Salto de Ápex]
Assist	[Asistir]
Bench Staff	[Personal de la Banca]
Bench Staff Violation	[Infracción del Personal de la Banca]
Bettering Position	[Mejorando Posición]
Blocker	[Bloqueador]
Blocking to the Back	[Bloqueo a la Espalda]
Blocking to the Head / High Blocking	[Bloqueo a la Cabeza / Bloqueo Alto]
Blocking with the Head	[Bloquear con la Cabeza]
Blocking Zones	[Zonas de Bloqueo]
Captain	[Capitán]
Clockwise	[Dirección No *Derby*]
Clockwise Assist	[Asistencia en Dirección No *Derby*]
Clockwise Block	[Bloqueo en Dirección No *Derby*]
Counter-Block	[Contrabloqueo]
Cutting (The Track)	[Corte (de Pista)]
Delay of Game	[Retraso de Juego]
Designated Alternate	[Alterno Designado]
Destroying the Pack	[Destruir el *Pack*]
Direction of Game Play	[Dirección de Juego]
Down	[Abatido]
Elbows	[Codos]
Engagement Zone	[Zona de Interacción]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Engaging	[Interactuando/Confrontando]
Equipment Violation	[Infracción en el Equipamiento]
Established Position	[Posición Establecida]
Expulsion	[Expulsión]
Failure to Reform	[Falla en Reformar]
Failure to Return	[Falla en Retornar]
Failure to Yield	[Falla en Ceder]
Fall Small	[Caída Controlada]
False Start	[Salida en Falso]
Forearms	[Antebrazos]
Fouling Out	[Acumulación de Faltas]
Game Roster	[Alineación del Partido]
Grasping	[Agarrar]
Gross Misconduct	[Mala Conducta Grave]
Habitual	[ver Glosario - Habitual]
Hands	[Manos]
Head NSO	[Jefe de *NSOs*]
Head Referee	[Jefe de Árbitros]
Hips	[Caderas]
Illegal Call-Off	[Corte de *Jam* Ilegal]
Illegal Engaging	[Interacción Ilegal]
Illegal Positioning	[Posicionamiento Ilegal]
Illegal Procedure	[Procedimiento Ilegal]
Illegal Re-entry	[Reingreso Ilegal]
Illegal Return	[Retorno Ilegal]
Immediately	[Inmediatamente]
Impenetrable	[ver Glosario - Impenetrable]
In Bounds	[Dentro de Límites]
In Play	[En juego]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

In Position	[En Posición]
Inactive Jammer	[*Jammer* Inactivo]
Initial Pass	[Pase Inicial]
Initiator of the Assist	[Iniciador de la Asistencia]
Initiator of the Block	[Iniciador del Bloqueo]
Inside Pack Referee (IPR)	[Árbitro en patines situado en la parte interna de la pista, a cargo del *Pack*]
Inside White Board	[Oficial situado en la parte interna de la pista, a cargo del tablero de penalizaciones]
Insubordination	[Insubordinación]
Interference	[Interferencia]
Jam	[Fase de juego]
Jam Timer	[Oficial a cargo del cronometro del juego]
Jammer	[Patinador que marca los puntos para un equipo]
Jammer Lap Point	[Punto por Vuelta de Ventaja sobre el otro *Jammer*]
Jammer Referee	[Árbitro en patines a cargo de contar los puntos de un *Jammer* de un equipo]
Lap	[Vuelta]
Lead Jammer	[*Jammer* Líder]
Line-Up	[Alineación]
Line-Up Tracker	[Oficial a cargo de anotar la alineación de los patinadores de un equipo en cada *Jam*]
Linking	[Vinculando]
Low Block	[Bloqueo Bajo]
Misconduct	[Mala Conducta]
Multi-Player Block	[Bloqueo de Múltiples Jugadores]
No Impact/No Penalty	[Sin Impacto/Sin Penalización]
No Pack	[*No Pack*]
No Pass / No Penalty	[Sin Pase / Sin Penalización]
Not-On-the-Track Point (NOTT Point)	[Punto "No En La Pista" (Punto NELP)]
NSO (Non Skating Official)	[Oficial Sin Patines]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Official	[Oficial con o sin patines]
Official Review	[Revisión Oficial]
Official Timeout	[Tiempo Muerto Oficial]
Officiating Number	[Número Extraoficial]
Out of Bounds	[Fuera de Límites]
Out of Bounds Assist	[Asistencia Fuera de Límites]
Out of Bounds Block	[Bloqueo Fuera de Límites]
Out of Bounds Engagement	[Interacción Fuera de Límites]
Out of Play	[Fuera de Juego]
Out of Play Assist	[Asistencia Fuera de Juego]
Out of Play Block	[Bloqueo Fuera de Juego]
Outside Pack Referee (OPR)	[Árbitro en patines situado en la parte externa de la pista, a cargo del *Pack*]
Pack	[ver Glosario *Pack*]
Pack Skater	[Patinador del *Pack*]
Pass (noun)	[Pase (sustantivo)]
Pass (verb)	[Pase (verbo)]
Passing the Star (A.K.A., Star Pass)	[Pasando la Estrella] (También conocido como Pase de la Estrella)
Penalty	[Falta/Penalización]
Penalty Box	[Caja de Penalización]
Penalty Box Manager	[Oficial a cargo de la *Penalty Box*]
Penalty Box Violation	[Infracción de la *Penalty Box*]
Penalty Timing Official, Timer	[Oficiales a cargo de cronometrar el tiempo de las *Penalty Box* penalizaciones de los patinadores]
Penalty Tracker	[Oficial a cargo de anotar las penalizaciones de cada patinador]
Pivot Blocker	[Bloqueador *Pivot*]
Point of No Return	[Punto de No Retorno]
Points Awarded in Error	[Puntos Otorgados por Error]
Positional Blocking	[Bloqueo Posicional]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

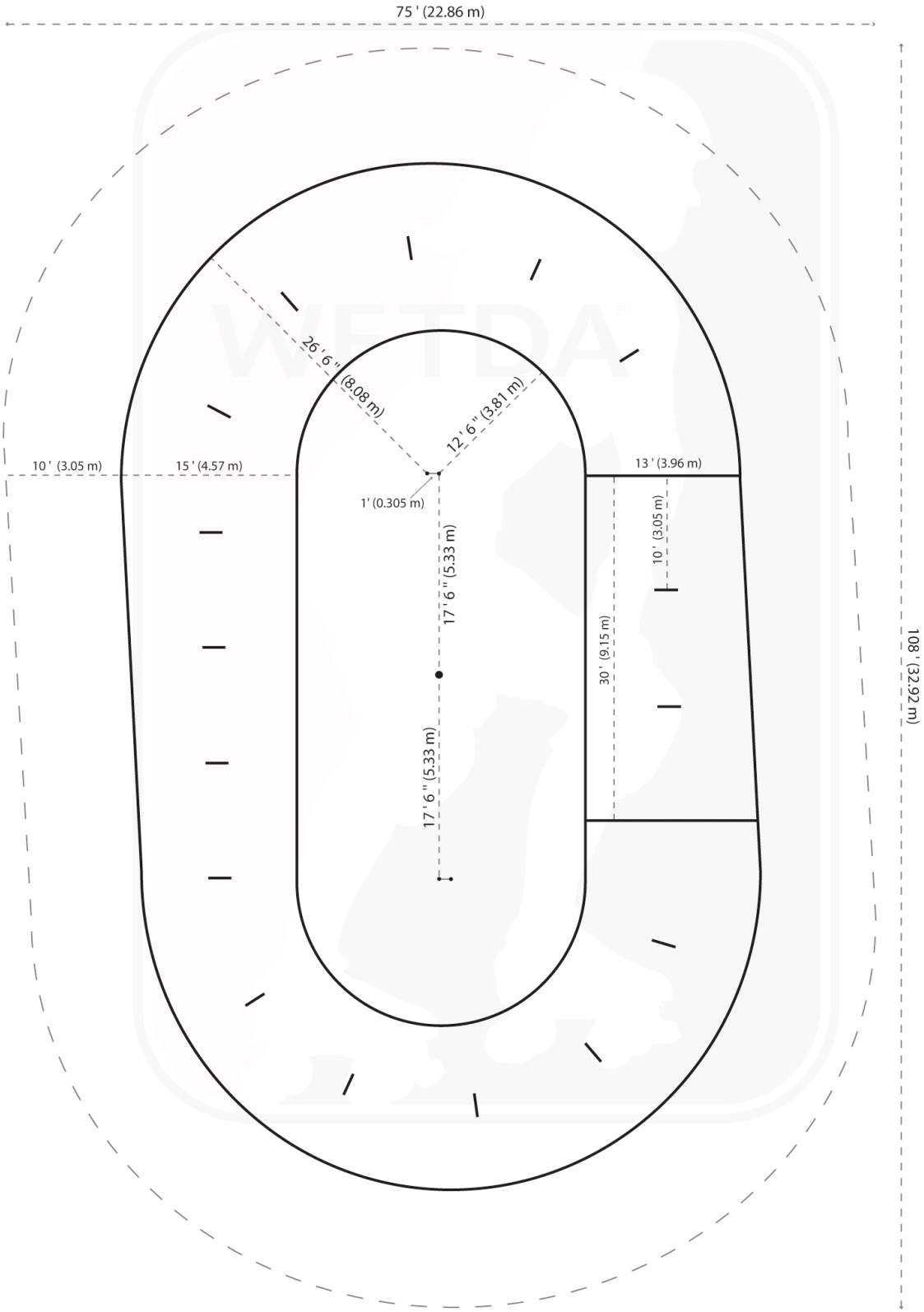
Proximity	[Proximidad]
Re-Engage	[Volver a Confrontar/Interactuar]
Re-Pass	[Volver a Pasar]
Relative Position	[Posición Relativa]
Roller Quad	[Patín en Línea]
Scoreboard Operator	[Oficial a cargo del tablero de puntos]
Scorekeeper	[Oficial a cargo de anotar los puntos marcados por el *Jammer Referee* de un equipo]
Scoring Pass	[Pase de Anotación]
Sitting	[Sentado]
Skating	[Patinando]
Skating Out of Bounds	[Patinar Fuera de Límites]
Slide Tackling	[Deslizada Lateral]
SO (Skating Official)	[Oficial en Patines - Árbitro]
Stalling	[Obstruir voluntariamente el progreso del partido]
Standing	[Parado de pie]
Star Pass	[Pase de la Estrella]
Star Pass Violation	[Infracción del Pase de la Estrella]
Stopped	[Detenido]
Stopped Assist	[Asistencia Detenido]
Stopped Block	[Bloqueo Detenido]
Straddling Skater	[Patinador con un patín dentro y otro fuera de límites]
Substitution	[Sustitución]
Target Zones	[Zonas de Objetivo]
Team Timeout	[Tiempo Muerto de Equipo]
The Star	[La Estrella]
Timeout	[Tiempo Muerto]
Too Many Skater	[Demasiados Patinadores]
Track	[Pista]
Uniform Violation	[Infracción en el Uniforme]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

Upright	[De Pie]
Use of Elbows	[Uso de Codos]
Use of Forearms and Hands	[Uso de Antebrazos y Manos]
Verbal Cue	[Comando Verbal]
Warning	[Advertencia]
Wrangler (Penalty Wrangler)	[Oficial a cargo de transmitir al *Penalty Tracker* y al *Inside White Board* las penalizaciones enunciadas por los árbitros en patines]

© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)

APÉNDICE A: DISEÑO Y ESPECIFICACIONES DE LA PISTA WFTDA



© 2015 Women's Flat Track Derby Association (WFTDA)