

LES RÈGLES DU  
**FLAT TRACK  
ROLLER DERBY**

SECONDE ÉDITION - PUBLIÉES LE 1ER JANVIER 2015

PUBLIÉ PAR THE WOMEN'S FLAT TRACK DERBY ASSOCIATION (WFTDA), P.O. BOX 14100, AUSTIN, TEXAS, 78761, USA. CE LIVRET ET SON CONTENU NE PEUVENT EN AUCUNE MANIÈRE ÊTRE REPRODUITS OU TRADUITS EN ENTIER OU EN PARTIE SANS LA PERMISSION DE LA WFTDA.  
PHOTO DE COUVERTURE AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE DANFORTH JOHNSON.

---

TRADUCTION OFFICIELLE DES RÈGLES PUBLIÉES LE 1ER JANVIER 2015.

### **MODIFICATIONS**

Les modifications sont permises uniquement avec le consentement de la Women's Flat Track Derby Association.

### **LANGUES OFFICIELLES**

La WFTDA publie les règles en diverses langues. En cas de divergence sur la formulation d'une version en langue étrangère des Règles du Flat Track Roller Derby, le texte anglais a autorité.

### **MESURES**

Les dimensions indiquées dans le système métrique sont arrondies et dès lors approximatives. Les dimensions anglo-saxonnes sont péremptoires.

### **NOTE À L'ATTENTION DES LECTEURS FRANCOPHONES**

Le neutre n'existant pas en français, les termes neutres anglais destinés à inclure à la fois des éléments masculins et féminins ont été traduits selon la règle de base du français où le masculin s'impose au niveau du genre, afin de faciliter la traduction, la lecture et la compréhension.

Certains termes propres au Roller Derby ont été laissés en anglais dans le même but de compréhension du jeu car ces termes sont employés en match dans leur langue d'origine. Un lexique a été ajouté en fin de document pour ces termes.

---

## **LA WFTDA**

LA WOMEN'S FLAT TRACK DERBY ASSOCIATION, CRÉÉE EN 2005 EST UNE ORGANISATION DE SPORT AMATEUR FORMÉE PAR DES VOLONTAIRES. LA MISSION DE LA WFTDA EST DE « PROMOUVOIR ET ENCOURAGER LE SPORT DU ROLLER DERBY FÉMININ SUR PISTE PLATE EN FACILITANT LE DÉVELOPPEMENT DE L'APTITUDE ATHLÉTIQUE, L'ESPRIT SPORTIF FÉMININ, ET LA BONNE VOLONTÉ PARMIS LES LIGUES MEMBRES.

LA PHILOSOPHIE RÉGISSANTE DE LA WFTDA EST « PAR LES PATINEURS, POUR LES PATINEURS ». LES PATINEURS DES LIGUES MEMBRES SONT LES PREMIERS PROPRIÉTAIRES, RESPONSABLES, ET OPÉRATEURS DE CHAQUE LIGUE MEMBRE ET DE L'ASSOCIATION.



**POUR PLUS D'INFORMATION SUR L'ADHÉSION À LA WFTDA, VISITEZ [WFTDA.COM](http://WFTDA.COM).**

## COMITÉ DES DIRECTEURS WFTDA

AMANDA HULL "ALASSIN SANE"  
Présidente

ALYSSA HOPPE "LORNA BOOM"  
Vice Présidente

HEATHER WATSON "MS. D'FIANT"  
Trésorière

MICHELLE DONNELLY "EDUSKATING RITA"  
Secrétaire

ANNA KRACJIK "GRACE KILLY"  
Ex Officio

## ÉQUIPE WFTDA

JULIANA GONZALES  
Directrice Exécutive

KAREN KUHN "BONES"  
Directrice Générale des Matches

DON MYNATT "PANTICHRIST"  
Directeur des Formations à l'Arbitrage

ALISHA CAMPBELL  
Directeur de Tournoi

JENNA CLOUGHLEY "MIA CULPRIT"  
Directrice du Marketing et des Communications

ERICA VANSTONE "DOUBLE H"  
Directrice des Opérations de Diffusion

## COMITÉ DES RÈGLES WFTDA

### PRÉSIDENTE

HEATHER KUIPER "WHACKS POETIC"

### THÉORIE

BRIAN GADELL "UMPIRE STRIKES BACK"

MATTHEW MANTSCH

BETH MCFARLAND "APHROBITEY"

KRISTINE PHILLIPS "MISS TRIAL"

WHEELER PRYOR "INTERROBANG YERDEHD"

JAMIE TRUE

### APPLICATION

TINA DAVIS "TERROR MISU"

ADAM KRAMER "DANGER MUFFIN"

ASHLEY LAUGHLIN "SHAKE N BREAK"

SHANNON MCCABE "VAL CURRY"

### DIRECTION DU LANGAGE

JEAN-PHILIPPE AMANN

BASTIAN HOLLSCHWANDNER "RIFF REFF"

RAFAEL ROMERO "MR. JUANA"

### ÉDITION

NICOLE M. STAUDENMAIER "PANDA SCARE"

### COMMIS

MICHELLE DOLGOS "ROSE BEEF"

LINDSAY DUFF "DUNCAN DISORDERLY"

TIMOTHY MYERS "TT JUSTICE"

TIM WOLFF "DIRE WOLFF"

### PR LIAISON

ELISE BECHLY "SHARKIRA"

## DIRIGEANTS ET GESTIONNAIRES WFTDA

LEANNE TERPAK "TAMARRA NEVERDYES"  
Dirigeante Marketing

MICHAEL WEHRMAN "PROFESSOR MURDER"  
Dirigeant des Matches

AMY SPEARS  
Dirigeante de Réglementation

CASSANDRA MCNEIL "PARKER POISON"  
Dirigeante de la réglementation

DEDI HUBBARD "DEADEYE"  
Directrice Technique

STACIE TRAYLOR "TEENIE MEANIE"  
Directrice d'Information des Matches

Tel que le 1er janvier 2015

Toute correspondance à une personne citée plus haut devrait être adressée à:  
WOMEN'S FLAT TRACK DERBY ASSOCIATION, P.O. Box 14100, Austin, TX 78761, USA or [info@wftda.com](mailto:info@wftda.com)

[wftda.com](http://wftda.com)

## COMITÉ DE TRADUCTION FRANÇAISE

CATHERINE ARNOULD

Agatha Power 'tum tum,' Brussels Derby  
Pixies (Belgium)

KATIE BOURNER

PsychoKat, Nantes Derby Girls (France)

ARIANE LEVERETT

Dark Pistol, Paris Rollergirls (France)

LUCAS MERCIER

Wheelspirit Roller Derby Nancy (France)

FABIEN TRICOIRE

WonderZebra, Vienna Roller Derby (Austria)

JEAN-PHILIPPE AMANN

Montreal Roller Derby (Canada)

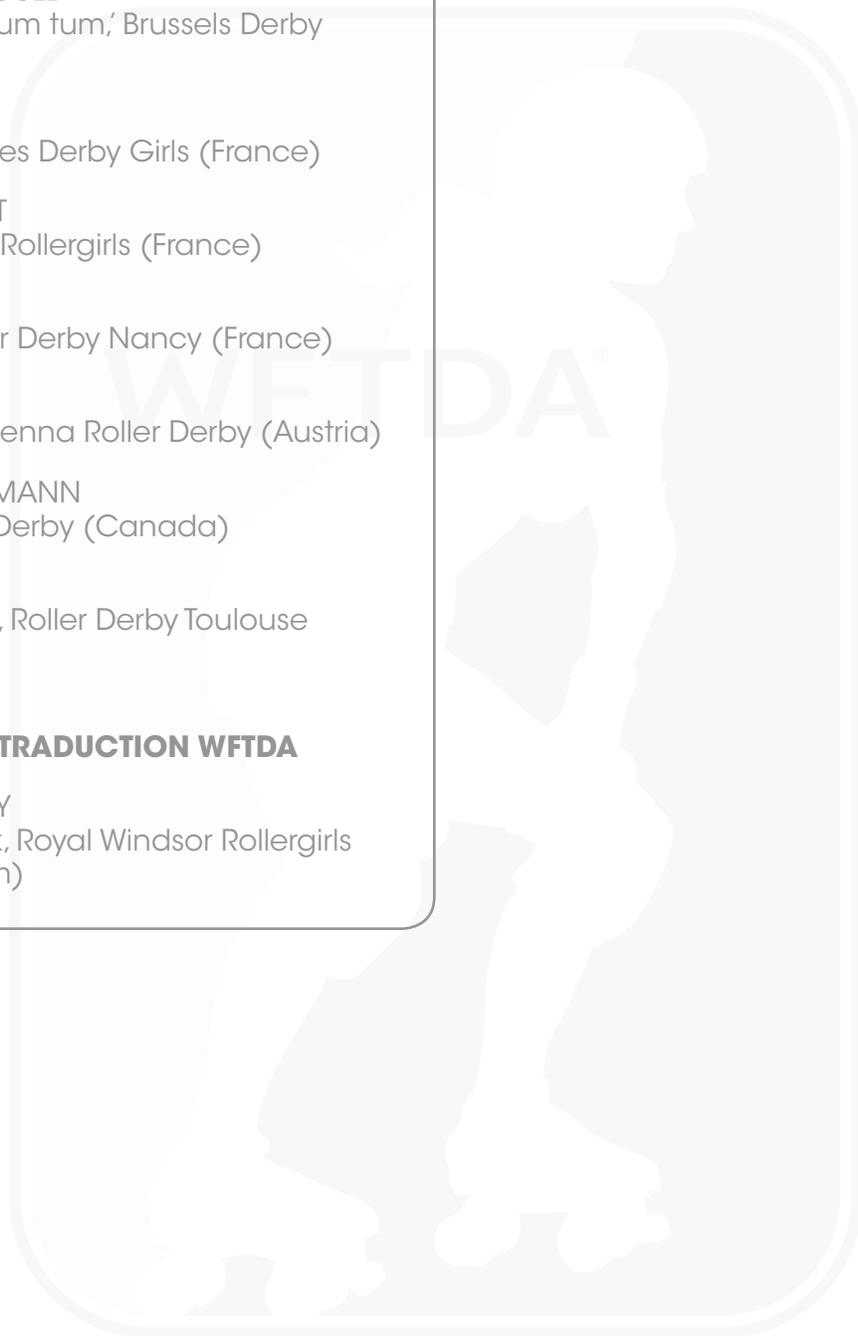
CHARLES LUMET

Charles Martèle, Roller Derby Toulouse  
(France)

### DIRECTRICE DE TRADUCTION WFTDA

SALLY MACAULAY

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



# TABLE DES MATIÈRES

SECTION	PAGE
<b>1 PARAMÈTRES DE MATCH .....</b>	<b>1</b>
1.1 ÉQUIPES .....	1
1.2 PISTE .....	1
1.3 STRUCTURE.....	2
1.4 PÉRIODES .....	2
1.5 JAMS.....	3
1.6 PROLONGATION .....	3
1.7 <i>TIMEOUTS</i> [TEMPS MORTS].....	3
1.8 <i>PENALTY BOX</i> [PRISON] .....	4
1.9 AFFICHAGE DES INFORMATIONS DU MATCH.....	4
1.10 COUPS DE SIFFLET .....	5
1.11 <i>OFFICIAL REVIEWS</i> [RÉVISIONS D'ARBITRAGE].....	5
<b>2 POSTES ET IDENTIFICATION DU PATINEUR.....</b>	<b>6</b>
2.1 <i>BLOCKER</i> .....	7
2.2 <i>BLOCKER PIVOT</i> .....	7
2.3 <i>JAMMER</i> .....	8
2.4 <i>LEAD JAMMER</i> .....	9
2.5 <i>STAR PASS</i> [PASSAGE DE L'ÉTOILE] .....	11
2.6 COUVRE-CASQUES.....	12
2.7 UNIFORMES.....	13
2.8 BIJOUX .....	15
2.9 PATINS .....	15
<b>3 LE PACK .....</b>	<b>16</b>
3.1 DÉFINITION DU <i>PACK</i> .....	16
3.2 POSITIONNEMENT PRÉ- <i>JAM</i> .....	16
3.3 POSITIONNEMENT PENDANT LE <i>JAM</i> .....	18
<b>4 BLOCAGES .....</b>	<b>20</b>
4.1 BLOCAGES EN GÉNÉRAL .....	20
4.2 ZONES DE BLOCAGE ET CIBLES .....	21
<b>5 PÉNALITÉS .....</b>	<b>23</b>
5.1 BLOCAGE AU DOS .....	24

5.2	BLOCAGE À LA TÊTE/ BLOCAGE HAUT.....	24
5.3	BLOCAGE BAS.....	25
5.4	UTILISATION DES COUDES .....	26
5.5	UTILISATION DES AVANT-BRAS ET DES MAINS.....	27
5.6	BLOCAGE AVEC LA TÊTE .....	28
5.7	BLOCAGE À PLUSIEURS .....	29
5.8	ENGAGEMENT D'UNE ACTION HORS DES LIMITES .....	30
5.9	DIRECTION DE JEU .....	32
5.10	HORS-JEU .....	34
5.11	COUPER LA PISTE .....	38
5.12	PATINER HORS DES LIMITES .....	40
5.13	PROCÉDURES ILLÉGALES .....	42
5.14	INSUBORDINATION.....	45
5.15	RETARDEMENT DE JEU .....	46
5.16	MAUVAISE CONDUITE / TRÈS MAUVAISE CONDUITE .....	48
<b>6</b>	<b>MISE EN APPLICATION DES PÉNALITÉS .....</b>	<b>51</b>
6.1	PÉNALITÉS .....	51
6.2	MISE EN APPLICATION DES PÉNALITÉS.....	52
6.3	DEUX JAMMERS PÉNALISÉS / DEUX JAMMERS HORS DE LA PISTE .....	55
6.4	EXPULSION ET FOUL OUT [EXCLUSION].....	57
<b>7</b>	<b>SCORE .....</b>	<b>59</b>
7.1	PASS [PASSAGES] / DÉPASSER .....	59
7.2	POINTS .....	61
<b>8</b>	<b>OFFICIELS.....</b>	<b>64</b>
8.1	ENCADREMENT.....	64
8.2	DEVOIRS.....	65
8.3	APPRÉCIATION DES OFFICIELS .....	68
8.4	ÉQUIPEMENT REQUIS .....	69
<b>9</b>	<b>SÉCURITÉ.....</b>	<b>70</b>
9.1	ÉQUIPEMENT DE PROTECTION.....	70
9.2	PERSONNEL DE SÉCURITÉ .....	71
9.3	PATINEURS BLESSÉS .....	71
9.4	PATINEURS AFFAIBLIS .....	72
<b>10</b>	<b>GLOSSAIRE.....</b>	<b>72</b>
	<b>ANNEXE : LEXIQUE ANGLAIS - FRANÇAIS .....</b>	<b>79</b>
	<b>APPENDICE A : CONCEPTION ET SPÉCIFICATIONS WFTDA DE LA PISTE .....</b>	<b>83</b>

# 1 PARAMÈTRES DE MATCH

## 1.1 ÉQUIPES

- 1.1.1 Au plus, 14 patineurs peuvent être inscrits sur la liste de leur équipe pour participer à un match donné.

## 1.2 PISTE

- 1.2.1 Pour des matchs inter-ligues réglementaires, la piste sera basée sur les spécifications de l'Appendice A. La méthode utilisée pour délimiter la piste (ruban adhésif, corde, etc.), y compris les repères de 3 mètres (10 pieds) recommandés, est soumise aux restrictions de la salle ; cependant, la piste doit être aux dimensions normalisées.
- 1.2.2 La surface de la piste sera propre, plate et adaptée à la pratique du patin à roulettes. Les surfaces acceptables incluent le béton poli ou peint, le bois ou des terrains de sport.
  - 1.2.2.1 Les couleurs de la surface de patinage et des marquages au sol doivent respecter la définition de « haut contraste » au-delà de tout doute, à la satisfaction du *Head Referee* [arbitre en chef]. La surface de patinage et les couleurs des délimitations sont suffisamment contrastées s'il existe une grande différence visible entre la ligne de délimitation et la couleur principale de la surface du sol de façon à ce que la ligne de bordure de la piste ressorte de la surface de patinage.
- 1.2.3 Les limites de la piste devront être marquées par une bordure surélevée d'au moins 0,64 cm (1/4 pouce) sans dépasser 5 cm (2 pouces), de manière à ce qu'elles soient facilement visibles par les patineurs et par les officiels sans toutefois présenter de risque pour les patineurs. La largeur de la ligne de bordure de la piste doit faire au moins 2,54 cm (1 pouce) mais ne doit pas dépasser 7,5 cm (3 pouces). L'épaisseur et la largeur de la bordure doivent être constantes sur toute leur longueur.
  - 1.2.3.1 Les lignes de *Pivot* et de *Jammer* doivent être clairement marquées sur la piste. Elles seront toutes deux sur la même ligne droite, la ligne de *Pivot* à exactement 9,15 mètres (30 pieds) de la ligne de *Jammer* dans le sens antihoraire. La couleur de fond de ces lignes doit être unie sur toute leur longueur et largeur, et la largeur de la ligne doit être comprise entre 2,54 cm (1 pouce) et 7,5 cm (3 pouces). Les logos des sponsors sont permis sur la ligne de *Pivot* et de *Jammer* tant que ces logos n'interfèrent pas avec le contraste entre la ligne et la surface de patinage.

- 1.2.4 L'aire de jeu inclura des chaises ou des bancs installés dans les zones réservées aux équipes, au centre de la piste ou en ligne de touche. Seuls les patineurs qui sont inscrits sur la feuille de match, plus maximum deux personnes d'encadrement par équipe, peuvent être assis ou debout dans leurs camps respectifs.
- 1.2.5 Il y aura un dégagement de sécurité de 3 mètres (10 pieds) autour de la piste. S'il y a une balustrade, un mur ou une barrière entre la piste et le public qui empêche tout contact entre les spectateurs et les concurrents, un dégagement de 1,5 mètre (5 pieds) est permis. Les arbitres peuvent patiner dans cette aire et/ou dans la zone à l'intérieur de la piste. Le dégagement ne peut être inférieur à 1,5 mètre (5 pieds).
- 1.2.6 Pour des raisons de sécurité et de visibilité, la piste, les limites, la zone de sécurité et la *Penalty Box* [Prison] doivent être correctement éclairées.
- 1.2.7 Les lignes matérialisant les limites, ainsi que la piste, sont considérées comme étant à l'intérieur des limites.

### 1.3 STRUCTURE

- 1.3.1 Un match est composé de 60 minutes de jeu, divisées en deux périodes de 30 minutes, joué entre deux équipes.
- 1.3.1.1 Il y aura une pause d'au moins 5 minutes entre les périodes.
- 1.3.2 L'équipe qui a le plus de points à la fin du match gagne.

### 1.4 PÉRIODES

- 1.4.1 La période commence quand l'officiel en charge (*Jam Timer*) siffle le départ du *Jam*.
- 1.4.2 La période se termine quand le dernier *Jam* arrive à sa conclusion naturelle (voir Section 1.5 - *Jams*). Ce dernier *Jam* peut s'étendre au-delà du 0:00 sur le chronomètre de période.
- 1.4.3 S'il ne reste que 30 secondes ou moins à jouer sur le chronomètre officiel de période à la fin d'un *Jam*, il n'y aura pas d'autre *Jam* joué pendant cette période, à moins qu'un *Timeout* [temps mort] ou un *Official Review* [Révision d'arbitrage] ne soit demandé par l'une des équipes (voir Section 1.7 - *Timeouts*).
- 1.4.3.1 Si un *Official Timeout* [temps mort officiel] est pris, alors que 30 secondes ou moins restent au chronomètre officiel de période, celui-ci redémarrera à nouveau quand l'officiel en charge indique que l'*Official Timeout* est terminé.

## 1.5 JAMS

- 1.5.1 Une période est divisée en de multiples *Jams*. Il n'y a aucune limite au nombre de *Jams* autorisés par période.
- 1.5.2 Un *Jam* peut durer jusqu'à deux minutes. Les *Jams* commencent au coup de sifflet de départ de *Jam* et se terminent au quatrième coup de sifflet de fin de *Jam* (voir Section 1.10 –Coups de sifflet).
- 1.5.3 Il y a 30 secondes entre deux *Jams*.
- 1.5.4 Tout patineur qui n'est pas complètement dans les limites de la piste au coup de sifflet de départ de *Jam* ne sera pas autorisé à rejoindre le *Jam* en cours. Aucune pénalité ne sera donnée.
- 1.5.5 Les *Jammers* et les *Pivots* sont autorisés à mettre leur couvre-casque après le début du *Jam*. Toutefois, ils doivent avoir leur couvre-casque sur la tête ou en main avant le coup de sifflet de départ. Un couvre-casque ne peut pas entrer dans un *Jam* en cours.
- 1.5.6 Le *Jam* est terminé quand un officiel signale sa fin avec quatre coups brefs de sifflet. Le *Jam* se termine au quatrième coup de sifflet, même si le coup de sifflet a été donné par inadvertance ou de façon incorrecte.

## 1.6 PROLONGATION

- 1.6.1 Un match ne peut jamais se terminer sur une égalité. Si le score est à égalité à la fin d'un match, un *Jam* de prolongation déterminera le gagnant. Après une minute, les équipes effectueront un *Jam* complet de deux minutes. Ce *Jam* n'aura pas de *Lead Jammer*. Les pénalités seront émises. Les *Jammers* commenceront à marquer des points dès leur *Initial Pass* [passage initial]. L'équipe qui a le plus de points à la fin de ce *Jam* de prolongation est la gagnante. Si le score reste à égalité, d'autres *Jams* de prolongation additionnels seront joués jusqu'à ce qu'une équipe se démarque. Les *Jams* de prolongation démarreront une minute après la fin du *Jam* précédent.
  - 1.6.1.1 Si un *Jam* de prolongation s'arrête avant deux minutes quelle que soit la raison, le match s'arrête immédiatement et le score reste tel quel. Les *Jams* de prolongation ne seront joués que si le score est toujours à égalité (avec l'exception de la Section 8.2.6.3).
- 1.6.2 Une prolongation ne correspond pas à une nouvelle période. Une prolongation est une extension de la dernière période.

## 1.7 TIMEOUTS [TEMPS MORTS]

- 1.7.1 Chaque équipe a droit à trois *Timeouts* d'une minute chacun par match.
- 1.7.2 Pour prendre un *Timeout*, le capitaine ou l'*Alternate* fera signe aux officiels pour réclamer un *Timeout*. Les officiels feront signe d'arrêter le chronomètre.

- 1.7.3 Les équipes peuvent demander un *Timeout* uniquement entre les *Jams*.
- 1.7.3.1 L'officiel en charge indiquera la fin du *Timeout* à sa conclusion. À ce signal, les patineurs retourneront sur la piste afin de démarrer le *Jam* suivant le plus rapidement possible. Le *Jam* suivant peut commencer dès que les patineurs sont alignés, mais pas plus de 30 secondes ne doivent s'écouler après le *Timeout*.
- 1.7.4 Les officiels peuvent demander un *Official Timeout* à tout moment. Cela arrêtera le chronomètre pour que les officiels puissent revoir une décision ou ajuster le nombre de patineurs sur la piste (voir Section 1.9.2.2).
- 1.7.4.1 Si les officiels demandent un *Timeout* pendant le *Jam* en cours, le *Jam* s'arrêtera et un nouveau *Jam* sera lancé s'il reste du temps sur le chronomètre officiel de période (voir Sections 1.4.3 et 8.2.6.3).
- 1.7.5 Après un *Timeout*, le chronomètre de période ne reprend qu'au démarrage du *Jam* suivant, excepté comme spécifié dans la Section 1.4.3.1.

## 1.8 **PENALTY BOX [PRISON]**

- 1.8.1 La zone de la *Penalty Box* est l'endroit désigné pour purger les pénalités. Des bancs ou sièges doivent être prévus pour la *Penalty Box*. Les bancs ou sièges doivent être capables d'accueillir un total de six patineurs (trois pour chaque équipe).
- 1.8.1.1 Les équipes peuvent utiliser des *Penalty Boxes* séparées.
- 1.8.2 La zone de la *Penalty Box* doit être située dans une zone facilement accessible, neutre, près de la piste.

## 1.9 **AFFICHAGE DES INFORMATIONS DU MATCH**

- 1.9.1 Chaque match disposera de plusieurs chronomètres distincts pour les pénalités, le *Jam* et la période.
- 1.9.2 Chronomètre officiel de période
- 1.9.2.1 Le chronomètre officiel de période démarre au coup de sifflet de départ de *Jam* du premier *Jam*.
- 1.9.2.2 Le chronomètre officiel de période ne s'arrête pas entre deux *Jams* sauf si un *Timeout* est demandé. Le chronomètre de période s'arrête pendant les *Timeouts*.
- 1.9.2.3 Les officiels doivent arrêter le chronomètre officiel de période si le temps entre deux *Jams* dépasse 30 secondes. Cela sera considéré comme un *Official Timeout*.
- 1.9.2.4 Le chronomètre officiel de période doit être un chronomètre bien visible des arbitres, équipes et membres du public.

- 1.9.2.5 Dans le cas d'une défaillance ou de divergence, le chronomètre officiel de période peut être mis à jour pendant un *Timeout* entre les *Jams*, en se basant sur un chronomètre de secours.
- 1.9.3 Chronomètre officiel de *Jam*
  - 1.9.3.1 Le chronomètre officiel de *Jam* commence au coup de sifflet de départ du *Jam*.
  - 1.9.3.2 Le chronomètre officiel de *Jam* s'arrête à la fin de chaque *Jam* (à la fin du quatrième coup de sifflet).
  - 1.9.3.3 Le chronomètre officiel de *Jam* doit être bien visible des arbitres, équipes et membres du public.
- 1.9.4 Chronomètre de pénalités
  - 1.9.4.1 Tous les chronomètres de pénalité s'arrêtent entre les *Jams* (voir Section 6.2.3 pour la procédure).
  - 1.9.4.2 Il n'est pas requis que les chronomètres de pénalités soient visibles par les arbitres, équipes ou membres du public. Quand ils sont en *Penalty Box*, les patineurs peuvent demander combien de temps il leur reste à accomplir.
- 1.9.5 Score
  - 1.9.5.1 Le score officiel doit être visible par les officiels, patineurs et membres du public.

## 1.10 COUPS DE SIFFLET

DESCRIPTION	COUP DE SIFFLET
Début du <i>Jam</i>	Un coup bref
<i>Lead Jammer</i>	Deux coups brefs
Pénalité	Un coup long
( <i>Team</i> ou <i>Official</i> ) <i>Timeout</i> signalé	Quatre coups rapides
Fin de <i>Timeout</i>	Un long coup roulant
Fin/arrêt du <i>Jam</i>	Quatre coups brefs
Fin de période/de match	Un long coup roulant

## 1.11 OFFICIAL REVIEWS [RÉVISIONS D'ARBITRAGE]

- 1.11.1 *Official Review* : une équipe peut demander l'attention des officiels
  - 1.11.1.1 Pour demander un *Official Review*, entre les *Jams* ou immédiatement après la conclusion du dernier *Jam* de la période, le capitaine ou l'*Alternate* [suppléant désigné] le signalera aux officiels avec le geste d'arbitrage approprié. Les officiels signaleront l'arrêt du chronomètre.

- 1.11.1.1.1 Le chronomètre de période restera arrêté pour un minimum de 60 secondes.
- 1.11.1.2 Pendant l' *Official Review*, le *Head Referee* [Arbitre en chef] s'entretiendra avec les deux capitaines et/ou *Alternates* [suppléants désignés].
- 1.11.1.3 Pendant l' *Official Review*, le capitaine et/ou *Alternate* demandant l' *Official Review* peut demander la révision de la décision d'un officiel. Si une telle requête est faite :
  - 1.11.1.3.1 Les décisions faites lors du *Jam* précédent peuvent être revues, tout comme les décisions faites pendant le temps de *Line-up* [alignement] précédant ce *Jam*. Les décisions faites pendant le *Jam* final peuvent aussi être revues, mais seulement avant que le score n'ait été déclaré définitif.
  - 1.11.1.3.2 Les décisions hors du champ des Règles du *Flat Track Roller Derby* ne peuvent pas être revues.
  - 1.11.1.3.3 Le *Head Referee* étudiera alors la révision avec les autres arbitres et officiels, et utilisera l'information collectée pour rendre une décision concernant l'élément sous révision, ainsi que des décisions associées.
  - 1.11.1.3.4 Le *Head Referee* annoncera une décision. Cette décision est définitive.
- 1.11.1.4 Si le capitaine ou l' *Alternate* ne demande pas à ce qu'une décision soit revue, ils peuvent utiliser cette période de 60 secondes (voir Section 1.11.1.1.1) comme ils le souhaitent.
- 1.11.2 Une équipe a droit à au moins un *Official Review* par période.
  - 1.11.2.1 Si, lors du premier *Official Review* d'une équipe dans une période, une révision de la décision d'un officiel est demandée, et si le *Head Referee* détermine qu'une erreur d'arbitrage a été faite en relation avec l'objection, l'équipe conservera son *Official Review*.
  - 1.11.2.2 Si le capitaine ou l' *Alternate* ne demande pas la révision d'une décision selon la Section 1.11.1.4, ou si, lors de la révision, il a été déterminé qu'aucune erreur d'arbitrage ne s'est produite, leur équipe ne conservera pas son *Official Review*.

# 2 POSTES ET IDENTIFICATION DU PATINEUR

Les postes des patineurs sont définis en fonction des postes qu'ils occupent pendant un *Jam*. Un patineur n'est pas limité quant au nombre de postes qu'il peut occuper pendant un match, mais est limité à un poste spécifique à la fois. Un maximum de quatre *Blockers* et un *Jammer* pour chaque équipe est autorisé sur la piste pendant le match ; seul un des *Blockers* peut être *Pivot* (voir Sections 2.2 – *Blocker Pivot* et 2.3 – *Jammer*).

## 2.1 BLOCKER

- 2.1.1 Les *Blockers* sont les patineurs en position qui forment le *Pack*. Il peut y avoir jusqu'à quatre *Blockers* pour chaque équipe, dont un pouvant être le *Blocker Pivot*. Les *Blockers* ne marquent jamais de points.
- 2.1.2 Avant le départ d'un *Jam*, les *Blockers* s'alignent derrière les *Pivots* (si un *Pivot* se tient debout et sur la ligne de *Pivot*), et devant les *Jammers* (voir Section 3.2 – Positionnement pré-*Jam*).
- 2.1.3 Identification des *Blockers* : les *Blockers non-Pivots* ne portent pas de couvre-casque. Le casque des *Blockers* peut être de la même couleur que la couleur de base d'un couvre-casque d'une équipe, mais ne doit avoir aucune marque qui puisse être confondue avec des bandes ou des étoiles (le numéro d'un patineur est autorisé sur le casque de par la Section 2.7.5.2).

## 2.2 BLOCKER PIVOT

- 2.2.1 Un *Pivot* est une catégorie particulière de *Blocker*. Un *Pivot* doit porter le couvre-casque de *Pivot* pour avoir les droits et les privilèges du poste de *Pivot* ; autrement, le patineur qui tient le couvre-casque de *Pivot* à la main est un *Blocker* avec la seule distinction de pouvoir gagner ces droits et privilèges en mettant le couvre-casque de *Pivot*. Le poste de *Pivot* ne peut pas être transféré. Il n'est pas obligatoire d'aligner un *Pivot* dans un *Jam*.
  - 2.2.1.1 Les privilèges d'un *Blocker Pivot* incluent :
    - 2.2.1.1.1 Avant de démarrer un *Jam*, les *Pivots* peuvent s'aligner sur la ligne de *Pivot*, comme spécifié dans la Section 3.2.2 – Position de Départ des *Pivots*.
    - 2.2.1.1.2 Dans certaines circonstances, un *Pivot* peut prendre le poste de *Jammer* pour son équipe en accord avec les spécifications de la Section 2.5 – *Star Pass* [passage de l'Étoile].
- 2.2.2 Le couvre-casque de *Pivot* doit avoir une seule bande unie d'un minimum de 5 cm (2 pouces) de large de l'avant vers l'arrière. La couleur de base du couvre-casque et de la bande doivent être fortement contrastées et facilement identifiables.

- 2.2.2.1 Si le couvre-casque de *Pivot* tombe au sol ou est retiré du jeu pour quelque raison que ce soit, il ne peut être récupéré que par le *Pivot*.
- 2.2.2.2 Un patineur qui se met en position de départ de *Pivot* ne sera pas considéré comme un *Pivot* à moins qu'il ne porte un couvre-casque de *Pivot* avec une bande visible.

## 2.3 JAMMER

- 2.3.1 Le rôle du *Jammer* est de marquer des points pour son équipe selon les spécifications de la Section 7 – Score. Chaque équipe a droit à un *Jammer* par *Jam*. Avant le départ d'un *Jam*, les *Jammers* s'alignent sur ou derrière la ligne de *Jammer* comme spécifié dans la Section 3.2.4 – Position de Départ du *Jammer*.
  - 2.3.1.1 Les privilèges d'un *Jammer* incluent :
    - 2.3.1.1.1 Un *Jammer* peut obtenir le statut de *Lead Jammer* et donc devenir le seul patineur ayant le privilège de demander la fin du *Jam* avant l'expiration des deux minutes complètes (voir Section 2.4 - *Lead Jammer*).
    - 2.3.1.1.2 Un *Jammer* peut donner son poste au *Pivot* de son équipe selon les spécifications de la Section 2.5 – *Star Pass* [passage de l'Étoile].
- 2.3.2 Identification du *Jammer* : un patineur qui purge un temps de pénalité provenant d'un *Jam* précédent au poste de *Jammer* sera identifié comme *Jammer* pour son équipe. Si aucun patineur de la sorte n'existe, un patineur en possession du couvre-casque de *Jammer* sera identifié comme *Jammer* pour son équipe. Si aucun patineur de la sorte n'existe, un unique patineur qui est aligné dans la position de départ du *Jammer* sera déterminé par le *Jammer Referee* [arbitre de *Jammer*] comme étant *Jammer* pour son équipe. Si aucun patineur de la sorte n'existe, cette équipe ne sera pas considérée comme ayant aligné un *Jammer* pour ce *Jam*.
  - 2.3.2.1 Un patineur ayant été identifié comme étant le *Jammer* de son équipe et qui ne porte pas de couvre-casque est considéré *Jammer* inactif (voir Section 2.3.3).
  - 2.3.2.2 Le couvre-casque du *Jammer* doit avoir deux étoiles d'un minimum de 10 cm (4 pouces) de large, d'une extrémité à l'autre. La couleur de base du couvre-casque et des étoiles doit être fortement contrastée et facilement identifiable.
  - 2.3.2.3 Seul le couvre-casque du *Jammer* peut avoir des étoiles ou une quelconque marque qui pourrait être confondue avec des étoiles.

- 2.3.3 Un *Jammer* inactif est un *Jammer* qui ne porte pas le couvre-casque de *Jammer* avec les étoiles visibles, pour quelque raison que ce soit. Un *Jammer* inactif bénéficie de toutes les capacités d'un *Jammer* sauf le marquage des points (voir Section 7 – Score) et l'obtention du statut de *Lead Jammer* (voir Section 2.4 – *Lead Jammer*). Les *Jammers* inactifs ne sont pas considérés comme étant des *Blockers*.

## 2.4 LEAD JAMMER

- 2.4.1 Le *Lead Jammer* est le seul patineur à avoir le privilège de pouvoir demander la fin du *Jam* avant l'expiration des deux minutes complètes. Le *Lead Jammer* est un poste stratégique établi lors de chaque *Jam* pendant l'*Initial Pass* [passage initial] du *Jammer* à travers le *Pack*.
- 2.4.1.1 Le statut de *Lead Jammer* sera signalé immédiatement après avoir été obtenu (voir Section 2.4.2).
- 2.4.1.1.1 Un *Jammer* doit être dans les limites de la piste pour devenir *Lead Jammer*. Un *Jammer* n'a pas besoin de rester dans les limites de la piste pour rester *Lead Jammer*.
- 2.4.1.2 Un *Jammer* doit être devant le *Blocker* en jeu le plus en avant (démarqué par ses hanches), et toucher l'intérieur des limites, afin d'obtenir le statut de *Lead Jammer*.
- 2.4.1.3 Les *Jammers* n'ont pas besoin de dépasser les *Blockers* situés devant la zone d'engagement pour devenir *Lead Jammer*.
- 2.4.1.4 Pendant une situation de *No Pack* (voir Section 3.1.2), le *Jammer* doit dépasser tous les *Blockers* pour devenir *Lead Jammer*.
- 2.4.2 Pour obtenir le statut de *Lead Jammer* lors de l'*Initial Pass* [passage initial] à travers le *Pack*, un *Jammer* doit dépasser légalement le *Blocker* en jeu le plus en avant dans les limites de la piste, debout, en portant le couvre-casque de *Jammer* avec les étoiles visibles, en ayant déjà dépassé légalement tous les autres *Blockers* dans les limites de la piste, debout, en portant le couvre-casque de *Jammer* avec les étoiles visibles. Un *Jammer* qui est dans les limites, mais à terre peut être gratifié d'un dépassement pour les *Blockers* qui étaient devant le *Jammer* mais patinent dans le sens horaire et se retrouvent derrière le *Jammer* à terre.
- 2.4.2.1 Tout dépassement légal compte. Si un *Jammer* devient inéligible au statut de *Lead Jammer* en dépassant hors des limites de la piste ou en ne portant pas le couvre-casque de *Jammer* avec les étoiles visibles, le *Jammer* a la possibilité de tenter de redépasser et regagner l'éligibilité au statut de *Lead Jammer*.
- 2.4.2.2 Pour rester éligible au statut de *Lead Jammer*, un *Jammer* doit rester dans les limites de la piste jusqu'à ce qu'il soit dans la zone d'engagement, zone dans laquelle il peut être légalement attaqué par un *Blocker*, pendant l'*Initial Pass* [passage initial]. Dans le cas d'une situation de *No Pack* ou de *No Engagement Zone*, un *Jammer* doit rester dans les limites jusqu'à être à moins de 6 mètres (20 pieds) du *Blocker* le plus en arrière pour rester éligible au statut de *Lead Jammer*.

- 2.4.2.3 Si le couvre-casque est enlevé par l'action d'un adversaire ou au cours du déroulement naturel du jeu, le *Jammer* peut replacer son couvre-casque pour regagner l'éligibilité au statut de *Lead Jammer* (voir Section 2.4.7).
- 2.4.2.4 Une fois qu'un *Jammer* a terminé son *Initial Pass*, ce *Jammer* n'a plus la possibilité de le repasser. Si le *Jammer* n'a pas dépassé tous les *Blockers* des deux équipes légalement, dans les limites de la piste, et debout, le *Jammer* sera déclaré *Not Lead Jammer* (*Jammer non Lead*) à cet instant.
- 2.4.2.5 Dans le cas où les deux *Jammers* répondent simultanément à toutes les exigences pour devenir *Lead Jammer*, le *Jammer* le plus en avant sera déclaré *Lead Jammer*.
- 2.4.2.6 Voir Sections 2.4.7 et 6.2.2.2 pour plus d'informations sur comment un patineur envoyé en *Penalty Box* affecte le statut de *Lead Jammer*.
- 2.4.3 Un dépassement est déterminé par les hanches des patineurs (voir le Glossaire pour « Dépasser » et « Hanches »).
- 2.4.4 Un seul *Jammer* peut être déclaré *Lead Jammer* pendant un *Jam*. Si le premier *Jammer* qui sort du *Pack* n'obtient pas le statut de *Lead Jammer* lors de son *Initial Pass* à travers le *Pack*, le deuxième *Jammer* est éligible pour devenir *Lead Jammer*, à condition que le second *Jammer* réponde aux exigences spécifiées. Si le deuxième patineur n'arrive pas non plus à obtenir le statut de *Lead Jammer* lors de son *Initial Pass* à travers le *Pack*, il n'y aura pas de *Lead Jammer* pour ce *Jam*.
- 2.4.5 Un *Jammer* qui débute le *Jam* en *Penalty Box* est éligible au statut de *Lead Jammer* si l'autre *Jammer* n'a pas encore été déclaré *Lead Jammer*. Un *Jammer* envoyé en *Penalty Box* lors de son *Initial Pass* à travers le *Pack* n'est pas éligible pour devenir *Lead Jammer* s'il retourne dans le *Jam*.
- 2.4.6 Un *Jammer* qui débute le *Jam* avec l'Étoile en main, mais pas sur la tête, est éligible au statut de *Lead Jammer* (du moment que les conditions de la Section 2.4.2 sont satisfaites)
- 2.4.7 Le *Lead Jammer* peut arrêter le *Jam* à tout moment après que son statut a été établi, à moins qu'il n'ait été sorti du *Jam* à cause d'une pénalité ou que son couvre-casque ait été enlevé. Si le couvre-casque est enlevé par l'action d'un adversaire ou au cours du déroulement naturel du jeu, le *Jammer* peut replacer son couvre-casque et regagner le statut de *Lead Jammer*. Le *Lead Jammer* arrête le *Jam* en plaçant ses deux mains sur ses hanches de façon répétée jusqu'à ce qu'un arbitre arrête le *Jam*. Le *Jam* n'est pas terminé tant que l'arbitre n'a pas officiellement arrêté le *Jam*. S'il n'y a pas de *Lead Jammer*, le *Jam* continuera jusqu'à ce que les deux minutes complètes s'écoulent.
- 2.4.8 Une fois qu'un *Jammer* a été déclaré *Lead Jammer*, le statut de *Lead Jammer* est conservé pour la durée du *Jam* à moins qu'il ne soit perdu. Le statut de *Lead Jammer* (si obtenu), et la possibilité de devenir *Lead Jammer*, sont perdus :
  - 2.4.8.1 Si le *Jammer* enlève son couvre-casque quelle que soit la raison.
  - 2.4.8.2 Si le *Jammer* est pénalisé.
  - 2.4.8.3 Si un coéquipier lui enlève son couvre-casque.

## 2.5 STAR PASS [PASSAGE DE L'ÉTOILE]

Un *Jammer* peut transférer son poste (c'est-à-dire le poste de *Jammer* ou le « statut de *Jammer* ») au *Pivot* de son équipe, permettant à ce *Pivot* de devenir le patineur qui marque les points pour son équipe pour le temps restant du *Jam*. Ceci est communément appelé « *Star Pass* » [« Passage de l'Étoile »]. Seul le poste de *Jammer*, et non le statut de *Lead Jammer*, peut être transférée au *Pivot*. Un *Pivot* devenu *Jammer* peut marquer des points, mais ne peut pas obtenir le statut de *Lead Jammer*.

- 2.5.1 Procédure de Passage : afin de transférer le statut de *Jammer* au *Pivot*, un *Jammer* doit tendre avec la main son couvre-casque (« l'Étoile ») au *Pivot* (retirer l'Étoile rendra le *Jammer* inactif, voir Section 2.3.3). Le *Pivot* doit avoir saisi l'Étoile quand le *Jammer* la lâche. Au moment où le *Jammer* lâche l'Étoile, le statut de *Jammer* est transféré : le *Pivot* sera considéré *Jammer*, et l'ex-*Jammer* sera considéré *Blocker*. Ils conservent ces nouveaux rôles jusqu'à la fin du *Jam*.
  - 2.5.1.1 Le statut de *Jammer* peut uniquement être transféré par un *Jammer* qui lâche l'Étoile en étant dans la zone d'engagement, à un *Pivot* qui est aussi dans la zone d'engagement. Il est illégal de transférer l'Étoile alors que le *Jammer* ou le *Pivot* est hors de la zone d'engagement, à terre ou en dehors des limites. Ceci s'applique uniquement au moment du transfert (c'est-à-dire le lâcher de l'Étoile par le *Jammer* dans la main du *Pivot* qui l'a saisie).
  - 2.5.1.2 Toutes les règles concernant les *Jammers* inactifs s'appliquent. Le *Jammer* initial est inactif dès qu'il a retiré l'Étoile, et le *Pivot* devenant *Jammer* est inactif jusqu'à ce qu'il ait mis l'Étoile sur son casque avec les étoiles visibles.
  - 2.5.1.3 Le statut de *Jammer* ne peut pas être transféré en donnant l'Étoile via d'autres patineurs, ou encore en lançant ou en laissant tomber l'Étoile.
  - 2.5.1.4 Les *Jammers* ne peuvent transférer l'Étoile quand ils sont en route pour ou à l'intérieur de la *Penalty Box*.
    - 2.5.1.4.1 Les *Jammers* peuvent transférer l'Étoile une fois retournés en jeu depuis la *Penalty Box*.
  - 2.5.1.5 Les *Jammers* ne peuvent pas transférer l'Étoile à un *Pivot* qui est envoyé ou est en attente pour la *Penalty Box*.
- 2.5.2 Si l'Étoile est passée illégalement, le statut de *Jammer* n'est pas transféré, même si le *Pivot* est seul en possession de l'Étoile. Les deux patineurs conservent leur statut initial, et l'initiateur du passage est pénalisé en conséquence (voir Section 5.13 - Procédures Illégales).
- 2.5.3 Un *Star Pass* peut être bloqué par l'équipe adverse par n'importe quel moyen de blocage légal.
- 2.5.4 *Star Passes* incomplets et récupération :  
Si l'Étoile tombe au sol ou est enlevée du jeu pour quelque raison que ce soit, elle peut être récupérée uniquement par le *Jammer* ou le *Pivot*.

- 2.5.4.1 Si le *Pivot* récupère l'Étoile de cette manière, le statut de *Jammer* n'est pas transféré. Le *Pivot* ne peut pas la placer sur son casque. Faire cela sera considéré comme une initiation illégale d'un *Star Pass*. Le *Pivot* peut la rendre au *Jammer* inactif avec la main, en la lançant ou en la laissant tomber, mais pas via d'autres patineurs.
- 2.5.4.2 Quand le *Jammer* inactif a saisi à nouveau l'Étoile, ledit *Jammer* peut immédiatement la relâcher au *Pivot*, du moment que les autres conditions de la Section 2.5.1 Procédure de passage sont satisfaites. Une telle action constitue un transfert valide du statut de *Jammer*.
- 2.5.4.3 Si un *Star Pass* ne peut pas être complété pour quelque raison que ce soit, le *Jammer* peut remettre l'Étoile sur son propre casque et récupérer le statut de *Jammer* actif.
- 2.5.5 Un *Pivot* qui vient de devenir *Jammer* est maintenant soumis à toutes les règles de la Section 7 – Score. Le *Pivot* reprend là où le *Jammer* en était (c'est-à-dire, au même *Pass*, ayant marqué les points sur les mêmes *Blockers* pendant ce *Pass*).

## 2.6 COUVRE-CASQUES

- 2.6.1 Les équipes doivent avoir à disposition pendant le match deux ensembles de couvre-casques colorés différemment. Les couleurs des couvre-casques d'une équipe doivent être fortement contrastées, au-delà de tout doute raisonnable à la satisfaction du *Head Referee*, sans quoi les couvre-casques ne pourront pas être portés. Les couleurs des couvre-casques de *Jammer* et/ou de *Pivot* sont à haut contraste s'il y a un large degré de différence visuelle entre la couleur de l'étoile/ bande et la couleur de la base du couvre-casque de façon à ce que cette étoile/ bande ressorte bien de la couleur de base.
- 2.6.2 Les couvre-casques d'une équipe sont facilement identifiables s'ils peuvent être clairement distingués des casques des *Blockers* sur la piste par les officiels, les autres patineurs et les membres du public.
- 2.6.3 Tous les couvre-casques utilisés par une équipe doivent avoir le même schéma de couleur (par exemple, une équipe ne peut utiliser une base noire et une étoile/ bande jaune dans un *Jam* et ensuite une base jaune et une étoile/bande noire dans le *Jam* suivant, ou mélanger les schémas de couleur dans le même *Jam*).
- 2.6.4 Une équipe adverse peut contester l'utilisation des couvre-casques d'une équipe si elle a l'impression qu'il pourrait y avoir confusion dans la distinction entre les *Jammers*, les *Pivots* et les autres *Blockers*.
  - 2.6.4.1 Au vu de cette règle, dans le cas où une contestation par l'équipe adverse est justifiée, le *Head Referee* doit demander l'utilisation du couvre-casque à couleurs alternatives. Si les couleurs alternatives d'un couvre-casque d'équipe ne sont pas identiques, mais très similaires, le *Head Referee* peut imposer le changement de couvre-casque, mais n'y est pas obligé.

- 2.6.4.2 Aucune décoration de casque, ceci incluant les numéros, ne devrait pouvoir être confondue avec une étoile de *Jammer* ou une bande de *Pivot*. Dans le cas où une contestation par l'équipe adverse satisfait ce standard, les symboles incriminés sur ledit casque doivent être retirés ou couverts.
- 2.6.5 Si un couvre-casque tombe sur le sol ou est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison, un patineur qualifié (par exemple, le *Jammer* ou le *Pivot*) peut patiner hors des limites pour le récupérer, mais seulement si le couvre-casque touche lui-même l'extérieur des limites. Il est toujours sujet aux pénalités d'*Out of Play* [Hors-jeu] et d'*Out of Bounds Engagement* [engagement d'une action hors des Limites].
- 2.6.6 Les couvre-casques doivent être sur la tête d'un patineur qualifié ou dans la main d'un patineur qualifié avant le coup de sifflet de départ de *Jam*. Les couvre-casques ne peuvent pas entrer dans un *Jam* en cours.
- 2.6.7 Les couvre-casques ne peuvent pas être retirés en milieu de *Jam* par qui que ce soit (ci-inclus les coéquipiers et adversaires), excepté par le patineur tenant le poste désigné par ledit couvre-casque.
- 2.6.7.1 Il est légal de retirer le couvre-casque d'un coéquipier si la désignation fournie par le couvre-casque est une erreur. Par exemple, si une équipe aligne deux *Pivots*, un coéquipier peut retirer le couvre-casque de l'un des *Pivots*.

## 2.7 UNIFORMES

- 2.7.1 Chaque membre d'une équipe participant à un match doit porter un uniforme identifiant clairement ce patineur comme membre de son équipe.
- 2.7.1.1 Tous les uniformes doivent être en bon état, et ils ne peuvent pas être dangereux pour les autres patineurs. Tous les écussons et numéros doivent être fixés de façon sécurisée sur ledit uniforme. Les épingles de sûreté et le ruban adhésif ne sont pas autorisés pour attacher ou modifier les numéros d'un uniforme. Le ruban adhésif est autorisé sur les casques, les protections et les bijoux ; les épingles de sûreté ne sont jamais autorisées.
- 2.7.2 Le capitaine d'une équipe doit porter visiblement un « C » sur son uniforme ou sur son bras. L'*Alternate* doit porter visiblement un « A » sur ses vêtements, son uniforme ou son bras.
- 2.7.2.1 Si le capitaine ne peut patiner pour la durée restante d'un match à cause d'une expulsion, un *Foul Out* [exclusion], une blessure ou une urgence, l'équipe a la possibilité de nommer un nouveau capitaine.

- 2.7.2.1.1 Dans les cas où les règles demandent qu'un capitaine purge une pénalité, et que l'équipe n'a pas désigné de capitaine, l'équipe peut désigner un nouveau capitaine à ce moment. Si l'équipe refuse de désigner un capitaine, Le *Head Referee* sélectionnera un patineur pour qu'il soit désigné comme capitaine pour la durée restante du match, et pour qu'il purge toute pénalité applicable.
- 2.7.2.2 Une équipe ne peut pas sélectionner un nouvel *Alternate* [suppléant] (en patins ou pas), même si l'*Alternate* est inapte à patiner, coacher ou diriger pour la durée restante du match.
- 2.7.3 Le nom des patineurs est optionnel sur l'uniforme.
- 2.7.4 Chaque patineur participant à un match doit porter visiblement son numéro de *Roster* [liste des joueurs de l'équipe pour le match] au dos de son uniforme.
- 2.7.4.1 Le numéro de *Roster* de chaque patineur doit être unique au sein de sa propre équipe.
- 2.7.4.2 Tous les caractères dans le numéro de *Roster* doivent mesurer au moins 10 cm (4 pouces) de hauteur, de telle sorte qu'ils seront lisibles et suffisamment larges pour être lus par les officiels où qu'ils soient positionnés sur la piste ou autour des limites de la piste.
- 2.7.4.3 Le numéro de *Roster* d'un patineur doit être écrit dans une police lisible. Un numéro est en police lisible s'il peut être facilement lu et distingué des autres numéros de patineurs par les officiels, les autres patineurs et les membres du public.
- 2.7.4.4 Le numéro de *Roster* d'un patineur peut contenir jusqu'à quatre caractères.
- 2.7.4.5 Le numéro de *Roster* d'un patineur ne peut inclure que des chiffres arabes modernes et des lettres latines (majuscules ou minuscules, mais voir Section 2.7.4.2), sans accents : 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 Le numéro de *Roster* d'un patineur doit contenir au moins un chiffre. Par exemple, L5 est un numéro de *Roster* acceptable, mais LV ne l'est pas.
- 2.7.4.7 Un patineur peut avoir des petits caractères précédant ou suivant son numéro de *Roster* sur son uniforme (par exemple, 55mph où « mph » est considérablement plus petit que 55). Ces petits caractères ne sont pas considérés comme faisant partie du numéro de *Roster* du patineur et ne peuvent en aucune manière empêcher la lisibilité du numéro de *Roster* du patineur. La taille maximale pour les petits caractères est de 5 cm (2 pouces).
- 2.7.4.8 Les patineurs d'une même équipe ne peuvent avoir des numéros de *Roster* identiques. Par exemple, deux patineurs ne peuvent porter L5, mais l'un peut porter L5 et l'autre J5 (voir aussi Section 2.7.4.2).

- 2.7.4.9 Les numéros d'uniforme d'une équipe doivent être à haut contraste au-delà de tout doute raisonnable, à la satisfaction du *Head Referee*.
- 2.7.4.10 Les numéros d'uniforme d'une équipe sont à haut contraste s'il y a une grande différence visuelle entre la couleur des numéros et la couleur de la base de l'uniforme, de façon à ce que le numéro ressorte clairement de la couleur de fond de l'uniforme.
- 2.7.5 Chaque patineur participant à un match doit afficher visiblement son numéro de *Roster* sur chaque manche ou bras. Les numéros de *Roster* doivent être à haut contraste et facilement lisibles. L'écriture manuscrite des numéros sur les bras est acceptée.
- 2.7.5.1 Les numéros de *Roster* peuvent être placés sur les hanches ou cuisses en supplément de ceux sur les bras/manches. Les numéros sur les hanches ou cuisses doivent correspondre à ceux figurant sur le *Roster*.
- 2.7.5.2 Les numéros de *Roster* peuvent être placés sur le casque en supplément de ceux sur les bras/hanches. Les numéros sur le casque doivent correspondre à ceux figurant sur le *Roster*.
- 2.7.5.3 La taille minimale d'un numéro de *Roster* sur le bras/la manche d'un patineur est de 5 cm de haut (2 pouces).
- 2.7.5.4 La taille maximale d'un numéro de *Roster* sur le bras/la manche d'un patineur est de 10 cm de haut (4 pouces).

## **2.8 BIJOUX**

- 2.8.1 Les bijoux peuvent être portés pendant un match, à moins qu'ils ne soient considérés comme un danger par les arbitres. Il est recommandé de les scotcher ou de les enlever. Les bijoux ne doivent en aucun cas interférer avec le jeu ou représenter un danger pour les autres patineurs. Les bijoux sont portés au risque de leur propriétaire.

## **2.9 PATINS**

- 2.9.1 Les patineurs doivent uniquement porter des patins à roues non alignées de type « quad ». Les patineurs ne peuvent pas porter des rollers en ligne ou tout autre type de rollers.

# 3 LE PACK

## 3.1 DÉFINITION DU PACK

- 3.1.1 Le *Pack* est défini comme étant le groupe comptant le plus grand nombre de *Blockers* à proximité, dans les limites de la piste et debout, et contenant des membres des deux équipes.
- 3.1.1.1 Les *Jammers* ne font pas partie du *Pack*.
- 3.1.1.2 La proximité est définie comme une distance ne dépassant pas 3 mètres (10 pieds) (mesurés à partir des hanches) devant ou derrière le patineur du *Pack* le plus proche.
- 3.1.1.3 Afin de former un *Pack*, une équipe doit avoir au moins un *Blocker* sur la piste à tout moment.
- 3.1.2 Lorsque deux ou plusieurs groupes de *Blockers*, en nombre égal sur la piste, sont à plus de 3 mètres (10 pieds) les uns des autres, et qu'aucun de ces groupes ne correspond aux critères de définition du *Pack*, aucun *Pack* ne peut être défini. Les patineurs recevront une pénalité s'ils ont volontairement créé une situation de *No Pack* ou s'ils ont détruit le *Pack* (voir Section 5.10.2). Les deux équipes sont responsables du maintien d'un *Pack* légalement défini. Un patineur ou un groupe de patineurs est toujours responsable des conséquences de ses actes. Si son action crée une situation de *No Pack* (sauf celles couvertes par la Section 5.10.2.3), il devra être pénalisé comme défini dans les Sections 5.10.11 – 5.10.21.
- 3.1.2.1 Les distances déterminant le *Pack* et la zone d'engagement sont mesurées comme étant la plus courte distance parallèle à la limite intérieure de la piste entre les hanches des patineurs (voir Glossaire pour « Hanches »).

## 3.2 POSITIONNEMENT PRÉ-JAM

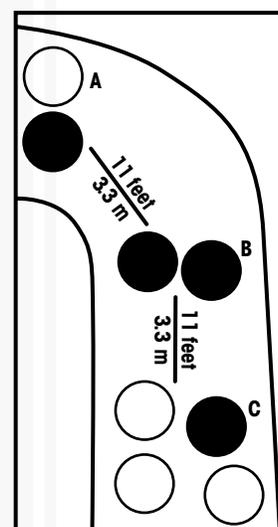
- 3.2.1 Au départ du *Jam*, tous les patineurs doivent être en position, avec les *Blockers* devant les *Jammers* (voir Section 2.1.2) .
- 3.2.1.1 Les *Blockers* sont en position s'ils sont entre la Ligne de *Jammer* et la Ligne de *Pivot* (mesure faite dans le sens antihoraire) au départ du *Jam*. Aucun *Blocker* ne peut toucher la Ligne de *Jammer*, et seuls les *Pivots* peuvent toucher la Ligne de *Pivot* quand le *Jam* commence. Au départ du *Jam*, les *Blockers* doivent être en position de telle sorte qu'un *Pack* existe derrière la ligne de *Pivot* et devant la ligne de *Jammer* au moment du coup de sifflet de départ de *Jam* ou immédiatement après le coup de sifflet de départ du *Jam*.

- 3.2.1.1.1 Il est requis que plus de la moitié des *Blockers* de chaque équipe sur la piste commencent dans cette position de pré-*Jam*. Une pénalité d'*Illegal Procedure* (procédure illégale) sera donnée au *Pivot* de l'équipe lors de ce *Jam*, pour ne pas avoir positionné suffisamment de *Blockers* en position correcte de pré-*Jam* (voir Section 5.13.8.2).
- 3.2.1.1.1.1 Si tous les *Blockers* d'une équipe sont alignés hors position selon 3.2.1.1, une pénalité de *Delay of Game* [retardement de jeu] devra être donnée lorsque les 30 secondes entre les *Jams* auront expiré (voir Section 5.15.6)
- 3.2.1.2 Au coup de sifflet de départ de *Jam*, les *Blockers* sont autorisés à être soit debout soit avec un genou au sol.
- 3.2.1.2.1 Les *Blockers* ne peuvent pas intentionnellement prendre une position de départ qui prolonge délibérément leur capacité à revenir en jeu ou la capacité d'une équipe à reformer un *Pack* (par exemple, démarrer intentionnellement sur le dos, démarrer intentionnellement en tas les uns sur les autres) (voir Section 5.13.25).
- 3.2.2 Position de départ du *Pivot* : seuls les *Pivots* peuvent s'aligner sur la Ligne de *Pivot*. Les *Pivots* sont considérés sur la Ligne de *Pivot* quand ils sont debout et qu'ils touchent la ligne.
- 3.2.3 Position de départ du *Blocker non-Pivot* : les *Blockers* s'alignent dans n'importe quel ordre derrière les *Pivots*, définis par rapport à leurs hanches. Si un *Pivot* n'est pas debout et sur la Ligne de *Pivot*, les *Blockers non-Pivots* n'ont pas obligation de s'aligner derrière ce *Pivot*.
- 3.2.4 Position de départ du *Jammer* : les *Jammers* peuvent s'aligner n'importe où entre la Ligne de *Jammer* et la Ligne de *Pivot* (mesure faite dans le sens horaire). Les *Jammers* peuvent s'aligner en touchant la Ligne de *Jammer*, mais ne peuvent pas toucher la Ligne de *Pivot*.
- 3.2.5 Le *Pack* et les *Jammers* peuvent commencer à rouler au coup de sifflet de départ de *Jam* de l'officiel en charge.
- 3.2.6 Les *Jammers* ne peuvent pas être en train d'accélérer au coup de sifflet de départ de *Jam*. Cependant, ils sont autorisés à se déplacer, être en roue libre ou freiner.
- 3.2.7 Les patineurs qui s'alignent complètement hors de leur zone de départ légale (mais entièrement à l'intérieur des limites de la piste) recevront une pénalité (voir Section 5.13.8).
- 3.2.8 Les patineurs qui s'alignent complètement dans les limites, mais dans une position de départ illégale (tout en touchant leur zone de départ légale) sont considérés comme ayant commis un *False Start* (Faux Départ), et recevront un avertissement de *False Start*. Une fois avertis, les patineurs en faux départ doivent cesser tout mouvement vers l'avant jusqu'à avoir cédé l'avantage à tous les patineurs dans le voisinage immédiat, en cédant leur position relative à ces patineurs, ou ils recevront une pénalité (voir Section 5.13.7).

- 3.2.8.1 Si, après l'avertissement, aucun patineur n'est dans le voisinage immédiat d'un patineur qui a fait un faux départ (dans le sens horaire), le patineur ayant fait un faux départ doit s'arrêter complètement pour céder l'avantage. Après avoir cédé l'avantage, il peut patiner normalement.
- 3.2.8.2 Si un patineur ayant fait un faux départ tente de céder sa position relative (en s'arrêtant), mais qu'aucun autre patineur ne tente de reprendre ledit avantage, le patineur ayant fait un faux départ n'est plus obligé de céder l'avantage.
- 3.2.8.3 Avant de céder l'avantage, un *Blocker* qui a fait un faux départ n'est pas considéré comme faisant partie du *Pack*.
- 3.2.8.4 Avant de céder l'avantage, aucun patineur dépassé par un *Jammer* en faux départ ne compte dans l'obtention du statut de *Lead Jammer*.

### 3.3 POSITIONNEMENT PENDANT LE JAM

- 3.3.1 Pendant le *Jam*, les patineurs doivent rester en jeu. Les patineurs qui quittent le jeu ne peuvent pas engager d'action envers un autre patineur ou être engagé par une action, et doivent retourner en jeu. Les patineurs qui engagent une action en étant *Out of Play* [hors-jeu] ou qui ne retournent pas en jeu, peuvent être sujet aux pénalités spécifiées dans la Section 5.10 – Hors-jeu.
  - 3.3.1.1 Les patineurs qui sont hors-jeu peuvent contre-bloquer légalement.
- 3.3.2 Les *Blockers* doivent également maintenir un *Pack* à tout moment. Quand il n'y a pas de *Pack*, les *Blockers* doivent immédiatement agir pour former un *Pack*, et peuvent être pénalisés s'ils y échouent.



**Figure 1 : Exemple en/hors-jeu**

- Dans le diagramme, le groupe C est le *Pack* puisqu'il est le groupe avec le plus grand nombre de *Blockers* des deux équipes patinant à proximité.
  - Les deux *Blockers* du groupe B ne font pas partie du *Pack* parce qu'ils sont à plus de 3 mètres (10 pieds) du patineur du *Pack* le plus proche, mais ils sont toujours considérés en jeu, car ils sont à moins de 6 mètres (20 pieds) du patineur du *Pack* le plus proche.
  - Les deux *Blockers* du groupe A sont considérés « *Out of Play* », car ils sont à plus de 6 mètres (20 pieds) du patineur le plus proche de *Pack*. Les patineurs du groupe A seront avertis qu'ils sont hors-jeu et seront pénalisés s'ils ne tentent pas immédiatement de retourner dans la zone d'engagement. S'ils bloquent ou assistent, ils pourront aussi recevoir une pénalité d' *Out of Play*, qu'ils aient été avertis ou non (voir Section 5.10 – Hors-jeu).
- 3.3.3 Les *Blockers* qui sont hors-jeu recevront un avertissement d' *Out of Play* par un arbitre. À ce moment, le *Blocker* doit immédiatement tenter de retourner en jeu.

- 3.3.3.1 Tant qu'il est hors de la zone d'engagement, un *Blocker* doit céder le passage au *Jammer* adverse en sortant du chemin du *Jammer*. Tout engagement d'une action, y compris le blocage passif/positionnel, pourra faire l'objet d'une pénalité. Un avertissement n'est pas requis avant de donner une pénalité pour blocage hors-jeu (voir Section 5.10 – Hors-jeu)
- 3.3.3.2 Un *Blocker* qui est hors-jeu doit retourner dans la zone d'engagement dans le sens inverse où ce *Blocker* l'a quittée.
  - 3.3.3.2.1 Si le *Blocker* est sorti en avant de la zone d'engagement, ce *Blocker* doit ralentir pour retourner légalement en jeu.
  - 3.3.3.2.2 Pour reprendre position quand il a été distancé, un *Blocker* doit retourner à l'arrière de la zone d'engagement en patinant dans les limites de la piste pour retourner légalement en jeu.
  - 3.3.3.3 Tout *Blocker* qui retourne dans la zone d'engagement de manière illégale, par exemple en faisant un tour de plus que le *Pack* ou en se laissant rattraper par le *Pack*, est sujet à des pénalités (voir Sections 5.10.14 et 5.10.15).
- 3.3.4 Si aucun *Pack* ne peut être défini, tous les *Blockers* recevront un avertissement de *No Pack* [Absence de *Pack*] d'un arbitre. A ce moment, tous les *Blockers* doivent immédiatement tenter de reformer le *Pack*.
- 3.3.5 Les *Jammers* sont en jeu quand ils sont debout et dans les limites.
  - 3.3.5.1 Si un *Blocker* adverse hors-jeu entreprend un contact avec un *Jammer*, le *Jammer* peut légalement contre-bloquer.
  - 3.3.5.2 Si un *Jammer* initie un contact avec un *Blocker* adverse hors-jeu, le *Blocker* peut légalement contre-bloquer.
- 3.3.6 Les patineurs ne peuvent pas engager d'action envers un autre patineur ou être engagé en étant hors des limites (excepté où spécifié dans la Section 5.8 – Engagement d'une action hors des limites).
- 3.3.7 Les patineurs ne peuvent pas engager d'action envers un autre patineur ou être engagé en étant à terre (excepté où spécifié dans la Section 5.3 – Blocage bas et la Section 5.16 – Mauvaise conduite / Très mauvaise conduite).
- 3.3.8 Les patineurs peuvent quitter le jeu en milieu de *Jam* en se retirant de la piste, pour rester en sécurité. Ceci inclut, mais n'est pas limité à un patineur quittant la piste à cause d'une blessure ou pour ajuster ou repositionner son équipement de sécurité ou ses patins. Les patineurs qui sortent de la piste pour d'autres raisons peuvent être sujets aux pénalités sous la Section 5.12 – Patiner hors des limites.
- 3.3.9 Les patineurs qui sont en l'air conservent leur statut dans les limites, hors des limites ou à cheval sur les limites, jusqu'à ce qu'ils atterrissent. Il est à noter que les dépassements accomplis dans les airs ne comptent pas dans l'obtention du *Lead*, et ne donnent pas lieu à l'acquisition de points, à moins que le patineur n'atterrisse également dans les limites (voir Section 7.1.3.3).

# 4 BLOCAGES

## 4.1 BLOCAGES EN GÉNÉRAL

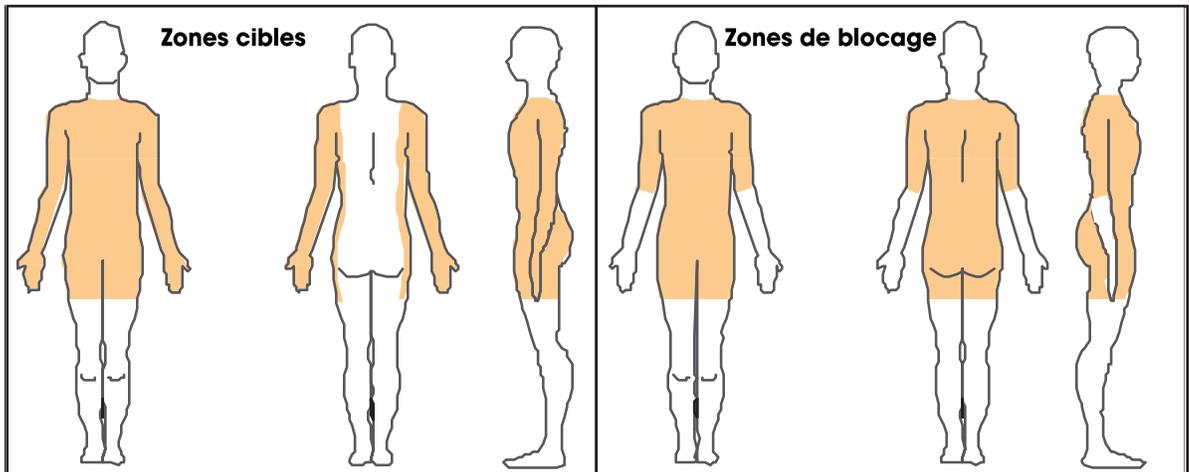
- 4.1.1 Un Blocage concerne tout contact physique fait à un adversaire, et tout mouvement ou positionnement du corps de quelqu'un pour gêner la vitesse ou le mouvement dudit adversaire (même si aucun contact n'est effectué ; ceci est considéré comme du « blocage positionnel »). Cela inclut seulement les actions et positions prises pendant un *Jam* (bien que d'autres formes de contact puissent être illégales même si non commises pendant un *Jam*).
- 4.1.1.1 Le contre-blocage est tout mouvement/déplacement vers un blocage en cours d'exécution par le patineur cible. Le contre-blocage est un blocage.
- 4.1.1.2 Seuls les patineurs qui sont en jeu (comme défini dans la figure 1 : Exemple en/hors-jeu) peuvent patiner devant un adversaire pour gêner les mouvements de l'adversaire sur la piste. Le blocage positionnel n'inclut pas nécessairement de contact.
- 4.1.1.3 Seuls les patineurs qui marchent et/ou patinent dans le sens antihoraire peuvent exécuter un blocage. Il est illégal de bloquer alors qu'on est immobile sur ses patins ou quand on patine dans le sens horaire (voir Section 5.9 – Direction de jeu). Cela inclut le blocage positionnel.
- 4.1.1.4 Il est légal de bloquer les adversaires qui sont immobiles sur la piste.
- 4.1.1.5 Il est légal de bloquer les adversaires qui patinent et/ou se déplacent dans le sens horaire ou antihoraire sur la piste.
- 4.1.1.6 Le contact fait aux coéquipiers n'est pas un « blocage ».
- 4.1.1.7 Un blocage n'a pas besoin d'être « intentionnel ». Toute action, même accidentelle, qui correspond à la description ci-dessus, est considérée comme un blocage.
- 4.1.2 Le patineur qui initie un contact avec un adversaire est considéré comme étant l'initiateur d'un blocage. L'initiateur d'un blocage est toujours responsable de la légalité de son contact.
- 4.1.2.1 Tout contact entre adversaires a un initiateur.
- 4.1.2.2 Il est possible que les deux patineurs soient considérés comme initiateurs.
- 4.1.3 Un patineur qui est en jeu, dans les limites, et marche et/ou patine (donc pas immobile sur ses patins, ou à terre) dans le sens antihoraire peut bloquer ou engager une action envers un adversaire à n'importe quel moment pendant le *Jam* après que le coup de sifflet de départ du *Jam* a été donné (voir Section 5.9 – Direction de jeu).

## 4.2 ZONES DE BLOCAGE ET CIBLES

Le contact entre adversaires est limité aux zones légales de blocage et aux zones cibles légales.

- 4.2.1 Zones cibles légales : un patineur peut être percuté dans les parties du corps suivantes :
  - 4.2.1.1 Les bras et mains
  - 4.2.1.2 La poitrine, le devant et les côtés du torse
  - 4.2.1.3 Les hanches
  - 4.2.1.4 Le milieu et le haut des cuisses (partie intérieure incluse)
- 4.2.2 Zones cibles illégales : pour des raisons de sécurité, un patineur ne peut être percuté dans les parties du corps suivantes :
  - 4.2.2.1 Au-dessus des épaules
  - 4.2.2.2 À l'arrière du torse, l'arrière du fessier ou l'arrière des cuisses
  - 4.2.2.3 En dessous de mi-cuisse
- 4.2.3 Zones légales de blocage : cela s'applique aux parties du corps du patineur qui effectue le blocage. Les patineurs peuvent initier un contact avec les parties du corps suivantes :
  - 4.2.3.1 Le bras de l'épaule au coude
  - 4.2.3.2 Le torse
  - 4.2.3.3 Les hanches et les fesses
  - 4.2.3.4 Les mi-cuisses et hauts de cuisse (partie interne incluse)
- 4.2.4 Zones illégales de blocage : cela s'applique aux parties du corps du patineur qui effectue le blocage. Les patineurs ne peuvent initier un contact avec les parties du corps suivantes :
  - 4.2.4.1 Les coudes
  - 4.2.4.2 Les avant-bras et mains
  - 4.2.4.3 La tête
  - 4.2.4.4 En dessous de mi-cuisse

**Figure 2 : zones cibles et zones de blocage légales**



**Zones cibles légales :** les parties colorées sont les zones de contact légales pour bloquer un adversaire.

**Zones de blocage légales :** les parties colorées sont les parties du corps légales avec lesquelles un patineur peut bloquer un adversaire.

## 5 PÉNALITÉS

Une pénalité est une sanction, un handicap ou une perte d'avantage imposée à une équipe ou à un patineur suite à une infraction aux règles ou à une faute. Les pénalités sont appliquées à la fois au patineur et au poste qu'il occupe à ce moment. Les patineurs et équipes subissent des pénalités en fonction des infractions commises.

Les pénalités et avertissements sont signalés et appliqués par les officiels au moment où ils ont lieu pendant un match (voir « Gestes d'arbitrage WFTDA » pour les gestes d'arbitrage approuvés et « Signaux verbaux d'arbitrage WFTDA » pour les signaux verbaux approuvés). Certaines infractions n'ont pas un impact suffisant sur le jeu pour justifier une pénalité.

### TYPES DE PÉNALITÉS

Les pénalités suivantes sont décrites en détail dans les sections listées plus bas. Ces sections mentionnent des exemples spécifiques qui doivent être explicitement suivis. Les actions illégales qui ne sont pas spécifiées ci-dessous doivent être pénalisées en se servant de ces descriptions et exemples comme lignes directrices (voir Section 8.3).

## Contact sur zones cibles illégales

- 5.1 Blocage au dos
- 5.2 Blocage à la tête / Blocage haut
- 5.3 Blocage bas

## Contact avec zones de blocage illégales

- 5.4 Utilisation des coudes
- 5.5 Utilisation des avant-bras et mains
- 5.6 Blocage avec la tête

## Pénalités pour blocage illégal

- 5.7 Blocage à plusieurs
- 5.8 Engagement d'une action hors des limites
- 5.9 Direction de jeu
- 5.10 Hors-jeu

## Pénalités pour action illégale sans contact

- 5.11 Couper la piste
- 5.12 Patiner hors des limites
- 5.13 Procédures illégales
- 5.14 Insubordination
- 5.15 Retardement de jeu

## Conduite illégale

- 5.16 Mauvaise conduite / Très mauvaise conduite

### 5.1 BLOCAGE AU DOS

[VC : *Back Block*]<sup>1</sup>

Percuter un adversaire à l'arrière du torse, à l'arrière des jambes ou à l'arrière des fesses est interdit (voir Section 4.2.2 – Zones cibles illégales). Percuter un adversaire avec une zone de blocage légale sur une zone cible légale, en étant positionné derrière cet adversaire, n'est pas un blocage au dos et n'est pas nécessairement illégal.

#### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

- 5.1.1 Tout contact avec l'arrière d'un adversaire qui déséquilibre l'adversaire recevant le blocage ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative d'un coéquipier (ou de l'initiateur).

---

<sup>1</sup> VC = Verbal cue (Signal verbal d'arbitrage)

### **Pénalité**

- 5.1.2 Tout contact avec l'arrière d'un adversaire qui oblige l'adversaire recevant le blocage à quitter sa position établie. Cela inclut de forcer un patineur à tomber, se retrouver hors des limites ou à perdre sa position relative.
- 5.1.3 Tout contact avec l'arrière d'un adversaire qui provoque la perte de position relative de n'importe quel adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou de tout coéquipier.

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire à l'arrière de manière flagrante, que l'action ait été réussie ou non.

- 5.1.4 Un contact négligent ou imprudent sur un adversaire au niveau du dos, de l'arrière des jambes ou l'arrière des fesses.

## **5.2 BLOCAGE À LA TÊTE/ BLOCAGE HAUT**

[VC : *High Block*]

Percuter un adversaire au-dessus des épaules est interdit (voir Section 4.2.2 - Zones Cibles Illégales).

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.2.1 Un contact inintentionnel au-dessus des épaules qui n'est pas puissant.

### **Pénalité**

- 5.2.2 Tout blocage avec un contact puissant atterrissant au-dessus des épaules.

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes impliquant un contact au-dessus des épaules d'un adversaire entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront infligées pour une tentative puissante et délibérée d'effectuer toute action suivante, que la tentative ait été réussie ou non.

- 5.2.3 Tout contact au-dessus des épaules d'un adversaire ne portant pas de casque.
- 5.2.4 Un contact intentionnel, négligent ou imprudent au-dessus des épaules.
- 5.2.5 Tirer sur la tête, le cou ou le casque.

## 5.3 BLOCAGE BAS

[VC : *Low Block*]

Les patineurs ne peuvent pas faire trébucher un adversaire ou tomber intentionnellement devant lui. Tout contact initié sous les zones cibles légales qui provoque le trébuchement ou la chute d'un adversaire est considéré comme un *Low block* [blocage bas]. Les patineurs à terre retournant sur la piste sont sujets aux pénalités de *Low blocking* même la première fois, même si le patineur à terre est tombé en *Fall Small* [position fœtale].

### Exemples de Jeu Légal

- 5.3.1 Un Contact entre les patins et les roues, qui fait partie du mouvement normal de patinage.
- 5.3.2 Un patineur qui chute en *Fall Small* dans le but d'éviter de faire un *Low block*, si la position relative d'aucun adversaire n'est affectée.
- 5.3.3 Un patineur à terre retournant sur la piste en causant le déséquilibre d'un adversaire, sans le faire tomber ou lui faire perdre sa position relative.

### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

- 5.3.4 Un patineur qui chute en *Fall Small* dans le but d'éviter de faire un *Low block*, affectant la position relative d'un adversaire.
- 5.3.5 Tout contact qui atterrit en dessous des zones cibles légales provoquant le déséquilibre d'un adversaire, sans le faire tomber ou lui faire perdre sa position relative.
- 5.3.6 Tout contact initié avec une partie du corps sous la zone légale de blocage qui provoque le déséquilibre d'un adversaire, sans le faire tomber ou lui faire perdre sa position relative.

### Pénalité

- 5.3.7 Tout contact qui ne fait pas partie d'un mouvement de patinage normal qui atterrit en dessous des zones cibles légales provoquant la chute ou la perte de position relative d'un adversaire.
- 5.3.8 Tout contact qui ne fait pas partie d'un mouvement de patinage normal initié avec une partie du corps en dessous de la zone légale de blocage qui provoque la chute ou la perte de position relative d'un adversaire.
- 5.3.9 Tout contact initié avec ou vers toute partie du corps sous la zone légale de blocage/cible, permettant un gain de position relative de l'initiateur ou de tout coéquipier, ou causant la perte de position relative d'un adversaire.
- 5.3.10 Des patineurs qui gesticulent exagérément ou s'étalent, faisant un *Low block* sur un adversaire, ce qui a pour effet de faire tomber celui-ci ou lui faire perdre sa position relative.

- 5.3.11 Un contact habituel entre les patins et les roues qui fait partie d'un mouvement de patinage normal, mais qui provoque le déséquilibre, la chute ou la perte de position relative d'un adversaire. Le but est de pénaliser les patineurs dont les mouvements normaux de patinage représentent un danger pour les adversaires. Un patineur qui effectue des *Low blocks* sur d'autres adversaires de manière répétée, même en patinant normalement, affecte négativement le déroulement et la sécurité du jeu.
- 5.3.12 Un patineur qui tombe régulièrement devant des adversaires, les faisant trébucher, tomber ou perdre leur position relative, même si le patineur tombe en *Fall Small*. Le but est de pénaliser un patineur qui tombe à répétition, car il est un danger pour les adversaires. Un patineur qui effectue des *Low blocks* à répétition sur les adversaires, même en *Fall Small*, affecte négativement le déroulement et la sécurité du jeu.
- 5.3.13 Un patineur à terre retournant sur la piste et provoquant la chute ou la perte de position relative d'un adversaire.

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée d'exécuter un *Low block* sur un adversaire, que l'action ait été réussie ou non.

- 5.3.14 Faire trébucher intentionnellement avec les pieds ou les mains.
- 5.3.15 Tacler un adversaire en glissant.

## **5.4 UTILISATION DES COUDES**

[VC : *Elbows*]

- 5.4.1 Lors de l'engagement d'une action envers un adversaire, les coudes ne doivent pas être balancés vers l'avant ou vers l'arrière.
- 5.4.2 Lors de l'engagement d'une action envers un adversaire, les coudes ne doivent pas être balancés vers le haut ou vers le bas.
- 5.4.3 Le coude doit être plié lors d'un blocage avec le bras.
- 5.4.4 Un contact ne peut pas être fait exclusivement avec la pointe du coude (par exemple, un coup de coude).
- 5.4.5 Les coudes ne peuvent en aucune manière être utilisés pour accrocher un adversaire (par exemple, en enroulant son bras autour de celui d'un adversaire).

## **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.4.6 Tout contact illégal avec le coude, ou mouvement de balancier du coude, qui déséquilibre un adversaire, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative de l'adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.

## **Pénalité**

- 5.4.7 Tout mouvement de balancier du coude, ou contact illégal avec le coude, qui provoque la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.4.8 L'usage d'un coude ou d'un bras pour s'accrocher au bras d'un adversaire ou immobiliser le bras de celui-ci, de manière à gêner sa mobilité.

## **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de donner un puissant coup de coude à un adversaire de manière flagrante, que l'action soit réussie ou non.

- 5.4.9 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire en utilisant les coudes de manière illégale.

## **5.5 UTILISATION DES AVANT-BRAS ET DES MAINS**

[VC : *Forearms*]

- 5.5.1 Les avant-bras et les mains ne doivent jamais être utilisés pour attraper, tenir ou pousser un adversaire.
- 5.5.2 Un contact collatéral des avant-bras ou des mains entre adversaires est toléré.

### **Exemples de Jeu Légal**

- 5.5.3 Un contact, prolongé ou non, fait avec les avant-bras ou les mains qui sont positionnés contre le corps.
- 5.5.4 Un blocage initié avec l'épaule, envoyant un adversaire vers l'avant ou sur les côtés, dans lequel il y a un contact simultané ou ultérieur avec les avant-bras ou les mains.

## **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.5.5 Un contact illégal avec l'avant-bras ou la main, qui déséquilibre l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative de l'adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier. Par exemple, une légère, mais visible poussée avec les mains ou les avant-bras.

## **Pénalité**

- 5.5.6 Tout contact illégal avec l'avant-bras ou la main sur un adversaire qui déséquilibre l'adversaire, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, et provoque la perte de position relative de l'adversaire.
- 5.5.7 Tout contact illégal avec la main ou l'avant-bras, qui permet à l'initiateur ou à un coéquipier d'améliorer sa position relative ou causant la perte de position relative d'un adversaire.
- 5.5.8 L'utilisation des mains ou des avant-bras pour agripper, s'accrocher à, ou retenir un adversaire, gênant la mobilité de cet adversaire.
- 5.5.9 Un contact sur un adversaire en utilisant les mains ou les avant-bras, dans le but de s'aider à bloquer un autre adversaire.
- 5.5.10 Toute poussée avec les mains ou les avant-bras qui altère de manière significative la position, la trajectoire ou la vitesse établie d'un adversaire.

## **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes utilisant les avant-bras ou les mains entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de commettre des actions intolérables suivantes, que l'action ait été réussie ou non :

- 5.5.11 Tenir ou maintenir un adversaire au sol.
- 5.5.12 Bousculer très violemment un adversaire.

## **5.6 BLOCAGE AVEC LA TÊTE**

[VC : *Blocking with the Head*]

La tête ne peut pas être utilisée pour bloquer un adversaire. Bloquer avec la tête est dangereux pour l'initiateur et la cible.

## **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.6.1 Un contact collatéral de la tête d'un initiateur, où le contact avec la tête provoque le déséquilibre de l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.6.2 Un blocage positionnel avec la tête.

## **Pénalité**

- 5.6.3 Un contact collatéral de la tête de l'initiateur qui provoque le déséquilibre de l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, et provoque la perte de position relative de l'adversaire ou un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.6.4 Initier un blocage avec la tête qui inclut un contact physique, quel qu'en soit l'impact ou l'avantage.

## **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique. L'expulsion sera prononcée pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire avec la tête, que l'action ait été réussie ou non.

- 5.6.5 Un contact intentionnel, négligent ou imprudent avec un adversaire en le bloquant avec la tête d'une manière illégale.

## **5.7 BLOCAGE À PLUSIEURS**

[VC : *Multi-Player Block*]

Les patineurs travaillent souvent ensemble pour exécuter des blocages plus efficaces sur les adversaires. Dans certains cas, néanmoins, des coéquipiers travaillant ensemble peuvent leur créer un avantage déloyal sur un adversaire qui essaye de les dépasser, ou créer un environnement dangereux. Ainsi, il est illégal pour les coéquipiers d'empêcher un adversaire de les dépasser en s'agrippant, en créant un lien ou en formant un mur impénétrable (voir Glossaire pour Agripper, Créer un lien, Impénétrable).

### **Exemples de Jeu Légal**

- 5.7.1 Agripper un coéquipier, du moment qu'un adversaire n'est pas physiquement gêné pour passer entre lesdits coéquipiers à cause de l'agrippement.
- 5.7.2 Créer un lien avec un coéquipier, du moment qu'un adversaire n'est pas physiquement gêné pour passer entre lesdits coéquipiers à cause du lien.
- 5.7.3 Former un mur impénétrable avec un coéquipier, du moment qu'un adversaire n'est pas physiquement gêné pour passer entre lesdits coéquipiers.

- 5.7.4 Gêner un adversaire, physiquement ou pas, en touchant un coéquipier sans l'agripper ou créer de lien, du moment que le mur n'est pas impénétrable.
- 5.7.5 Initier un blocage en créant un lien, en agrippant ou en faisant partie d'un mur impénétrable, du moment qu'un adversaire n'est pas gêné pour passer entre les coéquipiers reliés.
- 5.7.6 Gêner positionnellement (mais pas physiquement) un adversaire en utilisant un lien, en agrippant ou en utilisant un mur impénétrable.

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.7.7 Non applicable.

### **Pénalité**

- 5.7.8 Agripper un coéquipier d'une manière telle que, lors d'un contact physique par un adversaire, cet agrippement empêche ledit adversaire de passer entre lesdits coéquipiers.
  - 5.7.8.1 La pénalité sera donnée à l'agrippeur. Si les deux coéquipiers s'agrippent, la pénalité sera donnée à l'agrippeur le plus proche de l'arbitre.
- 5.7.9 Créer un lien avec un coéquipier d'une manière telle que, lors d'un contact physique par un adversaire, ce lien empêche ledit adversaire de passer entre lesdits coéquipiers.
  - 5.7.9.1 La pénalité sera donnée à l'initiateur du lien. Si aucun patineur ne peut être identifié comme l'initiateur du lien, la pénalité sera donnée au patineur incriminé le plus proche de l'arbitre.
- 5.7.10 Deux coéquipiers formant un mur impénétrable qui, lors d'un contact physique par un adversaire, empêche ledit adversaire de passer entre lesdits coéquipiers.
  - 5.7.10.1 La pénalité sera donnée au patineur le plus responsable de l'impénétrabilité du mur. Si aucun patineur ne peut être identifié comme le plus responsable, la pénalité sera donnée au patineur le plus proche de l'arbitre.

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire de manière flagrante lors de la formation d'un *Multi-Player Block*.

- 5.7.11 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire en formant un *Multi-Player Block* de manière illégale.

## 5.8 ENGAGEMENT D'UNE ACTION HORS DES LIMITES

[VC : voir chapitre des pénalités de cette section]

- 5.8.1 Les patineurs doivent être dans les limites de la piste lorsqu'ils engagent une action envers d'autres patineurs.
- 5.8.2 Les patineurs ne peuvent pas prendre d'élan pour effectuer un blocage avant d'être dans les limites de la piste.
- 5.8.3 Si un patineur force un adversaire à sortir des limites en le bloquant, le *Blocker* initiateur doit cesser de bloquer avant que ses propres patins ne touchent l'extérieur de la piste. Aucune partie du patin du *Blocker* initiateur ne peut toucher le sol à l'extérieur de la piste.
- 5.8.4 Un patineur qui est dans les limites de la piste n'a pas à céder le passage à un patineur qui est hors des limites de la piste, ou à faire de l'espace pour permettre audit patineur de retourner dans les limites.
- 5.8.5 Un patineur ne peut pas initier un contact avec un adversaire qui se trouve complètement en dehors de la piste.
- 5.8.6 Un patineur dans les limites peut bloquer un adversaire qui chevauche la limite.
- 5.8.7 Les patineurs à terre retournant sur la piste sont soumis aux pénalités de *Blocking out of Bounds* [Blocage hors des limites], même si le patineur à terre est tombé en *Fall Small*.

### Exemples de Jeu Légal

- 5.8.8 Exécuter un blocage sur un adversaire qui chevauche les limites.
- 5.8.9 Continuer un blocage sur un patineur qui est complètement hors des limites, du moment que l'initiateur est toujours dans les limites.

### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

- 5.8.10 Tout contact initié par un patineur qui est hors des limites ou qui chevauche les limites, qui ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.8.11 Continuer un blocage après que l'initiateur a adopté une position hors des limites (ou chevauche les limites), qui ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.8.12 Tout contact avec un adversaire qui touche le sol exclusivement à l'extérieur de la piste (c'est-à-dire un adversaire hors des limites qui ne chevauche pas la limite) et qui n'affecte pas la position debout de l'adversaire ou la capacité de l'adversaire à retourner en jeu.
- 5.8.13 Tout contact avec des adversaires initié par un patineur à terre retournant sur la piste depuis l'extérieur de la piste, qui ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou le gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.

- 5.8.14 Tout *Assist* [assistance] depuis l'extérieur des limites qui ne provoque pas l'amélioration de la position relative du coéquipier recevant l'*Assist*.

### **Pénalité**

- 5.8.15 Tout contact ou blocage initié par un patineur qui est hors des limites ou qui chevauche les limites, qui provoque la perte de position relative d'un adversaire ou permet un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier [VC : *Out of Bounds Block*].
- 5.8.16 Continuer un blocage qui provoque la chute de l'adversaire cible alors que le contact persiste après que n'importe quelle partie du patineur initiateur touche l'extérieur des limites de la piste [VC : *Out of Bounds Block*].
- 5.8.17 Un patineur à terre retournant sur la piste depuis l'extérieur des limites, qui provoque la perte de position relative d'un des patineurs adverses en jeu ou permet un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier [VC : *Out of Bounds Block*].
- 5.8.18 Initier un contact avec un adversaire qui est complètement hors des limites, ce qui provoque la chute de l'adversaire ou affecte la capacité de l'adversaire à retourner en jeu [VC : *Out of Bounds Block*].
- 5.8.19 Tout *Assist* [assistance] par un patineur hors des limites qui provoque l'amélioration de la position relative du coéquipier [VC : *Out of Bounds Assist*].

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire en dehors des limites de la piste de manière flagrante.

- 5.8.20 Un contact négligent ou imprudent envers un adversaire qui est hors des limites de la piste.
- 5.8.21 Initier un contact négligent ou imprudent envers un adversaire par un patineur qui est hors des limites.

## **5.9 DIRECTION DE JEU**

[VC : voir chapitre des pénalités de cette section]

- 5.9.1 Les patineurs doivent être en train de patiner et/ou marcher dans le sens antihoraire lorsqu'ils exécutent un blocage. Les patineurs ne sont pas autorisés à patiner dans le sens horaire lorsqu'ils exécutent un blocage. Les patineurs ne sont pas autorisés à bloquer lorsqu'ils sont à l'arrêt sur la piste. Ces techniques de blocage illégales incluent le blocage positionnel. Le mouvement horaire est déterminé par déplacement des patins par rapport à une ligne perpendiculaire aux limites de la piste.

- 5.9.2 Les patineurs doivent être en train de patiner et/ou marcher dans le sens antihoraire lorsqu'ils donnent un *Assist* [assistance]. Les patineurs ne peuvent pas patiner dans le sens horaire s'ils assistent ou reçoivent un *Assist*. Les patineurs à l'arrêt ne peuvent pas donner un *Assist* à leurs coéquipiers qui patinent. L'initiateur de l'*Assist* est responsable de la légalité de l'*Assist*. Le mouvement horaire est déterminé par le déplacement des patins par rapport à une ligne perpendiculaire aux limites de la piste.
- 5.9.2.1 Un patineur arrêté ou patinant/marchant dans le sens antihoraire peut également assister un coéquipier arrêté ou tombé.
- 5.9.3 Les patineurs sont autorisés à patiner sur la piste dans le sens horaire à condition qu'ils n'engagent aucune action envers les autres patineurs (par exemple, bloquer des adversaires ou assister des coéquipiers).
- 5.9.4 Les patineurs sont autorisés à s'arrêter sur la piste à condition qu'ils n'engagent aucune action envers les autres patineurs (par exemple, bloquer des adversaires ou assister des coéquipiers).
- 5.9.4.1 Un patineur engagé dans un blocage, qui se retrouve à l'arrêt quelle qu'en soit la raison, doit cesser tout engagement d'action jusqu'à ce qu'il y ait une nouvelle opportunité légale d'engager une action.
- 5.9.5 Les patineurs peuvent patiner dans le sens horaire hors des limites de la piste en sortant de la *Penalty Box*, mais ils doivent retourner en jeu par l'arrière du *Pack* (voir Section 5.13 – Procédures illégales).
- 5.9.6 Les patineurs peuvent bloquer et/ou assister avec le corps orienté dans n'importe quelle direction du moment qu'ils avancent dans le sens antihoraire.

### **Exemples de Jeu Légal**

- 5.9.7 Patiner dans le sens horaire d'une manière qui n'affecte pas les autres patineurs.
- 5.9.8 Patiner dans le sens horaire en étant hors des limites afin d'éviter une pénalité de *Cutting the Track* (voir Section 5.11 – Couper la piste).
- 5.9.9 Un patineur, qui, étant arrêté, aide un coéquipier à terre à se mettre debout.
- 5.9.10 Un patineur qui, étant arrêté, assiste un coéquipier à l'arrêt.
- 5.9.11 Un patineur qui se retrouve à l'arrêt parce qu'il a donné un *Assist*.

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.9.12 Un contact collatéral d'un patineur tournant sur lui-même suite à un autre blocage.
- 5.9.13 Un patineur arrêté donnant un *Assist* qui affecte le receveur mais n'améliore pas la position relative du receveur.
- 5.9.14 Un patineur qui patine ou marche dans le sens horaire et donne un *Assist* qui affecte le receveur mais n'améliore pas la position relative du receveur.

- 5.9.15 Tout blocage par un patineur à l'arrêt ou bougeant dans le sens horaire, qui déséquilibre l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative d'un adversaire ou un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.9.16 Un patineur qui, en bloquant un adversaire, se retrouve momentanément à l'arrêt, mais continue à patiner et/ou à marcher dans le sens antihoraire à la première opportunité légale.
- 5.9.16.1 S'il n'y a pas d'opportunité légale de patiner et/ou marcher dans le sens antihoraire, aucune pénalité ne sera donnée du moment que le patineur à l'arrêt ne continue pas à engager d'action.

### **Pénalité**

- 5.9.17 Un blocage par un patineur à l'arrêt incluant un contact physique, qui force l'adversaire cible à perdre sa position relative, permet un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier, ou déséquilibre sévèrement l'adversaire [VC : *Stopped Block*].
- 5.9.18 Un blocage dans le sens horaire qui force l'adversaire cible à perdre sa position relative, ou permet un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier, ou déséquilibre sévèrement l'adversaire [VC : *Clockwise Block*].
- 5.9.19 Un patineur qui patine et/ou marche dans le sens horaire et donne un *Assist* à un coéquipier qui n'est ni à terre ni à l'arrêt, qui améliore la position relative du receveur. La pénalité est donnée à l'initiateur de l'*Assist* [VC : *Clockwise Assist*].
- 5.9.20 Un patineur à l'arrêt donnant un *Assist* à un partenaire qui n'est ni à terre ni à l'arrêt, qui améliore la position relative du receveur [VC : *Stopped Assist*].
- 5.9.21 Maintenir activement une position à l'arrêt (par exemple en freinant ou en recevant un *Assist*) ou maintenir un élan dans le sens horaire, en gênant un adversaire [VC : *Stopped Assist*].

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire d'une manière flagrante tout en exécutant un blocage dans le sens horaire ou à l'arrêt, que l'action ait été réussie ou non.

- 5.9.22 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire en exécutant un blocage dans le sens horaire.
- 5.9.23 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire en exécutant un blocage à l'arrêt.

## 5.10 HORS-JEU

[VC : voir chapitre des pénalités de cette section]

Les pénalités d'*Out of Play* sont appliquées pour des actions qui se produisent devant et/ou derrière la zone d'engagement et pour des actions qui détruisent illégalement le *Pack* (en mettant hors-jeu tous les *Blockers* précédemment en jeu). Les actions d'*Out of Play* incluent, mais ne sont pas limitées à, bloquer, assister, détruire le *Pack*, manquer à reformer un *Pack* et manquer à retourner dans la zone d'engagement. Une pénalité sera appliquée à chaque patineur responsable pour chaque action.

5.10.1 Un *Blocker* se trouvant devant ou derrière la zone d'engagement peut recevoir un avertissement d'*Out of Play* de la part d'un arbitre.

5.10.2 Détruire illégalement le *Pack* est la création illégale d'une situation de *No Pack*. Lorsque deux ou plusieurs groupes de *Blockers* égaux en nombre sont éloignés sur la piste de plus de 3 mètres (10 pieds) les uns des autres, et qu'aucun de ces groupes uniques ne correspond à la définition d'un *Pack*, aucun *Pack* ne peut être défini. Si les actions d'un patineur, d'une équipe ou d'un groupe de patineurs créent une situation de *No Pack*, une pénalité pour destruction de *Pack* sera donnée à un seul patineur, le plus responsable ou au *Pivot* (voir Section 6.1.5). Les deux équipes sont responsables du maintien d'un *Pack* légalement défini.

5.10.2.1 Des exemples de destruction illégale du *Pack* peuvent inclure, mais ne sont pas limités à : un patineur, plusieurs patineurs ou une équipe qui s'éloigne rapidement, qui freine ou se laisse rouler de façon à se trouver à plus de 3 mètres (10 pieds) derrière l'autre équipe, met un genou au sol, tombe volontairement ou patine intentionnellement hors des limites de telle manière que le *Pack* légalement défini est détruit.

5.10.2.1.1 Les règles ne définissent pas la vitesse du *Pack*. Une modification graduelle par rapport à la vitesse du *Pack* établie dans le déroulement du jeu est légale, à moins que cette variation soit soudaine, rapide et marquée, ne laissant aucune opportunité à l'équipe adverse de s'ajuster et de maintenir un *Pack*.

5.10.2.2 Un patineur ou un groupe de patineurs est toujours responsable des conséquences de ses actes. Si ses actions créent une situation de *No Pack* (sauf situations exposées dans les Sections 5.10.2.3 et 5.10.2.1.1), il doit être pénalisé comme décrit dans la Section 5.10.17, quelle que soit l'intention. Quand il s'agit de déterminer la responsabilité d'une situation de *No Pack*, selon les Sections 3.1.2 et 5.10.2, les deux équipes sont responsables du maintien d'un *Pack* légalement défini.

- 5.10.2.3 Les destructions de *Pack* qui sont le résultat du déroulement normal du jeu ne sont pas considérées comme des destructions de *Pack* illégales et ne doivent pas être pénalisées. Les patineurs doivent cependant toujours reformer le *Pack* immédiatement ou seront sujets aux pénalités d' *Out of Play* (voir Sections 5.10.6 et 5.10.7). Les exemples de déroulement normal du jeu qui ne doivent pas être considérés comme une destruction illégale de *Pack* incluent :
- 5.10.2.3.1 Forcer un adversaire à tomber ou à sortir des limites de la piste.
  - 5.10.2.3.2 Une destruction de *Pack* comme résultat d'un blocage raté. Ce n'est pas la même chose que de patiner à l'extérieur des limites pour détruire le *Pack*, qui est pénalisé selon la Section 5.10.2.1.
- 5.10.2.4 Lorsqu'aucun patineur ou aucune équipe ne peut être clairement définie comme responsable de la destruction illégale du *Pack*, aucune pénalité ne sera appliquée pour destruction illégale du *Pack* ; cependant les patineurs et les équipes sont tout de même responsables de la reformation immédiate du *Pack* (voir Sections 5.10.6, 5.10.11 et 5.10.12).
- 5.10.3 Aucun patineur ne peut initier un blocage en étant hors-jeu ou envers un patineur qui est hors-jeu. Il est néanmoins légal de contre-bloquer dans une telle situation.
- 5.10.4 Les *Blockers* qui sont hors de la zone d'engagement seront avertis de retourner dans la zone d'engagement et seront pénalisés s'ils n'essayent pas immédiatement de revenir en zone d'engagement.
- 5.10.4.1 Les *Blockers* à l'avant de la zone d'engagement sont obligés de patiner dans le sens horaire pour retourner dans la zone d'engagement si le *Pack* est à l'arrêt ou se déplace dans le sens horaire.
- 5.10.5 Lors d'une situation de *No Pack*, les patineurs seront avertis qu'il n'y a pas de *Pack* et seront pénalisés s'ils n'essayent pas immédiatement de recréer le *Pack*. Pour les patineurs du groupe arrière, ceci inclut de marcher ou patiner dans le sens antihoraire. Pour les patineurs du groupe avant, cela inclut de se mettre en roue libre, freiner ou arriver à un arrêt complet.
- 5.10.5.1 Un patineur qui est hors des limites doit tenter de retourner dans les limites si agir de cette manière est légal et reforme le *Pack*. Ledit *Blocker* n'est néanmoins pas obligé de patiner dans le sens horaire pour trouver un point d'entrée légal.
  - 5.10.5.2 Si tous les *Blockers* d'une équipe sont hors des limites et ne peuvent pas rentrer dans les limites légalement, l'équipe adverse doit immédiatement commencer à se déplacer dans le sens antihoraire. L'équipe qui est hors des limites sera alors responsable de retourner dans les limites pour reformer le *Pack* aussi vite qu'il est légalement possible de le faire (voir Section 5.10.5.1).

- 5.10.5.3 Si un *Blocker* est « entre » deux *Packs* potentiels, de telle sorte que patiner dans le sens horaire ou dans le sens antihoraire reformerait potentiellement un *Pack*, ce *Blocker* peut patiner dans le sens horaire ou dans le sens antihoraire (selon la Section 5.10.5 et la Section 5.10.6).
- 5.10.6 Une tentative de reformation est considérée comme « immédiate » si l'action est prise aussi vite que légalement possible. Si une action immédiate n'est pas suffisante pour reformer le *Pack*, un effort additionnel est néanmoins requis. Si un *Blocker* est dans le groupe arrière, il doit accélérer (jusqu'à sprinter) vers le groupe avant jusqu'à ce qu'un *Pack* soit reformé (être en roue libre, marcher lentement ou marcher dans une direction plus ou moins antihoraire est insuffisant). Si un *Blocker* est dans le groupe avant, il doit freiner activement jusqu'à arriver à un arrêt complet (être en roue libre est insuffisant).
- 5.10.6.1 Pendant une situation de *No Pack*, le groupe le plus en avant n'est jamais obligé de patiner dans le sens horaire pour reformer un *Pack*.
- 5.10.6.2 Quand une reformation de *Pack* est imminente, le groupe arrière peut ralentir afin d'éviter un contact dangereux.
- 5.10.7 Les patineurs ne peuvent pas donner d'*Assist* à leurs coéquipiers en étant hors-jeu.

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.10.8 Des situations de *No Pack* sans impact mesurable sur le déroulement du jeu.
- 5.10.9 Tout blocage illégal en étant hors-jeu qui déséquilibre l'adversaire ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne provoque pas la perte de position relative de l'adversaire ou un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier.
- 5.10.10 Un *Assist* hors-jeu qui affecte le receveur mais n'améliore pas sa position relative.

### **Pénalité**

Si l'action d'*Out of Play* a une conséquence mesurable sur le match, une pénalité sera donnée.

- 5.10.11 Un *Blocker* qui, après avoir été averti, ne tente pas immédiatement de retourner dans la zone d'engagement. Une pénalité doit être appliquée à chaque *Blocker* concerné qui n'essaye pas de retourner dans la zone d'engagement [VC : *Failure to Return*].
- 5.10.12 *Immediate Failure to Reform* : suite à un avertissement, le manquement d'une tentative immédiate de reformer un *Pack* (voir Section 5.10.6). Si un *Pack* n'est pas immédiatement reformé, une pénalité ira à un *Blocker* de chaque équipe, si un quelconque *Blocker* de l'équipe n'a pas fait d'effort immédiat pour reformer le *Pack* [VC : *Failure to Reform*] .
- 5.10.12.1 Un *Blocker* qui continue un blocage ou initie un nouveau blocage après qu'une situation de *No Pack* est déclarée sera considéré comme ne faisant aucun effort pour reformer le *Pack*.

- 5.10.13 *Sustained Failure to Reform* : un *Blocker* exécutant toute action (ou inaction) qui inhibe ou retarde sa tentative de reformer un *Pack*, ou prolonge la situation de *No Pack*, si les tentatives précédentes n'étaient pas suffisantes (voir Section 5.10.6). Un seul *Blocker* de chaque équipe, à la fois, qui est le plus responsable du maintien de la situation de *No Pack*, pourra être pénalisé de la sorte [VC : *Failure to Reform*].
- 5.10.14 Un *Blocker* qui retourne dans la zone d'engagement par l'arrière, en lui ayant pris un tour d'avance. Une pénalité doit être appliquée à chaque *Blocker* concerné (voir Section 3.3.3.2) [VC : *Illegal Return*].
- 5.10.15 Un *Blocker* qui retourne dans la zone d'engagement par l'avant, après être sorti du *Pack* par l'arrière. Une pénalité doit être appliquée à chaque *Blocker* concerné (voir Section 3.3.3.2) [VC : *Illegal Return*].
- 5.10.16 Tout blocage illégal en étant hors-jeu qui fait perdre sa position établie à l'adversaire. Ceci inclut de faire tomber l'adversaire, le faire sortir des limites de la piste ou lui faire perdre de sa position relative [VC : *Out of Play Block*].
- 5.10.17 Tout blocage illégal en étant hors-jeu qui permet un gain de position relative de l'initiateur ou d'un coéquipier [VC : *Out of Play Block*].
- 5.10.18 Destruction Illégale du *Pack* : l'action de détruire illégalement le *Pack* qui entraîne la perte pour tous les *Blockers* de leur position relative. Le patineur responsable de la destruction du *Pack* recevra une pénalité [VC : *Destroying the Pack*].
- 5.10.19 Un *Out of Play Assist* qui améliore la position relative du receveur. La pénalité est donnée à l'initiateur de l'*Assist* [VC : *Out of Play Assist*].

### **Expulsion**

Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match. Les expulsions seront prononcées pour une tentative puissante et délibérée de bloquer un adversaire de manière flagrante en étant hors-jeu, que l'action soit réussie ou non.

- 5.10.20 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire en étant hors-jeu.
- 5.10.21 Un contact négligent ou imprudent avec un adversaire qui est hors-jeu.

## **5.11 COUPER LA PISTE**

[VC : *Cutting*]

Quand ils sont hors des limites (ceci inclut le fait de chevaucher la limite ; voir le Glossaire), les patineurs doivent retourner dans une position à l'intérieur des limites sans améliorer leur position relative par rapport aux autres patineurs. Les violations sont considérées comme des pénalités de *Cutting the Track* [couper la piste]. Un patineur qui est dans les limites de la piste n'a pas à céder le passage à un patineur hors des limites. Les patineurs qui sont hors des limites de la piste doivent trouver un passage pour rejoindre la piste qui n'impose pas de se déplacer aux patineurs se trouvant dans les limites. Les patineurs hors des limites sont sujets aux pénalités de *Skating out of bounds* (patinage hors des limites) même s'ils ne coupent pas la piste (voir Section 5.12 - Patiner hors des limites).

Cette section traite des pénalités de *Cutting the Track* [couper la piste]. Les patineurs doivent être debout et en train de patiner, ou debout sur leurs patins pour recevoir les pénalités de *Cutting the Track* (voir Section 5.8 - Engagement d'une action hors des limites pour les patineurs à terre retournant sur la piste et bloquant illégalement et Section 5.3 Blocage bas).

Les patineurs à terre qui sont retournés sur la piste sont soumis aux pénalités de *Cutting the Track* applicables dès qu'ils reviennent dans les limites, sont debout et sont en train de patiner, ou debout sur leurs patins. Les patineurs à terre ne sont pas sanctionnables par les pénalités de *Cutting the Track* (jusqu'à ce qu'ils soient debout), mais sont tout de même soumis aux pénalités de *Low blocking* et de *Blocking out of Bounds*. Les patineurs ne peuvent pas revenir en arrière quand ils sont en jeu dans le but d'essayer d'annuler ou d'éviter une pénalité de *Cutting the Track*.

5.11.1 Retourner derrière l'initiateur du blocage : quand il est mis hors des limites (ou à cheval sur les limites) par un blocage, un adversaire doit retourner sur la piste sans améliorer sa position relative. Retourner sur la piste devant l'initiateur du blocage améliore la position relative, indépendamment de qui est devant quand le patineur cible sort de la piste. Un patineur dans les limites qui fait sortir un adversaire hors des limites gagne et établit une position relative supérieure. Un patineur ne peut retourner sur la piste devant l'adversaire qui a bloqué et sorti de la piste ce patineur, sauf dans les circonstances suivantes où aucune pénalité ne doit être appliquée :

5.11.1.1 Quand le patineur initiateur est considéré « en *Penalty Box* », car dirigé hors de la piste pour une pénalité (voir Section 6.2.2.2.2).

5.11.1.2 Quand le patineur initiateur sort des limites de la piste à tout moment après avoir initié le blocage.

5.11.1.3 Quand le patineur initiateur se met à terre ou tombe à tout moment après avoir initié le blocage.

5.11.1.4 Quand un *Blocker* initiateur sort de la zone d'engagement à tout moment après avoir initié le blocage ou quand, pendant une situation de *No Pack*, ledit *Blocker* est à 6 mètres (20 pieds) de n'importe quel membre du dernier *Pack* défini.

Le résultat final d'un blocage est pris en considération lorsque le patineur cible a rétabli le contrôle de son patinage sur la piste. Si le patineur cible quitte la piste après le résultat final du blocage, il n'a pas l'obligation de retourner derrière l'initiateur du blocage. Cependant, le patineur est tout de même soumis aux pénalités de *Skating out of bounds* et de *Cutting the Track* sur les patineurs autres que celui qui a initié le blocage.

5.11.2 Exemples de *Cutting the Track* :

5.11.2.1 Un patineur, debout et patinant, qui retourne complètement dans les limites de la piste (après avoir été hors des limites) devant au moins un patineur en jeu, dans les limites et debout, ce qui a pour résultat d'avoir amélioré la position relative du patineur incriminé.

- 5.11.2.2 Un patineur, debout et patinant, qui retourne complètement dans les limites de la piste (après avoir été hors des limites), devant au moins un patineur en jeu, dans les limites et debout pendant une situation de *No Pack*, ce qui a pour résultat d'avoir amélioré la position relative du patineur incriminé.

### **Exemples de Jeu Légal**

- 5.11.3 Un patineur qui chevauche la limite de la piste et sort ensuite complètement de la piste, indépendamment du nombre ou du type de patineurs dépassés pendant qu'il chevauchait la ligne. Ce patineur est toujours sujet aux pénalités de *Skating out of bounds* (voir Section 5.12 – Patiner hors des limites).
- 5.11.4 Un patineur qui retourne dans les limites devant n'importe quel patineur qui a commis une pénalité avant que le patineur ne rentre dans les limites, même avant que la pénalité dudit patineur ait été donnée.

### **No Pass / No Penalty [Pas de Dépassement / Pas de Pénalité]**

Bien qu'aucune pénalité ne puisse être donnée pour les cas de « *No pass, No Penalty* », ceci ne devrait pas non plus être considéré comme un dépassement légal de la personne dépassée. Cela peut avoir pour résultat, par exemple, qu'un *Jammer* échoue à obtenir le statut de *Lead Jammer*, même s'il est le premier à sortir du *Pack* en n'ayant encouru aucune pénalité.

- 5.11.5 N'importe laquelle des situations des Sections 5.11.1.1 – 5.11.1.4.
- 5.11.6 Un patineur qui « coupe » uniquement un coéquipier.
- 5.11.7 Un patineur retournant dans les limites devant un adversaire alors que cet adversaire est à terre ou hors des limites.
- 5.11.8 Un patineur, ayant été hors des limites ou ayant chevauché la limite, qui, brièvement et involontairement, retourne complètement sur la piste sur un patin, dans un effort pour rester ou pour retourner hors des limites.
- 5.11.8.1 Ceci inclut seulement les efforts pour rester hors des limites. Les tentatives ratées de rentrer légalement sur la piste, aboutissant à une situation de jeu illégale, devront être pénalisées normalement.

### **Pénalité**

- 5.11.9 Un patineur qui « coupe » tout adversaire qui se trouve dans les limites et debout, même en situation de *No Pack*.
- 5.11.10 Un patineur qui « coupe » plus d'un coéquipier qui se trouve dans les limites et debout, même en situation de *No Pack*.

### **Expulsion**

- 5.11.11 Non applicable.

## 5.12 PATINER HORS DES LIMITES

[VC : *Skating out of bounds*]

Les patineurs doivent rester dans les limites. Aucune partie du/des patin(s) d'un patineur ne peut toucher le sol en dehors des limites de la piste. Les patineurs ne peuvent pas prendre d'élan pour un blocage tant qu'ils ne sont pas dans les limites de la piste (voir Section 5.8.2). Les patineurs ne peuvent pas utiliser la zone hors des limites de la piste pour raccourcir la distance nécessaire à leur trajet. Les patineurs ne peuvent pas non plus sortir de la piste de leur propre chef pour éviter le jeu, même à cause d'une mauvaise estimation de leur vitesse.

### Exemples de Jeu Légal

- 5.12.1 Maintenir ou augmenter sa vitesse en étant hors des limites dans la zone extérieure, dans le but d'aller ou revenir de la *Penalty Box*.
- 5.12.2 Sortir de la piste de son propre chef pour éviter un obstacle (par exemple, des liquides, des débris ou des patineurs à terre).
- 5.12.3 Sortir de la piste suite à un blocage reçu.
- 5.12.4 Sortir de la piste suite à l'exécution d'un blocage ou à un blocage manqué.
- 5.12.5 Sortir de la piste de son propre chef suite à une blessure
- 5.12.6 Sortir de la piste de son propre chef pour résoudre un problème d'équipement.
- 5.12.7 Sortir de la piste de son propre chef pour récupérer un couvre-casque qui est hors des limites (pour autant que cela soit permis au patineur ; voir Section 2.6 – Couvre-casques).
- 5.12.8 Couper à travers la zone intérieure de la piste afin de rentrer légalement sur la piste derrière un adversaire (par exemple, un *Jammer* tentant de retourner sur la piste après que l'autre *Jammer* a patiné dans le sens horaire).

### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

- 5.12.9 Adopter intentionnellement un statut de chevauchement de la limite, pour n'importe quelle raison, du moment que le patineur ne sort pas totalement de la piste.
- 5.12.10 Sortir de la piste en croyant qu'il y avait une raison de sortir légalement hors des limites.
  - 5.12.10.1 Sortir de la piste par erreur à cause de la mauvaise compréhension de l'instruction d'un officiel (par exemple, un patineur pensant qu'il a été pénalisé alors que dans les faits il ne l'était pas).
  - 5.12.10.2 Sortir de la piste après une manœuvre dont le patineur estime qu'elle l'a amené hors des limites (par exemple, un saut d'apex).

- 5.12.11 Après un avertissement (voir Section 5.10 – Hors-jeu), sortir de la piste en étant hors-jeu comme résultat d’une tentative immédiate de retourner dans la zone d’engagement, du moment que cela ne raccourcit pas substantiellement la distance.
- 5.12.12 Sortir de la piste à tout moment pendant les quatre coups de sifflet de fin de *Jam*.
- 5.12.13 Sortir de la piste à cause d’une perte d’équilibre (même si le patineur reste debout). Ce patineur est toujours potentiellement sujet aux pénalités sous la Section 5.11 – Couper la Piste.
- 5.12.14 Sortir de la piste à cause d’un saut d’apex raté. Ce patineur est toujours potentiellement sujet aux pénalités sous la Section 5.11 – Couper la piste.
- 5.12.15 Être propulsé complètement hors des limites par un coéquipier. Le patineur hors des limites est toujours potentiellement sujet aux pénalités de destruction de *Pack* (voir Section 5.10 – Hors-jeu).

### **Pénalité**

- 5.12.16 Patiner en étant hors des limites de façon à raccourcir substantiellement la distance du tour. Par exemple :
- 5.12.16.1 Couper à travers la zone intérieure de la piste sur le chemin de la *Penalty Box*.
- 5.12.16.2 Couper de manière répétée des petites distances du tour, qui, additionnées ensemble, amènent au raccourcissement d’une portion significative de la distance tout au long du match.
- 5.12.17 Traverser la piste en étant à terre, depuis la zone extérieure jusqu’à la zone intérieure.
- 5.12.18 Patiner hors des limites de la piste pour maintenir ou augmenter sa vitesse. Par exemple, effectuer un *Cross-over* [croisé] en touchant hors des limites.
- 5.12.19 Un patineur sortant totalement de la piste, même en chevauchant la limite le long du chemin, totalement de son propre chef (excepté où défini ci-dessus comme étant légal ou sans impact), y compris en étant à terre.
- 5.12.19.1 Un patineur qui retourne sur la piste depuis la zone extérieure et juge mal sa vitesse, ce qui le fait sortir de la piste sur la zone intérieure, a quitté la piste totalement de son propre chef.
- 5.12.19.2 Un patineur qui sort totalement de la piste afin d’éviter de recevoir un blocage est considéré comme sortant de la piste entièrement de son propre chef.

### **Expulsion**

- 5.12.11 Non applicable.

## 5.13 PROCÉDURES ILLÉGALES

[VC : voir chapitre des pénalités de cette section]

Il s'agit d'infractions techniques donnant un avantage à l'équipe incriminée, mais n'ayant pas forcément d'impact sur un adversaire spécifique.

### Exemples de Jeu Légal

5.13.1 Un patineur qui établit une position de départ légale sur la piste avant le coup de sifflet de départ de *Jam*, mais est bloqué hors des limites ou hors de sa position de départ légal avant que ou en même temps que le coup de sifflet de départ de *Jam* est donné. Ce patineur sera autorisé à rester dans le *Jam*, et ne sera pas considéré comme ayant fait un *False Start* [faux départ].

### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

5.13.2 Un patineur qui sort complètement de la *Penalty Box* avant que son temps de pénalité ne soit terminé, après avoir reçu une mauvaise instruction par l'officiel de *Penalty Box*. Le patineur doit retourner dans la *Penalty Box* et terminer sa pénalité.

5.13.3 Trop de patineurs sur la piste. Le patineur en trop est invité à retourner sur son banc sans arrêt du *Jam*.

5.13.4 Plus d'un seul *Pivot* en charge pour une équipe sur la piste après le coup de sifflet de départ du *Jam*. Le patineur en faute est le *Pivot* qui est entré en dernier sur la piste dans ce *Jam*. Si l'arbitre ne peut déterminer le dernier *Pivot* à être entré sur la piste, l'arbitre signalant l'« *Illegal Procedure* » doit l'assigner au *Pivot* le plus proche de lui sur la piste. Après le coup de sifflet, l'arbitre doit informer ce patineur de retourner sur son banc si ce patineur est un patineur en trop sur la piste (voir Section 5.13.3) ou d'enlever le couvre-casque si ce patineur est un *Pivot* en trop mais que l'équipe a quand même le bon nombre de *Blockers*. Tout *Pivot* commençant le *Jam* en *Penalty Box* est le *Pivot* pour ce *Jam*.

5.13.5 Un *Jammer*, sans statut établi de *Lead Jammer*, essayant d'arrêter le *Jam*, si le *Jam* n'est pas arrêté.

5.13.6 Un *Blocker* commençant le *Jam* avec plus d'un genou à terre.

### Pénalité

5.13.7 *Failure to Yield* [Manquement à céder l'avantage] : un patineur qui commet un *False Start* (voir Section 3.2.8) en touchant partiellement à l'extérieur de sa zone légale de départ au coup de sifflet de départ de *Jam*, et ensuite ne cède pas l'avantage ainsi gagné [VC : *Failure to Yield*].

- 5.13.8 *Illegal Positioning* [positionnement illégal] : un patineur qui commet un *False Start* (voir Section 3.2.7) en étant complètement à l'extérieur de sa zone légale de départ (mais complètement à l'intérieur des limites de la piste) au coup de sifflet de départ de *Jam*. Chaque patineur qui enfreint cette règle recevra une pénalité, même si cela inclut plus d'un patineur de la même équipe [VC : *Illegal Positioning*].
- 5.13.8.1 Si tous les *Blockers* d'une équipe sont positionnés illégalement en touchant complètement la zone hors de leur zone légale de départ, le *Jam* ne sera pas démarré.
- 5.13.8.2 Si, au coup de sifflet de départ de *Jam*, un *Pack* ne peut être défini parce qu'un ou plusieurs patineurs touchent partiellement à l'extérieur de leur zone légale de départ (voir Section 3.2.8), un des patineurs touchant à l'extérieur de leur zone légale de départ sera immédiatement pénalisé (c'est-à-dire sans recevoir la possibilité de céder l'avantage). Si plus d'un patineur pourrait recevoir cette pénalité, celle-ci devra revenir au *Pivot* (si le *Pivot* est positionné illégalement comme décrit) ou au patineur le plus proche de l'arbitre.
- 5.13.9 Un patineur pénalisé qui quitte la *Penalty Box* pendant un *Team Timeout* ou un *Official Timeout* [VC : *Penalty Box Violation*].
- 5.13.10 Entrer en *Penalty Box* pour communiquer avec un patineur pénalisé (voir Section 6.2.4.1) [VC : *Penalty Box Violation*].
- 5.13.10.1 Tout personnel d'encadrement médical est autorisé dans la *Penalty Box* autant que nécessaire, mais ne peut communiquer avec les patineurs pénalisés que sur des questions médicales.
- 5.13.10.2 Si un membre sans patins du personnel d'encadrement d'une équipe entre en *Penalty Box* pour communiquer avec un patineur pénalisé, cette pénalité sera donnée au capitaine de son équipe.
- 5.13.11 Un patineur pénalisé qui enlève son équipement de sécurité en *Penalty Box*. Un patineur pénalisé peut enlever son protège-dents uniquement après s'être assis dans la *Penalty Box*. Simplement ajuster son équipement de protection en étant en *Penalty Box* ne doit pas être pénalisé [VC : *Equipment Violation*].
- 5.13.12 Forcer un *Jam* à s'arrêter à cause d'un trop grand nombre de patineurs sur la piste. Selon la Section 8.2.1.1.1, si trop de patineurs sont présents sur la piste, les arbitres dirigeront un patineur hors de la piste. Si aucun patineur ne quitte la piste et que le *Jam* doit être arrêté à cause de trop de patineurs sur la piste, ce patineur recevra la pénalité [VC : *Too Many Skaters*].
- 5.13.13 Uniforme, bijoux ou patins inappropriés [VC : *Uniform Violation*].
- 5.13.14 Un *Jammer* sans statut de *Lead Jammer* réussissant à arrêter un *Jam* [VC : *Illegal Call-off*].

- 5.13.15 Violation de règles concernant la possession ou le fait de porter un couvre-casque (voir Section 2 – Postes et identification du patineur), incluant les violations des procédures définies dans la Section 2.5 – *Star Pass*. L’initiateur de l’action illégale reçoit la pénalité [VC : *Star Pass Violation*].
- 5.13.16 Empêcher un *Star Pass* via tout moyen autre qu’un blocage légal [VC : *Star Pass Violation*].
- 5.13.17 Un patineur sortant de la *Penalty Box*, qui rentre sur la piste d’une manière qui constituerait une pénalité de *Cutting the Track* (voir Section 5.11 – Couper la Piste), étant donné que tous les *Blockers* qui sont dans les limites et debout sont considérés comme ayant une position supérieure à celle d’un patineur revenant de la *Penalty Box* [VC : *Illegal Re-entry*].
- 5.13.18 Un patineur, après avoir été renvoyé d’une *Penalty Box* pleine, qui rentre sur la piste d’une manière qui constituerait une pénalité de *Cutting the Track* (voir Section 5.11 – Couper la Piste), étant donné que tous les *Blockers* qui sont dans les limites et debout sont considérés comme ayant une position supérieure à celle d’un patineur revenant de la *Penalty Box* [VC : *Illegal Re-entry*].
- 5.13.19 Un patineur, après avoir remédié à un dysfonctionnement de son équipement au cours d’un *Jam*, qui rentre sur la piste d’une manière qui constituerait une pénalité de *Cutting the Track* (voir Section 5.11 – Couper la piste), étant donné que tous les *Blockers* qui sont dans les limites et debout sont considérés comme ayant une position supérieure à celle d’un patineur revenant après avoir arrangé un dysfonctionnement de son équipement au cours d’un *Jam* [VC : *Illegal Re-entry*].
- 5.13.20 Un patineur sortant complètement de la *Penalty Box* avant d’avoir été relâché par un officiel (note : si l’officiel de la *Penalty Box* donne l’ordre à ce patineur de partir plus tôt, cette pénalité ne s’applique pas – voir Section 5.13.2) [VC : *Penalty Box Violation*].
- 5.13.21 Trop de patineurs et/ou de personnel de l’encadrement de l’équipe dans la zone désignée de l’équipe. La pénalité sera donnée au *Pivot* au moment où la pénalité a été déterminée. S’il n’y a pas de *Pivot* dans ce *Jam*, la pénalité sera donnée au capitaine quelles que soient les circonstances [VC : *Bench Staff Violation*].
- 5.13.22 Enlever l’équipement de protection réglementaire (voir Sections 6.2.7 et 9.1.1) [VC : *Equipment Violation*].
- 5.13.23 Un patineur qui a été exclu d’un match, interférant avec le match au-delà d’un comportement attendu de la part d’un membre du public. Ceci inclut de retourner dans la zone désignée de son équipe pendant le temps restant du match. Cette pénalité doit être donnée au capitaine de l’équipe de ce patineur [VC : *Interference*].
- 5.13.24 Un patineur expulsé qui n’a pas quitté la piste ou la zone de repos, ou retournant sur la zone de la piste après avoir été expulsé. Ceci inclut de retourner dans la zone désignée de son équipe pendant le temps restant du match. Cette pénalité doit être donnée au capitaine de l’équipe de ce patineur [VC : *Interference*].
- 5.13.25 Les patineurs qui commencent intentionnellement dans une position de départ

qui prolonge à dessein leur capacité à revenir à une position en jeu ou la capacité de leur équipe à former ou reformer un *Pack* au coup de sifflet de départ de *Jam* (par exemple, commencer intentionnellement sur le dos ou en tas les uns sur les autres). Une pénalité sera appliquée par équipe au patineur qui semble le plus responsable ou au *Pivot*, pour avoir commencé le *Jam* de cette manière. Les autres patineurs peuvent recevoir des pénalités ultérieures pour manquement à reformer le *Pack*, selon les Sections 5.10.6 et 5.10.13 [VC : *Stalling*].

## **Expulsion**

5.13.26 Non applicable.

## **5.14 INSUBORDINATION**

[VC : *Insubordination*]

Les pénalités d'*Insubordination* seront données pour des actions qui démontrent un irrespect à l'égard de l'autorité des officiels, qu'elles soient intentionnelles ou non. Les exemples d'*insubordination* incluent, mais ne sont pas limités à, un manquement à quitter la piste pour une pénalité, un manquement à quitter la piste après un *Foul Out* [exclusion], et à l'utilisation d'un discours dédaigneux dirigé envers un officiel.

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

5.14.1 Commettre intentionnellement une *Illegal Procedure* n'est pas de l'*insubordination* et ne doit pas être pénalisé en tant que tel.

### **Pénalité**

5.14.2 Manquement délibéré à quitter la piste pour une pénalité.

5.14.3 Un patineur qui, après avoir été pénalisé clairement et de manière appropriée (selon la Section 8.2.5.2), ne quitte pas la piste. Cette pénalité sera donnée même si le patineur n'est pas conscient qu'il a été pénalisé, du moment que :

5.14.3.1 La pénalité a été appelée en utilisant le geste d'arbitrage et le signal verbal appropriés.

5.14.3.2 L'arbitre donnant la pénalité était positionné correctement pour que le patineur voie potentiellement l'appel.

5.14.3.3 L'arbitre donnant la pénalité l'a fait suffisamment fort pour être entendu, étant donné la position de l'arbitre, ainsi que les contraintes et le volume du lieu.

5.14.4 L'utilisation d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou abusifs dirigés à l'égard d'un officiel. Si personne ne peut être déterminé comme étant le contrevenant mais que cela provient clairement d'un patineur, cette pénalité sera donnée au capitaine correspondant.

## Expulsion

- 5.14.5 Infraction délibérée à quitter la piste après *Foul Out* [exclusion].
- 5.14.6 L'utilisation répétée d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou injurieux dirigés à l'égard d'un officiel.
- 5.14.7 Insubordination délibérée et excessive envers un arbitre.

## 5.15 RETARDEMENT DE JEU

[VC : *Delay of Game*]

Les pénalités de *Delay of Game* [retardement de jeu] seront données pour des actions qui interfèrent avec la progression normale du match. Si une pénalité de *Delay of Game* est justifiée, les officiels devront prendre un *Timeout* à la fin des 30 secondes de *Line-up* [alignement], au lieu de démarrer un nouveau *Jam*. La pénalité devra être appliquée, et une nouvelle période de *Line-up* commencera dès que possible.

### Exemples d'Action Légale

- 5.15.1 Un capitaine ou un *Alternate* [suppléant désigné] demandant un *Timeout* ou un *Official Review* quand ils y sont autorisés.
- 5.15.2 Un capitaine ou un *Alternate* [suppléant désigné] parlant au *Head Referee*, qui décide alors indépendamment de demander un *Official Timeout*.

### Pas d'Impact / Pas de Pénalité

- 5.15.3 Non applicable.

### Pénalité

- 5.15.4 Manquement à être sur la piste pour le *Jam* suivant au départ du *Jam*, au poste approprié (*Pivot* ou *Blocker*), alors que l'on est en attente pour la *Penalty Box*. Une pénalité sera donnée à chaque patineur incriminé.
- 5.15.5 Manquement à aligner au moins un *Blocker* dans un *Jam*, empêchant un *Jam* de démarrer. Une pénalité sera donnée au capitaine (voir Section 8.2.7.1.2 pour refus d'aligner des patineurs).
- 5.15.6 Manquement à aligner au moins un *Blocker* entre les Lignes de *Pivot* et de *Jammer*, empêchant un *Pack* de se former entre les Lignes de *Pivot* et de *Jammer* à la première opportunité légale. La pénalité sera donnée au capitaine. Si les deux équipes manquent à aligner un quelconque *Blocker* de cette manière, une pénalité sera assignée à chaque capitaine.
- 5.15.7 Avec un *Jammer* purgeant une pénalité en *Penalty Box*, un manquement de la part de l'équipe adverse à aligner un *Jammer* au *Jam* suivant, empêchant un *Jam* de démarrer. Une pénalité sera donnée au capitaine.

- 5.15.8 Les deux équipes manquent à aligner chacune un *Jammer*, empêchant un *Jam* de démarrer. Une pénalité sera donnée à chaque capitaine.
- 5.15.9 Une équipe demandant et obtenant un *Team Timeout* alors qu'elle n'en a plus. La pénalité sera assignée au capitaine.
- 5.15.10 Un patineur ayant précédemment arrêté un *Jam* à cause d'une blessure, se mettant sur la piste au départ de *Jam* avant que les trois *Jams* requis pendant lesquels le patineur ne peut pas participer ne se soient écoulés (voir Section 9.3.1). La pénalité devra être assignée au capitaine. Si l'arbitre pense que la blessure présente un danger sérieux et immédiat pour le patineur ou d'autres, il devra immédiatement renvoyer le patineur à son banc, plutôt qu'attendre jusqu'à la fin du *Line-up*.

### **Expulsion**

- 5.15.11 Non applicable.

## **5.16 MAUVAISE CONDUITE / TRÈS MAUVAISE CONDUITE**

[VC : *Misconduct / Gross Misconduct*]

Quand un patineur engage une action avec une conduite non sportive, ce patineur peut recevoir une pénalité ou une expulsion, selon le degré avec lequel l'action est jugée inappropriée. Ceci peut inclure le fait d'être grossier avec des adversaires, un membre de l'équipe d'encadrement ou des membres du public ; un contact physique en dehors du champ des contacts appropriés pour le sport ; ou tout acte qui remet en cause la dignité du sport.

### **Exemples de Jeu Légal**

- 5.16.1 L'initiation d'un contact avec les deux patins en l'air sur un coéquipier est légal, indépendamment de l'impact sur ce coéquipier. Le coéquipier impacté est, néanmoins, responsable de la légalité de ses propres actions.
- 5.16.2 Une entrée en *Penalty Box* qui oblige un coéquipier à bouger ou provoque un contact puissant avec un coéquipier.

### **Pas d'Impact / Pas de Pénalité**

- 5.16.3 Une entrée en *Penalty Box* qui provoque un contact uniquement aux personnes empiétant sur la voie de sécurité et/ou la *Penalty Box* sans y être autorisées.
- 5.16.4 Un contact, réel ou potentiel, par le siège de *Penalty Box* du patineur sur une autre personne qui est causé par une défaillance structurelle du siège, et pas par l'entrée du patineur en *Penalty Box*.
- 5.16.5 Initier un contact avec les deux patins ne touchant pas le sol, ce qui déséquilibre l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant et/ou sur les côtés, mais ne fait pas perdre de position relative à l'adversaire.

- 5.16.6 Un patineur initiant un contact ou engageant une action envers un adversaire avant le coup de sifflet de départ de *Jam*, ce qui déséquilibre l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant ou sur les côtés, mais ne fait pas perdre à l'adversaire sa position de départ établie.
- 5.16.7 Un patineur initiant un contact ou engageant une action envers un adversaire après le quatrième coup de sifflet de fin de *Jam*, ce qui déséquilibre l'adversaire cible, ou le déplace vers l'avant ou sur les côtés, mais ne cause pas la chute de l'adversaire.

### **Pénalité [VC : *Misconduct*]**

- 5.16.8 Initier un contact avec les deux patins ne touchant pas le sol, contact qui fait perdre sa position établie à l'adversaire. Ceci inclut de faire tomber un adversaire, le sortir des limites de la piste ou le sortir de sa position relative.
- 5.16.9 Exécuter un blocage sur un adversaire qui est à terre.
- 5.16.10 L'utilisation d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou injurieux dirigés à l'égard d'une mascotte, d'un présentateur, d'un spectateur ou de toute autre personne faisant partie de l'organisation d'un événement. Si personne ne peut être déterminé comme étant le contrevenant mais que cette action provient clairement d'un patineur, cette pénalité sera donnée au capitaine correspondant.
- 5.16.11 L'utilisation excessive d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou injurieux dirigés à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un manager, d'un coach ou de toute autre personne faisant partie de l'encadrement des équipes. Si personne ne peut être déterminé comme étant le contrevenant mais que cette action provient clairement d'un patineur, ou si une équipe entière est offensante (même si aucune parole offensante des patineurs individuels n'est considérée « excessive »), cette pénalité sera donnée au capitaine correspondant.
- 5.16.12 Un patineur qui, sur le chemin de la *Penalty Box* pendant un *Jam*, oblige une autre personne (incluant les officiels, adversaires et membres du public, mais n'incluant pas les coéquipiers) à quitter sa position pour éviter raisonnablement d'être contacté puissamment. Ceci inclut les personnes correctement positionnées dans la zone de leur équipe et n'est pas limité aux personnes dans la *Penalty Box*.
- 5.16.13 Une entrée habituelle en *Penalty Box* pendant un *Jam* où le contact, qu'il soit réel ou potentiel, entre la chaise d'un patineur et une autre personne (incluant les officiels, adversaires et membres du public, mais n'incluant pas les coéquipiers) est causé par une défaillance de la structure du siège et non pas par l'entrée du patineur. La pénalité doit être délivrée lorsque les mesures de précautions adéquates ne sont pas prises par le patineur fautif, ce qui provoque la défaillance habituelle d'un siège ou des sièges.
- 5.6.14 Adopter intentionnellement une position à terre pour duper un arbitre concernant une pénalité à appeler sur un adversaire.
- 5.16.15 Adopter intentionnellement une position à terre pour tenter d'éviter un blocage.

- 5.16.16 Tout contact initié par un patineur à terre, qui provoque la chute ou la perte de position relative d'un adversaire ou qui permet un gain de position relative d'un coéquipier.
- 5.16.17 Un patineur initiant un contact ou engageant une action envers un adversaire avant le coup de sifflet de départ de *Jam*, ce qui fait perdre à l'adversaire sa position de départ établie. Ceci inclut de faire tomber l'adversaire, le faire sortir des limites de la piste, le déséquilibrer sévèrement ou le mettre en position de départ illégale.
- 5.16.18 Un patineur initiant un contact ou engageant une action envers un adversaire avant le coup de sifflet de départ de *Jam*, ce qui permet à l'initiateur de gagner une position de départ supérieure. Ceci inclut de gagner une position légale de départ (gagner une position de départ dans les limites ou légale au moyen du contact) ou briser un mur d'adversaires.
- 5.16.19 Un patineur initiant un contact ou engageant une action envers un adversaire après le quatrième coup de sifflet de fin de *Jam*, ce qui provoque la chute de l'adversaire cible, le déséquilibre sévèrement, ou le déplace sévèrement vers l'avant ou sur les côtés.

### **Expulsion [VC : *Gross Misconduct*]**

Une *Gross Misconduct* [très mauvaise conduite] est définie comme une imprudence tellement sérieuse qu'elle justifie l'expulsion immédiate d'un patineur, même dès sa première occurrence. Les actions intolérables suivantes entraîneront l'expulsion automatique du match, même si elles ne se produisent pas pendant une bagarre.

- 5.16.20 Interférence illégale dans le déroulement du jeu par des patineurs ou des membres de l'encadrement des équipes qui ne sont pas impliqués dans le *Jam*.
- 5.16.21 L'utilisation répétée d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou injurieux à l'égard d'une mascotte, d'un présentateur, de spectateurs ou de toute autre personne faisant partie de l'organisation d'un événement.
- 5.16.22 L'utilisation répétée et excessive d'un langage ou de gestes obscènes, outrageants ou injurieux à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un manager, d'un coach ou de toute autre personne faisant partie de l'encadrement des équipes.
- 5.16.23 Se battre, défini comme une lutte physique qui ne fait pas partie du déroulement régulier du jeu. Un patineur qui se défend exclusivement des coups reçus et qui ne s'engage pas dans la bagarre ne sera pas pénalisé (voir Section 6.4.2).
- 5.16.24 Mordre.
- 5.16.25 Sauter sur ou dans un tas de patineurs se battant (c'est-à-dire en « dog pile » [les uns sur les autres]).
- 5.16.26 Une violence physique sérieuse ou toute action considérée par les officiels comme provoquant une menace physique extraordinaire.

- 5.16.27 Un patineur qui, sur le chemin de la *Penalty Box* pendant un *Jam*, effectue un contact puissant avec une autre personne (autre qu'un coéquipier), ou qui provoque ce contact via un siège de *Penalty Box*. Ceci inclut un contact fait aux personnes correctement positionnées sur leurs bancs d'équipe et n'est pas limité aux personnes en *Penalty Box*.
- 5.16.21 Un contact vigoureux avec un officiel qui peut être raisonnablement évité ou qui est intentionnel.

## 6 MISE EN APPLICATION DES PÉNALITÉS

### 6.1 PÉNALITÉS

- 6.1.1 Quand un patineur a reçu une pénalité, ce patineur sera envoyé en *Penalty Box*. Le patineur conservera le poste qu'il occupait quand la pénalité a été donnée (*Jammer*, *Blocker Pivot* ou *Blocker non-Pivot*), jusqu'à l'expiration de la pénalité (voir Section 6.2.2).
- 6.1.1.1 Une pénalité est considérée comme étant assignée, et un patineur est considéré comme ayant été envoyé en *Penalty Box*, une fois que l'action qui mérite une pénalité a été commise.
- 6.1.1.2 Aucun patineur, y compris le patineur qui a reçu la pénalité, ne peut être tenu responsable de se comporter comme si une pénalité avait été donnée, jusqu'à ce que l'officiel ait terminé le geste d'arbitrage et le signal verbal appropriés.
- 6.1.1.3 Quand un *Jam* n'est pas en cours, les patineurs qui commettent des actions illégales méritant des pénalités purgeront le temps de cette pénalité au poste indiqué par le couvre-casque porté au moment où l'acte illégal a été commis.
- 6.1.1.3.1 Un capitaine à qui est donnée une pénalité en raison de son rôle de capitaine (par exemple, en raison d'une action illégale commise par un *Bench Manager* [directeur d'arrière-banc]) purgera le temps de cette pénalité en tant que *Blocker* dès qu'il sera apte à purger le temps de cette pénalité à ce poste.
- 6.1.1.3.2 Si un *Pivot* ou un *Blocker* commet une pénalité entre les *Jams* alors que la *Penalty Box* est pleine, il doit se présenter en *Penalty Box* et sera ajouté à la file de la *Penalty Box*. Toutes les règles et procédures de la *Penalty Box* s'appliquent (voir Section 6.2.2.3).

- 6.1.1.3.3 Si un patineur qui s'est aligné en tant que *Jammer* ou *Pivot* commet une pénalité entre les *Jams* alors qu'il y a déjà un *Jammer* ou un *Pivot* de son équipe en *Penalty Box*, ce patineur purgera le temps de cette pénalité en tant que *Blocker*.
- 6.1.2 Les pénalités expirent après 30 secondes passées en *Penalty Box*. Chaque pénalité est chronométrée séparément et individuellement.
- 6.1.3 Si une procédure illégale apporte un avantage injuste, l'arbitre attribuera une pénalité et pourra arrêter le *Jam* si l'équipe contrevenante ne cède pas immédiatement l'avantage.
- 6.1.4 Si une pénalité est commise par une personne ne patinant pas (par exemple, un membre du personnel d'encadrement de l'équipe), la pénalité sera attribuée au capitaine sauf si spécifié autrement. Si une telle action est commise pendant un *Jam* dans lequel le capitaine ne patine pas, le capitaine servira la pénalité au début du *Jam* suivant.
- 6.1.5 Si une pénalité unique est commise par un groupe de coéquipiers, ou si aucun patineur ne peut être identifié comme étant le plus responsable (incluant les pénalités commises pendant un *Jam*), la pénalité sera donnée au *Pivot* de l'équipe sauf si autrement spécifié. S'il n'y a pas de *Pivot*, elle ira au capitaine.

## 6.2 MISE EN APPLICATION DES PÉNALITÉS

- 6.2.1 Remplacements : aucun remplacement n'est autorisé si une pénalité se poursuit au *Jam* suivant. Le patineur incriminé doit continuer à purger sa pénalité. L'équipe pénalisée joue en effectif réduit jusqu'à la fin du temps de pénalité et jusqu'à ce que le patineur retourne sur la piste.
- 6.2.1.1 Les patineurs pénalisés doivent être remplacés dans le cas où un patineur a été blessé, a accumulé trop de fautes ou a été expulsé (voir les Sections 9.3, 6.4.1 et 6.4.2, respectivement). Ces remplacements peuvent avoir lieu uniquement entre les *Jams*. Un patineur qui a accumulé trop de fautes ou a été expulsé n'est pas autorisé à revenir en jeu et son équipe doit patiner avec un patineur en moins pour le reste du *Jam*.
- 6.2.2 Procédures de *Penalty Box*, Droits et Restrictions : quand un patineur est envoyé en *Penalty Box*, le patineur doit immédiatement sortir de la piste dans la direction appropriée (dans la zone intérieure ou extérieure, selon l'emplacement de la *Penalty Box* ; voir Section 5.14.2). Le patineur doit alors patiner vers la *Penalty Box* dans le sens antihoraire sans retourner sur la piste. La limite de la *Penalty Box* est considérée comme faisant partie de la *Penalty Box* (voir aussi Section 1.2.7).
- 6.2.2.1 Le temps de pénalité ne démarrera pas avant que le patineur pénalisé ne soit entré dans la *Penalty Box* dans le sens antihoraire approprié et ne se soit assis.

- 6.2.2.1.1 Si, après avoir été envoyé en *Penalty Box*, toutes les parties d'un patineur pénalisé ont dépassé le *Point of No Return* [Point de Non Retour] (voir Glossaire), le patineur doit patiner autour de la piste afin d'entrer en *Penalty Box* dans la direction antihoraire appropriée.
- 6.2.2.2 Aucune équipe ne peut avoir plus de deux *Blockers* et un *Jammer* assis dans la *Penalty Box* au même moment. Si une équipe a plus de deux *Blockers* pénalisés, les pénalités seront purgées consécutivement (c'est-à-dire que le troisième *Blocker* ira s'asseoir une fois que le premier *Blocker* aura purgé sa pénalité). Cela peut nécessiter que le troisième *Blocker* purge sa pénalité dans le prochain *Jam*, auquel cas il sera demandé au troisième *Blocker* pénalisé de retourner sur la piste (voir Section 6.2.2.3).
- 6.2.2.2.1 Si le patineur ne reste pas sur la piste dans le *Jam* suivant alors qu'il est en attente pour la *Penalty Box*, le patineur sera pénalisé selon la Section 5.15.4.
- 6.2.2.2.2 Au moment où il est ordonné au patineur pénalisé de sortir de la piste, il est considéré « en *Penalty Box* » pour ce qui concerne les règles de marquage des points, le statut de *Lead Jammer*, le *Star Pass* et les règles de *Cutting the Track*, et n'est plus considéré comme faisant partie du *Pack* en ce qui concerne la définition du *Pack*. Cependant, le temps de pénalité ne démarrera pas tant que le patineur n'est pas assis dans la *Penalty Box*.
- 6.2.2.2.3 Afin de former un *Pack*, une équipe doit avoir au moins un *Blocker* sur la piste en tout temps. S'il n'y a qu'un seul *Blocker* pour une équipe donnée, ce patineur ne sera pas envoyé en *Penalty Box*, même si la *Penalty Box* n'est pas pleine, jusqu'à ce qu'un autre *Blocker* retourne sur la piste et ait rejoint le *Pack*.
- 6.2.2.2.3.1 Le patineur pénalisé sera envoyé en *Penalty Box* dès qu'il y aura une place en *Penalty Box*, pourvu qu'un *Blocker* de son équipe soit sur la piste et ait rejoint le *Pack*.
- 6.2.2.3 Si deux *Blockers* de l'équipe du patineur pénalisé sont déjà assis en *Penalty Box*, le troisième *Blocker* sera renvoyé par le *Penalty Timer* [Officiel chargé des chronomètres de pénalités]. S'il y a un siège vide (par exemple, parce qu'il reste moins de 10 secondes sur les pénalités purgées, et que donc un *Blocker* a quitté son siège) le troisième *Blocker* peut s'asseoir normalement. Si le *Blocker* est renvoyé, il doit retourner sur la piste comme décrit dans la Section 6.2.7. Un *Jammer* ne peut jamais être renvoyé de la *Penalty Box*.

- 6.2.2.3.1 Une fois qu'un *Blocker* a été renvoyé de cette manière, il ne compte plus comme étant « pénalisé », et peut jouer normalement une fois qu'il est retourné sur la piste (excepté où spécifié autrement ; par exemple, Section 2.5.1.5) jusqu'à ce qu'un arbitre l'ait redirigé en *Penalty Box* pour purger son temps de pénalité (selon la Section 6.2.2.3.1).
- 6.2.3 Le chronomètre de la pénalité démarre quand le patineur est assis en *Penalty Box* (avec les exceptions notées dans la Section 6.2.2.3). Le chronomètre de pénalité ne tourne que quand le chronomètre de *Jam* tourne. Si une pénalité se prolonge sur plusieurs *Jams*, le chronomètre de pénalité s'arrêtera entre les *Jams*. Si un patineur s'assied entre les *Jams*, le chronomètre de pénalité débute quand le *Jam* suivant commence.
- 6.2.3.1 Quand il reste 10 secondes au chronomètre de pénalité d'un patineur pénalisé, il lui sera demandé par le *Penalty Timer* de se lever. Le patineur doit se mettre debout sur ses patins.
- 6.2.3.1.1 Si un patineur a 10 secondes ou moins restant à sa pénalité lorsqu'il est assis (par exemple, selon la Section 6.3 – Deux *Jammers* pénalisés / Deux *Jammers* hors de la piste, ou parce qu'il a été incorrectement informé de quitter la *Penalty Box* plus tôt par un officiel selon la Section 5.13.2), il lui sera directement demandé de se mettre debout sur ses patins.
- 6.2.3.1.2 Si le patineur ne se met pas debout sur ses patins au moment de l'instruction, le *Penalty Timer* arrêtera le chronomètre de pénalité jusqu'à ce que le patineur soit debout sur ses patins.
- 6.2.3.2 Si le patineur se met debout sur ses patins avant qu'il ne lui reste 10 secondes sur le chronomètre de pénalité, le *Penalty Timer* arrêtera le chronomètre jusqu'à ce que le patineur soit assis.
- 6.2.4 Les patineurs pénalisés ne peuvent pas quitter la Zone de *Penalty Box* pendant un *Team Timeout* ou un *Official Timeout* (voir Section 5.13.9).
- 6.2.4.1 Les coéquipiers, managers et coaches d'un patineur pénalisé ne peuvent entrer physiquement à aucun moment dans la Zone de *Penalty Box* pour communiquer avec le patineur pénalisé (voir Section 5.13.10).
- 6.2.5 Les capitaines ou *Alternates* pénalisés ne peuvent pas demander un *Timeout* depuis la *Penalty Box*. Une demande de *Timeout* ou d'*Official Review* signalée aux arbitres par un capitaine ou un *Alternate* pénalisé ne sera pas accordée.
- 6.2.6 Les patineurs pénalisés peuvent enlever uniquement leur protège-dents une fois assis dans la *Penalty Box*. Aucun autre équipement ne doit être enlevé quand le patineur est en *Penalty Box* (voir Section 5.13.11).
- 6.2.7 Après avoir été relâché de la *Penalty Box*, un patineur pénalisé peut retourner sur la piste. Un patineur peut patiner dans le sens horaire dans le dégagement autour de la piste en sortant de la *Penalty Box* (voir Section 5.13.17).

- 6.2.7.1 Un *Jammer* retournant dans le jeu à partir de la *Penalty Box* dans le même *Jam* peut marquer des points immédiatement après y être retourné s'il a été envoyé en *Penalty Box* après avoir complété son *Initial Pass* à travers le *Pack*.
- 6.2.7.2 Si un *Jammer* a fait un *Scoring Pass* partiel quand il a été envoyé en *Penalty Box*, le *Jammer* conserve tous les points marqués lors de ce *Pass* partiel. Une fois retourné sur la piste, le *Jammer* a l'opportunité de compléter le *Pass*, en marquant des points uniquement sur les adversaires qu'il n'avait pas encore passés.
- 6.2.7.3 Un patineur peut retourner sur la piste devant les adversaires qui sont hors-jeu. Si un *Jammer* est éligible pour marquer des points (en ayant complété l'*Initial Pass* avant d'avoir été envoyé en *Penalty Box*), le *Jammer* gagnera immédiatement les points de dépassement des *Blockers* qui sont hors de la zone d'engagement, derrière le *Jammer*, au moment de son retour sur la piste (voir Section 7.2.7.2).

### 6.3 DEUX JAMMERS PÉNALISÉS / DEUX JAMMERS HORS DE LA PISTE

Des pénalités simultanées entre les *Jammers* raccourcissent le temps de pénalité des deux *Jammers*. Les deux *Jammers* purgeront exactement la même durée avant qu'ils ne soient chacun autorisés à revenir en jeu. Quand le second *Jammer* est assis en *Penalty Box*, le premier *Jammer*, qui avait déjà commencé à purger sa pénalité, est relâché dans le jeu par l'officiel de *Penalty Box*. La durée exacte que le premier *Jammer* a purgée avant d'être relâché sera la durée exacte avec laquelle le second *Jammer* purgera sa pénalité avant de retourner dans le jeu (la Section 6.3.4 s'applique toujours).

Exemple : le *Jammer A* a purgé 17 secondes quand le *Jammer B* s'assied dans la *Penalty Box*. Le *Jammer A* est relâché de la *Penalty Box* et le *Jammer B* commence une pénalité de 17 secondes. Le temps réel purgé par les deux *Jammers* sera toujours égal avec pour seule exception la fin du match quand la fin du dernier *Jam* est sifflée.

- 6.3.1 Si le premier *Jammer* pénalisé est renvoyé en *Penalty Box* après avoir été relâché pendant que le second *Jammer* est toujours en train de purger sa pénalité selon le temps requis, le match continuera sans aucun *Jammer* sur la piste pour la durée du temps de pénalité qui doit être purgé, quel qu'il soit.
  - 6.3.1.1 Si le chronomètre du *Jam* indique la fin du *Jam* alors que les deux *Jammers* sont en train de purger leur pénalité selon le temps requis en *Penalty Box*, un nouveau *Jam* commencera sans *Jammer* sur la ligne de départ des *Jammers*. Les deux *Jammers* retourneront en jeu à l'achèvement de leurs temps de pénalité requis, quel qu'il soit.
- 6.3.2 Si les deux *Jammers* s'assoient en *Penalty Box* exactement au même moment, les deux *Jammers* purgeront leur pénalité durant 10 secondes avant d'être relâchés simultanément dans le jeu par l'officiel de *Penalty Box*. Dans tous les autres cas, aucun temps minimum de pénalité à purger ne sera requis.

- 6.3.3 Si un *Jammer* finit avec un *Jammer* en *Penalty Box* et que le second *Jammer* patine en direction de la *Penalty Box* après avoir été dirigé hors de la piste, le temps de pénalité du *Jammer* qui est déjà en *Penalty Box* finira avec le quatrième coup de sifflet de fin de *Jam*. Ce *Jammer* commencera le nouveau *Jam* depuis la *Penalty Box* comme *Jammer* de son équipe, et sera autorisé à retourner dans le jeu après le coup de sifflet de départ du nouveau *Jam*. Le second *Jammer* démarrera le nouveau *Jam* dans la *Penalty Box* pour purger sa pénalité selon le temps requis.
- 6.3.3.1 Une équipe ne peut faire de remplacement pour aucun *Jammer*.
- 6.3.4 Si un *Jammer* pénalisé sort de la *Penalty Box* avant d'être officiellement renvoyé par un officiel, ce *Jammer* devra retourner dans la *Penalty Box* et achever tout le temps de pénalité qu'il lui reste, quelle que soit la durée. Selon la Section 5.13.20, ce *Jammer* se verra aussi infliger une pénalité.
- 6.3.4.1 Si l'autre *Jammer* est assis en *Penalty Box* avant que le premier *Jammer* ne soit retourné en *Penalty Box* pour purger sa pénalité selon le temps requis, le second *Jammer* restera dans la *Penalty Box* jusqu'à ce que sa pénalité soit terminée ou jusqu'à ce que le premier *Jammer* soit à nouveau assis, selon ce qui arrive en premier. Quand le premier *Jammer* est à nouveau assis, il purgera le reste de sa première pénalité, plus le montant du temps purgé par le second *Jammer*. Ce temps de pénalité combiné sera purgé par le premier *Jammer* indépendamment des actions de l'autre *Jammer* à partir de cet instant.
- 6.3.5 Si un *Jammer* pénalisé est incorrectement renvoyé trop tôt de la *Penalty Box* par un officiel, ce *Jammer* devra retourner en *Penalty Box* et purger tout le temps restant, quelle qu'en soit la durée. Ce *Jammer* ne recevra pas de pénalité.
- 6.3.5.1 Si l'autre *Jammer* est assis en *Penalty Box* avant que le premier *Jammer* ne soit retourné en *Penalty Box*, il purgera sa pénalité avec autant de secondes que ce que le premier *Jammer* a purgé. Le premier *Jammer* est par là excusé de son temps non purgé, et ne doit plus retourner en *Penalty Box*. S'il se rend néanmoins en *Penalty Box*, il lui sera demandé de retourner sur la piste.
- 6.3.6 Si le *Jammer* d'une équipe n'est pas sur la piste à temps pour participer au *Jam* et qu'au cours de ce *Jam* le *Jammer* de l'équipe adverse est dirigé hors de la piste pour une pénalité, la fin du *Jam* sera sifflée quand le *Jammer* pénalisé sera assis en *Penalty Box*. Ce *Jammer* commencera le nouveau *Jam* dans la *Penalty Box*, et l'équipe qui n'a pas aligné de *Jammer* dans le *Jam* précédent sera autorisée à aligner un *Jammer* dans le nouveau *Jam*.
- 6.3.6.1 Dans le nouveau *Jam*, les remplacements de patineurs sont autorisés, à l'exception du *Jammer* pénalisé.
- 6.3.7 Si un *Jammer* est déjà en *Penalty Box* ou si une équipe manque à aligner un *Jammer*, et que le *Jammer* de l'équipe adverse quitte le *Jam* à cause d'une défaillance ou d'un dysfonctionnement de son équipement, le *Jam* ne sera pas arrêté. Le *Jam* continuera sans *Jammer* sur la piste jusqu'à ce que le *Jammer* qui est sorti retourne dans le jeu après avoir réglé son problème d'équipement ou jusqu'à ce que la pénalité du *Jammer* pénalisé ait pris fin, quel que soit ce qui arrive en premier.

- 6.3.8 Si un *Jammer* est déjà en *Penalty Box* ou si une équipe manque à aligner un *Jammer*, et que le *Jammer* de l'équipe adverse quitte le *Jam* à cause d'une blessure, le *Jam* sera arrêté après que l'arbitre aura déterminé que le *Jammer* ne retournera pas dans le jeu. Un nouveau *Jam* démarrera avec le *Jammer* encore en *Penalty Box* purgeant sa pénalité selon le reste de temps requis, et l'équipe adverse alignant un nouveau *Jammer*.
- 6.3.8.1 Dans le nouveau *Jam*, les remplacements des patineurs sont autorisés, à l'exception d'un *Jammer* blessé, qui doit rester assis pour les 3 *Jams* suivants (selon la Section 9.3.1) ou pour le reste de la période (selon la Section 9.3.1.1).
- 6.3.9 Si un *Jammer* est déjà en *Penalty Box*, et que le *Jammer* de l'équipe adverse quitte le *Jam* parce qu'il décide d'arrêter de jouer (par exemple, en s'asseyant sur son banc d'équipe en plein milieu d'un *Jam* ou en quittant l'aire de la piste au milieu d'un *Jam*), le *Jam* sera arrêté après que l'arbitre aura déterminé que le *Jammer* ne retournera pas dans le jeu (les Sections 6.3.7 et 6.3.8 ne s'appliquent pas). Un nouveau *Jam* démarrera avec le *Jammer* encore en *Penalty Box* purgeant sa pénalité selon le reste de temps requis, et l'équipe adverse alignant un nouveau *Jammer*. Le *Jammer* qui met fin à un *Jam* en le quittant sera considéré comme ayant quitté le match. Ce *Jammer* n'est pas autorisé à revenir en jeu pour le reste du match.
- 6.3.10 Si le premier *Jammer* pénalisé a accumulé trop de pénalités ou a été expulsé du match, le *Jam* sera arrêté quand le second *Jammer* pénalisé sera assis dans la *Penalty Box*. L'équipe du premier *Jammer* pénalisé alignera un nouveau *Jammer* dans le nouveau *Jam*. Le *Jammer* remplaçant commencera le nouveau *Jam* en *Penalty Box*, et sera libéré au coup de sifflet de départ. Le second *Jammer* restera dans la *Penalty Box* au départ du nouveau *Jam* et purgera sa pénalité avec un temps égal à celui du premier (voir Section 6.4.5).
- 6.3.10.1 Les coéquipiers peuvent être remplacés dans le nouveau *Jam*, à l'exception de tout patineur qui doit encore purger une pénalité.
- 6.3.11 Quand un *Jammer* pénalisé doit faire plus d'une pénalité consécutive en *Penalty Box*, et que le *Jammer* adverse arrive en *Penalty Box* alors que le premier *Jammer* pénalisé a encore plus de 30 secondes restantes de pénalité à purger, le *Jammer* arrivant sera renvoyé dans le jeu par l'officiel de la *Penalty Box* immédiatement après s'être assis en *Penalty Box*. Le temps restant au premier *Jammer* sera réduit de 30 secondes.
- 6.3.11.1 Si le *Jammer* adverse arrive pendant le temps de la dernière pénalité du premier *Jammer* pénalisé, les règles s'appliquent normalement au second *Jammer* pénalisé (voir Section 6.3 - Deux *Jammers* pénalisés / Deux *Jammers* hors de la piste).

## 6.4 EXPULSION ET FOUL OUT [EXCLUSION]

- 6.4.1 *Foul Out* [exclusion] : un patineur est exclu du match quand sept pénalités ont été données à ce patineur.

6.4.1.1 Ceci inclut les pénalités données au *Pivot* ou au capitaine pour les actions que d'autres personnes ont commises (voir Sections 6.1.4 et 6.1.5).

6.4.1.1.1 Ceci n'inclut pas le temps purgé sans pénalité enregistrée (voir Section 6.4.2.3.1).

6.4.1.2 Quand un patineur est exclu du match, ce patineur doit immédiatement quitter la piste et ne peut pas rester sur le banc d'équipe. Le patineur exclu peut rejoindre le public pendant le match, mais n'est pas autorisé à participer au reste du match au-delà de la manière avec laquelle un membre du public le ferait. Un autre patineur de son équipe doit purger toute durée de pénalité restante : ce remplaçant doit la purger au même poste (*Pivot*, *Blocker* ou *Jammer*) que le patineur qui a été exclu. Les remplacements des patineurs exclus ne sont pas autorisés à se dérouler pendant la progression d'un *Jam*. Le patineur exclu n'est pas autorisé à retourner dans le jeu et son équipe doit patiner avec un patineur de moins pour le reste du *Jam* en cours (voir Section 6.2.1.1).

6.4.1.2.1 Si un patineur qui a été exclu interfère avec un jeu en cours, son équipe sera pénalisée selon la Section 5.13.23. De plus, ce patineur ne peut plus rester sur la piste et doit retourner dans les vestiaires ou dans la zone de préparation. Le patineur ne doit pas rester sur le terrain avec son équipe ou dans une zone où le patineur exclu peut interférer avec les patineurs sur la piste.

## 6.4.2 Expulsion

6.4.2.1 Un patineur peut être expulsé du match à l'appréciation du *Head Referee* pour cause de violence physique sérieuse ou pour toute action jugée par les officiels comme pouvant provoquer une menace physique extraordinaire envers les autres (voir Section 5.16.26) ou pour une conduite extrêmement antisportive. Seul le *Head Referee* peut expulser un patineur, un coach ou un manager. La décision d'un *Head Referee* est indiscutable.

6.4.2.2 Les arbitres ne peuvent pas réduire une expulsion. Tout comportement qui ne mérite pas clairement une expulsion devrait utiliser les exemples dans la Section 5 – Pénalités comme directives pour déterminer si une pénalité ou une expulsion est justifiée.

6.4.2.3 Les expulsions sont une classe particulière de pénalité ; ainsi, l'équipe dans laquelle était un patineur expulsé doit jouer avec un patineur de moins pour au moins 30 secondes (sauf si raccourci selon la Section 6.3), comme si une pénalité avait été donnée.

6.4.2.3.1 Les coaches et managers sont tenus au même standard de comportement sportif que les patineurs. Si un coach ou manager est expulsé (voir Section 6.4.2.1), le capitaine de cette équipe purgera cette pénalité, mais aucune pénalité ne sera enregistrée pour le capitaine.

- 6.4.3 Le *Head Referee* n'a pas besoin de se réunir avec un capitaine d'équipe avant d'expulser un patineur du match.
- 6.4.4 Le patineur expulsé doit immédiatement quitter la piste et retourner aux vestiaires ou dans l'aire de préparation. Il ne peut pas rester sur le terrain avec son équipe ou dans une zone (telle que les gradins) où il peut interférer avec des patineurs qui sont sur la piste. Le patineur expulsé n'est autorisé à participer au reste du match d'aucune manière.
- 6.4.5 Chronométrage de la pénalité d'un patineur exclu/expulsé.

L'équipe d'un patineur qui est retiré d'un match, que ce soit à cause d'une expulsion ou d'un *Foul Out* [exclusion], doit jouer avec un patineur de moins au poste du patineur exclu, comme si une pénalité avait été donnée. Si le *Jam* se termine avant que le temps de pénalité ne soit fini, le temps restant de la pénalité sera purgé par un remplaçant dans le *Jam* suivant.

- 6.4.5.1 Le temps de pénalité du patineur éjecté commence dès qu'il est assis, selon la Section 6.2.3.1. S'il n'est pas assis, son temps de pénalité commence après que l'arbitre :
  - 6.4.5.1.1 S'est assuré que le patineur éjecté a immédiatement quitté la piste (les patineurs éjectés doivent également retourner dans les vestiaires ou dans la zone de préparation selon les Sections 6.4.1.2 et 6.4.4), et
  - 6.4.5.1.2 A informé l'officiel de la *Penalty Box* de démarrer le temps de pénalité du patineur éjecté, ou
  - 6.4.5.1.3 S'est assuré que le remplaçant est assis au début du *Jam* suivant.

## 7 SCORE

Seuls les patineurs qui portent le couvre-casque étoilé destiné aux *Jammers* avec des étoiles visibles sont autorisés à marquer des points.

### 7.1 PASS [PASSAGES] / DÉPASSER

(voir Glossaire pour *Pass* (nom) [Passage] et Dépasser (*Pass* – verbe), pour les définitions du début ou de la fin d'un *Pass* [passage] et d'un dépassement)

- 7.1.1 Un *Jammer* ne marque pas de points sur les *Blockers* adverses lors de son premier *Pass* à travers le *Pack*. Cet « *Initial Pass* [passage initial] » sert à déterminer le statut de *Lead Jammer* (voir Section 2.4 – *Lead Jammer*).

- 7.1.1.1 Pendant un *Jam* de prolongation, une exception est faite : l'*Initial Pass* [passage initial] est considéré comme étant un *Scoring pass* [passage marquant], et il n'y a pas de *Lead Jammer* (voir Section 1.6 – Prolongation).
- 7.1.2 Un *Jammer* peut marquer un *Jammer Lap Point* [point de tour d'avance] sur son *Initial Pass*.
- 7.1.3 Après avoir complété son *Initial Pass*, un *Jammer* marque des points en dépassant les adversaires lors de son second *Pass* et et lors de chaque *Pass* suivant. Ceux-ci sont considérés comme des « *Scoring Passes* ». Un *Jammer* peut marquer un maximum d'un point par *Blocker* adverse par *Scoring Pass*. Les *Jammer Lap Points* sont indépendants des *Scoring Passes*. Pour recevoir un point pour avoir passé un adversaire, le *Jammer* doit :
- 7.1.3.1 Passer les hanches d'un adversaire en étant dans les limites de la piste et debout, légalement, en portant le couvre-casque de *Jammer* avec les étoiles visibles, sans commettre de pénalité.
- 7.1.3.2 Tout dépassement légal compte. Si un *Jammer* n'est pas autorisé à marquer de point parce qu'il a commis une action illégale ou a effectué un dépassement hors des limites, il est autorisé à tenter de redépasser et marquer le point.
- 7.1.3.3 Un dépassement dans les airs entraînera des points seulement si :
- 7.1.3.3.1 Le *Jammer* était dans les limites quand il a quitté la piste,
- 7.1.3.3.2 Le *Jammer* atterrit dans les limites,
- 7.1.3.3.3 Le patin du *Jammer* est la première partie du *Jammer* à faire contact avec la piste, et
- 7.1.3.3.4 Le patin du *Jammer* entre en contact avec la piste avant la fin du *Jam*.
- 7.1.3.4 Un *Jammer* qui est dans les limites, mais à terre, peut gagner des points sur les *Blockers* adverses qui étaient devant le *Jammer*, mais qui patinent dans le sens horaire et reviennent derrière le *Jammer* à terre. Ceci est considéré comme étant un dépassement.
- 7.1.3.5 Le *Scoring Pass* du *Jammer* est complet (et son *Scoring pass* suivant commence) une fois que le *Jammer* est sorti de la zone d'engagement. S'il n'y a pas de *Pack*, le *Scoring Pass* se termine quand le *Jammer* dépasse le *Blocker* le plus en avant. Si le *Jammer* est devant de tous les *Blockers*, son *Pass* se termine immédiatement si une situation de *No Pack* est déclarée (voir Section 2.4 – *Lead Jammer* et Section 3.1 - Définition du *Pack*).
- 7.1.4 L'*Initial Pass* d'un *Jammer* à travers le *Pack* commence dès que le *Jammer* est derrière le *Pack* après le coup de sifflet de départ de *Jam*. Si aucun *Pack* n'est défini, l'*Initial Pass* commence dès que le *Jammer* est immédiatement derrière le *Blocker* le plus en arrière.

7.1.5 Chaque *Pass* à travers le *Pack* (qu'il soit initial ou marquant) se termine, et le *Pass* suivant commence, quand le *Jammer* sort à l'avant de la zone d'engagement.

7.1.5.1 Si un *Jammer* sort de la zone d'engagement, mais est ensuite rattrapé par le *Pack*, ce *Jammer* retourne à son *Pass* précédent jusqu'à ce qu'il ressorte devant la zone d'engagement (voir Section 7.2.2.1 pour les points marqués avant que le *Jammer* ne retourne à son *Pass* précédent).

7.1.5.2 Si un *Jammer* est rattrapé par le *Pack* avant d'avoir complété son *Initial Pass* [passage initial], cela ne sera pas considéré comme son *Initial Pass*. Le *Pass* suivant du *Jammer* sur le *Pack* sera considéré comme son *Initial Pass*.

7.1.5.3 Même si un *Jammer* est rattrapé d'un tour par le *Pack* plus d'une fois (comme dans la Section 7.1.5.1 ou 7.1.5.2), lorsqu'il complète un *Pass* en sortant à l'avant de la zone d'engagement, il retournera au *Pass* où il était avant d'avoir été rattrapé (voir Section 7.1.3.5).

## 7.2 POINTS

7.2.1 Les points sont gagnés quand le *Jammer* passe chaque adversaire, incluant ceux qui ont été mis à terre, sont hors-jeu ou sont considérés comme étant en *Penalty Box*. Les dépassements illégaux qui ne donnent pas lieu à une pénalité accordent aussi des points aux *Jammers*, sauf là où spécifié dans les Sections 5.11.5 – 5.11.8 – *No Pass/No Penalty*.

7.2.1.1 À chaque *Scoring pass* [passage marquant], le *Jammer* gagne immédiatement des *Not-On-the-Track points (NOTT)* [points d'absence de la piste] pour chaque adversaire qui n'est pas sur la piste dès qu'il marque un premier point sur un *Blocker* adverse, ceci incluant les *Blockers* qui sont toujours physiquement sur la piste mais ont été sommés d'aller en *Penalty Box*. Si le *Jam* termine avant que le *Jammer* ne marque de points, lesdits points additionnels ne seront pas accordés. Ce qui suit sont des exemples de points que le *Jammer* obtiendra de cette manière :

7.2.1.1.1 Les adversaires en *Penalty Box*.

7.2.1.1.2 Les adversaires qui ont reçu une pénalité, envoyés en *Penalty Box* (même s'ils sont toujours sur la piste).

7.2.1.1.3 Les adversaires qui ont manqué à être sur la piste au coup de sifflet de départ.

7.2.1.1.4 Les adversaires qui se sont retirés eux-mêmes du jeu.

- 7.2.1.1.4.1 Les adversaires qui se sont retirés d'eux-mêmes de la piste seront comptés dans le score comme s'ils étaient sur la piste (mais hors des limites), jusqu'à ce qu'il ait été déterminé qu'ils se sont retirés d'eux-mêmes du jeu (jusqu'à ce qu'ils retournent en jeu, s'ils y sont autorisés ; voir Section 9.3.3).
- 7.2.1.1.5 Les adversaires qui sont revenus de la *Penalty Box* derrière le *Jammer*.
- 7.2.1.2 Les règles et exigences de marquage de points standard s'appliquent aux adversaires revenant de la *Penalty Box* qui patinent devant le *Jammer* avant que le *Jammer* n'ait pu marquer son premier point dans ce *Scoring pass*.
- 7.2.1.3 Les points pour les adversaires sur lesquels aucun point n'a été marqué lors d'un *Scoring pass* incomplet par un *Jammer* pénalisé, et qui sont eux-mêmes pénalisés pendant que le *Jammer* pénalisé purge sa pénalité, seront accordés au *Jammer* pénalisé au moment de son retour légal dans les limites de la piste au cours du même *Jam*, ou lorsqu'il dépasse tout *Blocker* adverse (si son retour sur la piste était illégal). Si le *Jam* se termine avant que ceci n'arrive, les points pour ces adversaires ne seront pas accordés. Le *Jammer* pourra tout de même marquer ces points en dépassant légalement ces adversaires au cours du même *Jam*.
- 7.2.2 Les points sont annoncés par un geste d'arbitrage une fois que le *Jammer* a dépassé l'avant de la zone d'engagement (voir Section 7.1.3.5).
- 7.2.2.1 Une fois qu'un *Scoring Pass* est complété (voir Section 7.1.3.5), un *Jammer* ne peut pas marquer les points non gagnés dans le *Scoring Pass* précédent.
- 7.2.3 Les points sont gagnés jusqu'à la fin du quatrième coup de sifflet signalant la fin du *Jam*.
- 7.2.4 Si le *Jam* finit quand le *Jammer* est toujours dans le *Pack*, les points sur tout adversaire dépassé seront immédiatement annoncés.
- 7.2.4.1 Le *Jammer* se verra aussi accorder des points pour les *Blockers* adverses sur la piste qui ont avancé à l'avant de la zone d'engagement et n'y sont pas encore retournés, s'il n'y a pas eu de score sur ces *Blockers* pendant ce *Scoring pass*.
- 7.2.5 *Out of Play Points* [points de hors-jeu] : Lorsqu'un *Scoring Pass* est achevé (voir Section 7.1.5), un *Jammer* marquera un point pour chaque *Blocker* qui a avancé à l'avant de la zone d'engagement et n'y est pas encore retourné.
- 7.2.5.1 Ne peuvent être marqués de cette manière que les points des *Blockers* sur lesquels des points n'ont pas encore été marqués dans ce *Pass*.

- 7.2.5.2 Si des points ont été marqués de cette manière sur un *Blocker*, d'autres points ne peuvent être à nouveau marqués sur ce *Blocker* en le dépassant, jusqu'à ce qu'il retourne dans la zone d'engagement.
- 7.2.6 Une fois qu'un *Jammer* a gagné un point, ce point ne peut jamais lui être enlevé.
- 7.2.6.1 Les points accordés par erreur sont les points qui n'ont pas été gagnés légalement par un *Jammer* et ont été accordés à son équipe de façon incorrecte ou erronée par un officiel ou suite à un défaut technologique. Étant donné que ces points n'ont pas été gagnés, ils peuvent être retirés après avoir été obtenus.
- 7.2.6.2 Les points refusés par erreur sont des points qui ont été légalement gagnés par un *Jammer*, mais n'ont pas été accordés à son équipe ; par exemple, suite à une erreur d'arbitrage ou un défaut technologique. Étant donné que ces points sont légalement gagnés, ils peuvent être attribués après le moment où ils auraient dû l'être.
- 7.2.6.3 Si un point est accordé ou refusé par erreur, cette erreur doit être corrigée avant la fin du *Jam* suivant.
- 7.2.6.3.1 Si une erreur persiste après la fin du *Jam* suivant, elle fera partie du score officiel. Tout changement apporté au score visible durant le *Jam* suivant peut être réexaminé après que ce *Jam* soit terminé (selon la Section 1.11 - *Official Reviews* [révisions d'arbitrage]), étant donné que le changement de score a été effectué pendant ce *Jam*, même si l'incident originel s'est déroulé plus tôt.
- 7.2.6.3.2 Si moins de deux minutes restent au chronomètre de période pendant la seconde période, les points accordés ou refusés par erreur doivent être corrigés avant le début du *Jam* suivant, plutôt que sa conclusion. Les officiels peuvent prendre des *Official Timeouts* [temps morts officiels] si nécessaire pour s'assurer que le score est correct avant le départ d'un tel *Jam*.
- 7.2.7 Les *Jammers* ne peuvent marquer de points quand ils sont en *Penalty Box*.
- 7.2.7.1 Quand le *Jammer* finit de purger sa pénalité, le *Jammer* continue son *Scoring pass* à l'endroit exact où il l'avait laissé. Par exemple, si un *Jammer* avait marqué des points sur les *Blockers* adverses A et B quand il a été envoyé en *Penalty Box*, le *Jammer* conserve ces points. Quand la pénalité se finit dans le même *Jam*, le *Jammer* reste au même point dans ce *Scoring pass* et peut seulement marquer des points sur les *Blockers* adverses C et D (voir Section 2.4 - *Lead Jammer* pour des détails sur le *Lead jammer*).
- 7.2.7.2 Un *Jammer* qui quitte la *Penalty Box* sera considéré au *Pass* où il était resté quand il a été pénalisé, même si tous les points d'un *Pass* ont été gagnés. Le *Jammer* recevra immédiatement des points pour avoir dépassé des *Blockers* qui sont hors de la zone d'engagement, derrière le *Jammer*, lors de son retour (voir Section 6.2.7.3).

- 7.2.7.3 Quand la pénalité d'un *Jammer* s'étend au *Jam* suivant, le *Jammer* recommence tous ses *Passes* à zéro. Les points du *Jammer* sont annoncés à la fin du premier *Jam*, et dans le *Jam* suivant, le *Jammer* commence son *Initial Pass* au coup de sifflet de départ de *Jam*.
- 7.2.8 *Jammer Lap Point* : si un *Jammer* dépasse complètement le *Jammer* adverse d'un tour alors que les deux *Jammers* sont sur la piste, le *Jammer* ayant dépassé marquera un point.
- 7.2.8.1 Le *Jammer* qui marque n'a pas besoin d'être dans un *Scoring Pass* pour marquer un *Jammer Lap Point*.
- 7.2.8.2 Le *Jammer* qui marque n'a pas besoin d'être "devant" en terme de nombre de *Scoring Passes* complétés pour marquer un *Jammer Lap Point*.
- 7.2.8.3 Les *NOTT* [points d'absence de la piste] et les *Jammer Lap Points* sont mutuellement exclusifs par *Pass* : une fois qu'un *Jammer* a marqué un *Jammer Lap Point* sur le *Jammer* adverse, le *Jammer* ayant marqué ne peut pas marquer un *NOTT* point sur l'autre *Jammer* et ce, jusqu'à son *Pass* suivant. Inversement, si un *Jammer* a marqué un *NOTT* point sur le *Jammer* adverse, le *Jammer* ayant marqué ne peut pas non plus marquer un *Jammer Lap Point* avant d'avoir à nouveau complètement dépassé le *Jammer* adverse d'un tour pendant que les deux *Jammers* sont sur la piste.

## 8 OFFICIELS

### 8.1 ENCADREMENT

- 8.1.1 Chaque match n'aura pas moins de trois arbitres en patins et pas plus de sept arbitres au total. Une équipe entière de sept arbitres est fortement encouragée. Il est aussi fortement encouragé qu'au moins un arbitre soit certifié par la WFTDA.
- 8.1.1.1 Tous les arbitres doivent être en patins.
- 8.1.1.2 Pas plus de quatre arbitres seront positionnés à l'intérieur de la piste.
- 8.1.2 *Head Referee* : un arbitre est désigné *Head Referee* ; le *Head Referee* est l'autorité ultime. Le *Head Referee* assigne les postes et devoirs aux autres arbitres et *NSOs* [officiels sans patins] si nécessaire.
- 8.1.2.1 Le *Head Referee* est le seul arbitre à avoir l'autorité pour expulser un patineur, un manager ou un coach. Tous les autres arbitres et officiels doivent faire part de leurs recommandations au *Head Referee* s'ils observent des actions méritant une expulsion (voir Section 6.4.2.1).
- 8.1.3 *Jammer Referees* : deux arbitres sont responsables d'observer les *Jammers*, un par équipe.

- 8.1.3.1 Les *Jammer Referees* portent un identifiant (bracelet, écharpe, couvre-casque, etc.) correspondant à la couleur de l'équipe dont ils sont responsables.
- 8.1.3.2 À la fin d'une période, les *Jammer Referees* s'échangent les équipes dont ils sont responsables ainsi que l'identifiant correspondant à chaque équipe.
- 8.1.4 *Pack Referees* : les arbitres restants observent le *Pack*.
  - 8.1.4.1 Pas plus de deux *Pack Referees* ne seront à l'intérieur de la piste.
- 8.1.5 Officiels sans patins (*NSOs*)
  - 8.1.5.1 *Scorekeepers* : un match aura au moins deux *Scorekeepers*. Les *Scorekeepers* enregistrent les points signalés par les *Jammer Referees* et rapportent le score officiel au *Scoreboard Operator*.
  - 8.1.5.2 *Penalty Trackers* : un match aura au moins un *Penalty Tracker*. Le *Penalty Tracker* enregistre les pénalités signalées par les arbitres et garde la trace de l'enregistrement officiel des pénalités.
  - 8.1.5.3 *Penalty Timing Officials* : un match aura au moins deux officiels pour superviser la *Penalty Box*. Les *Penalty Timing Officials* chronomètrent les pénalités et assistent les arbitres en s'assurant qu'une équipe joue avec des patineurs en moins quand elle le doit.
  - 8.1.5.4 *Scoreboard Operator* : un match aura un *Scoreboard Operator*. Le *Scoreboard Operator* affiche le score donné par le *Scorekeeper* et garde les chronomètres officiels de période et de *Jam* à jour.
  - 8.1.5.5 *Jam Timer* : un match aura un *Jam Timer*. Le *Jam Timer* est responsable du départ des *Jams* et de chronométrer 30 secondes entre les *Jams*. Le *Jam Timer* est aussi responsable de mettre fin aux *Jams* qui durent les deux minutes complètes.

## 8.2 DEVOIRS

- 8.2.1 Évaluer que les équipes sont prêtes à chaque *Jam*.
  - 8.2.1.1 Les arbitres ont la responsabilité de déterminer que les deux équipes ont le nombre correct de patineurs dans le *Jam*, en tenant compte des patineurs en *Penalty Box* (voir Section 5.13.3 pour les détails concernant les départs avec trop de patineurs).
    - 8.2.1.1.1 Si le *Jam* démarre avec trop de patineurs, les arbitres doivent sommer le dernier *Blocker* qui est entré de sortir de la piste. Si ce patineur ne peut être identifié, le *Blocker* le plus proche de l'arbitre sera dirigé hors de la piste.
    - 8.2.1.1.2 Si le *Jam* démarre avec trop de patineurs et que le patineur en trop ne peut être sorti de la piste, l'arbitre doit arrêter le *Jam*. Le patineur en trop sera pénalisé selon la Section 5.13.12.

- 8.2.1.1.2.1 Si un autre coéquipier, à qui il n'a pas été ordonné de sortir, quitte la piste pour maintenir le nombre correct de patineurs, le *Jam* peut continuer et aucune pénalité ne sera donnée.
  - 8.2.1.2 Les arbitres s'assureront que les patineurs portent tout l'équipement de sécurité requis, la tenue conforme et la désignation adéquate.
  - 8.2.1.3 Les arbitres détermineront que les patineurs sont correctement positionnés.
- 8.2.2 Signaler les départs de *Jam*
  - 8.2.2.1 Les officiels siffleront le départ du *Pack* et des *Jammers*.
- 8.2.3 Assigner et communiquer le statut de *Lead Jammer*
  - 8.2.3.1 Les arbitres déterminent à qui est accordé le statut de *Lead Jammer*. Le *Jammer Referee* indique le statut de *Lead Jammer* avec le geste d'arbitrage, en sifflant deux coups de sifflet rapides, et en pointant le *Lead Jammer*.
  - 8.2.3.2 Le *Jammer Referee* continuera de pointer le *Lead Jammer* pour toute la durée du *Jam*.
- 8.2.4 Les *Jammer Referees* sont responsables de compter et communiquer le score conformément aux directives de la Section 7 – Score. Ils doivent communiquer ce score (selon la Section 7.2.2) après que le *Jammer* a complété chaque *Scoring Pass*.
- 8.2.5 La sécurité est la priorité numéro un des arbitres. Une action de jeu illégale entraînant un environnement non sécurisé ne doit pas être tolérée. Les arbitres doivent évaluer et faire appliquer les pénalités et les expulsions comme décrites dans la Section 5 – Pénalités et la Section 6 – Mise en Application des Pénalités. Les arbitres utiliseront leur jugement personnel et leurs décisions sont péremptoires.
  - 8.2.5.1 Les arbitres utiliseront tous les gestes officiels prévus à cet effet pour communiquer correctement avec les *Scorekeepers/Penalty Trackers*, les patineurs, les présentateurs et autres arbitres (voir Gestes d'arbitrage WFTDA pour les gestes d'arbitrage approuvés).
  - 8.2.5.2 Les arbitres devront :
    - 8.2.5.2.1 Siffler, signaler gestuellement et oralement toutes les pénalités avec un volume suffisamment audible pour les patineurs et officiels.

8.2.5.2.2 Utiliser exclusivement la couleur du patineur et son numéro de *Roster* [liste des joueurs] pour faire référence à un patineur (par exemple, donner les pénalités à ce patineur). Les autres systèmes, incluant des numéros modifiés (officiating numbers), des noms civils, des noms de derby (charter names) ou des numéros abrégés, ne pourront pas être utilisés, même pour la communication entre officiels uniquement.

8.2.6 Un arbitre met fin à un *Jam* avec quatre coups de sifflet brefs.

8.2.6.1 Un arbitre **peut** arrêter un *Jam* pour n'importe laquelle de ces raisons :

8.2.6.1.1 Des arbitres appellent un *Official Timeout*.

8.2.6.1.2 Blessure : les arbitres arrêteront un *Jam* uniquement en cas de blessure grave ou si une blessure peut mettre en danger un autre patineur.

8.2.6.1.3 Difficulté technique ou dysfonctionnement mécanique (incluant des problème d'équipement et de patins).

8.2.6.1.4 En réponse à la perpétration d'une pénalité qui impacte le match (voir Section 6.1.3).

8.2.6.1.5 Un patineur est fortement gêné par des spectateurs.

8.2.6.1.6 En cas d'urgence.

8.2.6.1.7 Perturbation de la piste (débris ou liquides).

8.2.6.1.8 Trop de patineurs sur la piste. Après que le *Jam* a commencé, les arbitres retireront rapidement tous les patineurs en trop pour que le *Jam* n'ait pas à être arrêté (voir Section 8.2.6.2.6).

8.2.6.2 Un arbitre **doit** arrêter le *Jam* pour n'importe laquelle de ces raisons :

8.2.6.2.1 Le *Lead Jammer* demande l'arrêt du *Jam* en plaçant de façon répétée les mains sur les hanches.

8.2.6.2.2 La fin des deux minutes de *Jam* ou la fin du dernier *Jam* de la période.

8.2.6.2.3 Une blessure rendant dangereuse la poursuite du jeu.

8.2.6.2.4 Bagarre.

8.2.6.2.5 Difficulté technique ou dysfonctionnement mécanique (incluant des problèmes d'équipement et de patins) rendant dangereuse la poursuite du jeu.

8.2.6.2.6 Trop de patineurs sur la piste, donnant à l'équipe en question un avantage compétitif.

- 8.2.6.2.7 Défaillances de la salle (incluant des coupures d'électricité) rendant dangereuse la poursuite du jeu.
- 8.2.6.2.8 Interférence physique (incluant des membres du public sur la piste) qui perturbe la poursuite du jeu.
- 8.2.6.3 Dans le cas où un *Jam* (incluant un *Jam* de prolongation) est arrêté avant sa conclusion naturelle (par exemple, comme dans les Sections 8.2.6.1.2 – 8.2.6.1.8) alors qu'il reste du temps au chronomètre du *Jam* mais pas au chronomètre de la période, les points du *Jam* seront conservés et un *Jam* supplémentaire peut être joué selon l'appréciation du *Head Referee*. Un tel *Jam* suivra les mêmes règles que le *Jam* précédent. Si le *Jam* précédent était de un *Jam* de prolongation, le *Jam* additionnel sera aussi un *Jam* de prolongation (voir Section 1.6 – Prolongation), que le *Jam* qui s'est terminé de manière non naturelle ait donné lieu à un score égal ou non (et vice versa).
- 8.2.7 Déclarer un forfait
  - 8.2.7.1 Le *Head Referee* **peut** appeler un forfait pour les raisons suivantes :
    - 8.2.7.1.1 Une équipe a cinq patineurs ou moins encore qualifiés pour participer au match.
    - 8.2.7.1.2 Une équipe qui, après un avertissement, refuse d'envoyer des patineurs sur la piste pour continuer le jeu.
  - 8.2.7.2 Le *Head Referee* **doit** appeler un forfait pour les raisons suivantes :
    - 8.2.7.2.1 Une équipe ne se présente pas.
    - 8.2.7.2.2 Une équipe choisit de déclarer forfait plutôt que de continuer à jouer.
- 8.2.8 Les arbitres peuvent mettre fin aux bagarres selon leur jugement, et le jeu reprendra le plus rapidement possible.
- 8.2.9 Les arbitres ont la possibilité d'appeler un *Official Timeout* s'ils jugent qu'une situation pourrait interférer avec la sécurité des patineurs ou du public, ou pourrait interférer avec le bon déroulement du jeu.
- 8.2.10 Dans l'éventualité où il y aurait un désaccord concernant l'appel d'une faute ou le comptage des points d'un arbitre, seuls les capitaines ou *Alternates* peuvent discuter des décisions d'arbitrage avec les arbitres. Les patineurs, entraîneurs ou managers peuvent tenir le rôle d'*Alternate*.

### 8.3 APPRÉCIATION DES OFFICIELS

- 8.3.1 Le consensus entre les officiels sera la décision définitive de tout point litigieux qui n'est pas clairement énoncé dans ces règles. Un officiel peut accroître la sévérité d'une pénalité à son appréciation. De la même façon, un officiel peut diminuer la sévérité d'une pénalité à un avertissement si un officiel l'estime approprié.

- 8.3.1.1 Un avertissement n'a pas à être émis pour qu'une pénalité soit donnée. Les exceptions à ceci sont les pénalités d'*Out of Play* pour *Failure to Reform* et *Failure to Return*, avant lesquelles des avertissements doivent être donnés (voir Sections 5.10.4, 5.10.5, 5.10.11 et 5.10.12 pour les exceptions).
- 8.3.1.2 L'appréciation des officiels vise **uniquement** à leur permettre de maintenir un match sécurisé, équitable et cohérent dans le cas où une situation inattendue se présente. Leur appréciation ne permet pas aux officiels de changer les règles.
- 8.3.2 Si un officiel a un doute sur un appel (par exemple, si l'officiel voit les effets d'un coup, mais ne voit pas l'action), une pénalité ne doit pas être appelée.
- 8.3.3 Si un officiel est dans une position où l'intention doit être déduite, mais que ce n'est pas clair, l'intention légale doit être présumée.
- 8.3.4 Si un officiel n'est pas sûr de savoir si une action mérite une pénalité, aucune pénalité ne sera donnée.
- 8.3.5 Si un officiel n'est pas sûr de savoir si une action mérite une expulsion, aucune expulsion ne sera faite.
- 8.3.6 Quand un officiel fournit une information erronée à un patineur, ce patineur ne sera pas pénalisé pour des actions basées sur cette information (voir, par exemple, les Sections 5.13.2 et 5.13.5).
- 8.3.7 Le *Head Referee* peut désigner des *NSOs* pour signaler et appliquer des pénalités, dans des situations où lesdits *NSOs* sont aptes à observer la pénalité. Ceci inclut, mais n'est pas limité à, des paroles obscènes, outrageantes ou injurieuses à son encontre ou envers un autre officiel (voir Section 5.16.10) ; le retrait d'équipement de sécurité d'un patineur en *Penalty Box* (voir Section 5.13.11) ; une violation des règles relatives à la *Penalty Box* (voir Sections 5.13.9, 5.13.10, 5.13.11, et 5.13.20) ; et les pénalités de *Delay of Game* [retardement de jeu] (voir Section 5.15).
- 8.3.7.1 Le *Head Referee* peut désigner quels *NSOs* sont habilités à donner des pénalités, aussi bien que les pénalités que lesdits *NSOs* sont habilités à donner, ainsi que la manière avec laquelle ces pénalités sont appliquées.
- 8.3.7.1.1 Les *NSOs* ne peuvent être désignés que pour donner des pénalités liées à leur fonction d'officiel, à leur personne ou aux personnes autour d'eux. Par exemple, aucun *NSO* ne peut être désigné pour donner des pénalités qui impliquent des blocages ou des *Assists*.
- 8.3.7.2 Les *NSOs* qui sont habilités à donner des pénalités de cette façon sont liés aux mêmes exigences que les arbitres, selon la Section 8.3 – Appréciation des officiels.

## 8.4 ÉQUIPEMENT REQUIS

- 8.4.1 Les arbitres sont autorisés à porter des rollers en ligne, mais sont fortement encouragés à porter des patins à roulettes.
- 8.4.2 Les arbitres doivent être en uniforme, d'une manière qui les rend aisément identifiables en tant qu'officiels pour le jeu (par exemple, un maillot à rayures noires et blanches).
  - 8.4.2.1 Les NSOs [officiels sans patins] sont fortement encouragés à se vêtir d'une tenue discrète permettant de les différencier des arbitres.
- 8.4.3 Chaque arbitre participant à un match doit être identifié de façon claire et visible au dos de son maillot. Un arbitre peut utiliser n'importe laquelle des identifications suivantes :
  - 8.4.3.1 Nom
  - 8.4.3.2 Numéro : si un arbitre choisit de porter un numéro, ce numéro doit être un nombre d'au plus quatre chiffres (par exemple, il ne peut pas contenir des lettres et symboles, quelle que soit leur taille).
  - 8.4.3.3 Un nom et un numéro.
- 8.4.4 Chaque arbitre prévoira un sifflet de sport réglementaire en état de marche qui lui permettra de siffler les coups appropriés pour le jeu des *Jams* et l'appel des pénalités. Le Fox 40 Classic est fortement encouragé.
- 8.4.5 Équipement de protection : les arbitres sont tenus de porter les équipements de protection suivants avec une coque rigide extérieure ou insérée dans la protection, en plus de ce qui est requis au minimum par l'assureur responsable :
  - 8.4.5.1 Casque
  - 8.4.5.2 Protège-genoux
  - 8.4.5.3 Protège-poignets
  - 8.4.5.4 Protège-coudes

# 9 SÉCURITÉ

## 9.1 ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

- 9.1.1 L'équipement de protection doit être porté en patinant lors d'un *Jam*, y compris pour aller vers ou revenir de la *Penalty Box*. Ne pas porter l'équipement de protection requis ou enlever une protection, comme un protège-dents, se traduira par une pénalité (voir Sections 5.13.22 et 6.2.6).

- 9.1.2 L'équipement de protection doit inclure au minimum : protège-poignets, protège-coudes, protège-genoux, protège-dents et casques.
- 9.1.2.1 Les protège-poignets, protège-coudes, protège-genoux et casques doivent comporter une coque rigide extérieure ou insérée.
- 9.1.2.2 Les patineurs sont fortement encouragés à sécuriser ou à scotcher les parties de bandes Velcro non attachées.
- 9.1.3 Des équipements de protection optionnels tels que shorts rembourrés, protège-mentons, supports de genou ou cheville, protège-tibias, brassières coquées, coquilles de protection, protège-coccyx, masques de protection non moulés pour le visage entier, masques de protection non moulés pour moitié de visage, et masques de protection moulés comme des protège-nez peuvent être portés à la convenance des patineurs du moment qu'ils ne portent pas atteinte ou n'interfèrent pas avec la sécurité ou le jeu des autres patineurs, du personnel d'encadrement ou des officiels.
- 9.1.3.1 Les protège-mentons, brassières coquées, coquilles, protège-coccyx, protège-tibias, masques de protection non moulés pour le visage entier, masques de protection non moulés pour moitié de visage et masques de protection moulés comme des protège-nez peuvent comporter des coques rigides. Aucun autre type d'équipement de protection ne peut comporter de coque rigide.
- 9.1.3.2 Les protections de visage de type grille ne sont pas autorisées.
- 9.1.3.3 Les masques non-moulés pour le visage entier ou pour moitié de visage, doivent être conçus pour une utilisation avec la marque et le type de casque avec lequel ils sont appariés.

## 9.2 PERSONNEL DE SÉCURITÉ

- 9.2.1 L'équipe qui accueille doit fournir au moins deux professionnels de santé diplômés ou certifiés, ayant une expertise en urgence et soins médicaux d'urgence. Ces professionnels de santé fourniront l'équipement et les fournitures nécessaires pour gérer toute blessure ou autre état susceptible d'arriver lors d'un match de roller derby. Ces professionnels seront présents pendant tout l'échauffement et le match.
- 9.2.2 Les capitaines ont la responsabilité de fournir au personnel médical les informations médicales et/ou les contacts d'urgence de leurs patineurs si nécessaire.

## 9.3 PATINEURS BLESSÉS

- 9.3.1 Si un patineur subit une blessure suffisamment grave pour que les arbitres arrêtent le *Jam*, ce patineur ne doit pas participer aux trois *Jams* suivants.
- 9.3.1.1 Si plus d'un *Jam* est arrêté à cause d'un même patineur, celui-ci ne doit pas participer au reste de la période.

- 9.3.2 Si un patineur saigne, le patineur ne peut pas participer au match tant que le saignement n'est pas arrêté.
- 9.3.3 Si un patineur quitte le *Jam* pendant le jeu à cause de problèmes d'équipement, le patineur peut retourner dans le *Jam* une fois le problème résolu. Si le patineur sort du *Jam* pour une blessure ou pour toute autre raison, le patineur ne peut pas retourner dans le *Jam*.
- 9.3.3.1 Un patineur qui quitte la piste à cause de problèmes d'équipement doit retourner dans le *Pack* par l'arrière et est sujet aux pénalités selon la Section 5.13 Procédures illégales.
- 9.3.4 Les patineurs qui ont été blessés avant le match peuvent jouer s'ils ont reçu une autorisation de leur médecin.
- 9.3.4.1 Un patineur ne peut pas porter un appareil, plâtre ou une attelle qui représente un danger pour les autres patineurs (tel que déterminé par le *Head Referee*).

## 9.4 PATINEURS AFFAIBLIS

- 9.4.1 Les patineurs ne peuvent pas participer à un match sous l'influence de l'alcool, de narcotiques ou de drogues illégales.
- 9.4.2 Les patineurs ne sont pas autorisés à consommer de l'alcool aux matchs en portant des patins.

---

# 10 GLOSSAIRE

Quelques mots ou concepts utilisés dans cet ensemble de règles ont une signification spécifique ou technique. Ils sont définis dans cette section. Tous les mots utilisés dans les règles qui ne sont pas définis ci-dessus devraient être traités selon l'usage familial. Si plus d'une interprétation raisonnable d'un terme familial existe et a un impact mesurable sur le match, l'interprétation sera déterminée par le consensus des arbitres pour ce match (voir Section 8.3).

[Note : l'expression anglaise suit entre parenthèses]

À l'arrêt/arrêté ( <i>Stopped</i> )	Un patineur ne faisant aucun mouvement directionnel avec ses patins.
À terre ( <i>Down</i> )	Des patineurs sont considérés à terre s'ils sont tombés, ont été mis à terre, ont posé un genou ou les deux genoux au sol ou ont les deux mains au sol. Après être tombé ou s'être mis lui-même à terre, le patineur est considéré à terre jusqu'à ce qu'il soit debout sur ses patins, marchant et/ou patinant. Les patineurs debout sur leurs patins et à l'arrêt ne sont pas considérés à terre de même que les patineurs qui sont en train de tomber mais ne satisfont pas encore les critères ci-dessus.
Agripper ( <i>Grasping</i> )	Tenir physiquement quelque chose avec un poing serré. Par exemple, saisir l'uniforme d'un coéquipier ou se tenir les mains. Le bras du patineur qui agrippe, de la main à l'épaule (mais n'incluant pas l'épaule), est considéré comme partie de « l'agrippement ». Le coéquipier n'est pas considéré comme partie de l'agrippement, à moins que le coéquipier ne soit en train d'agripper indépendamment.
Assis ( <i>Sitting</i> )	Un patineur dont le fessier est complètement en contact avec l'assise de la chaise ou du banc.
Assist [Assistance]	Affecter physiquement un coéquipier. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à une poussée ou à la tactique dite du <i>Whip</i> [fouet].
Avertissement ( <i>Warning</i> )	Une indication formelle verbale de l'arbitre signalant que le jeu est incorrect et qu'un patineur doit exécuter une action corrective.
Blocage à plusieurs ( <i>Multi-Player Block</i> )	Empêcher un adversaire de passer entre un patineur et son coéquipier (voir Section 5.7 – Blocage à plusieurs).
Blocage au dos ( <i>Blocking to the Back</i> )	Tout contact à l'arrière du torse, du fessier ou des jambes d'un adversaire. Ce n'est pas considéré comme <i>Blocking to the Back</i> si le <i>Blocker</i> est positionné derrière l'adversaire (démarqué par les hanches) mais qu'il exécute le contact sur une zone cible légale.
Blocage bas ( <i>Low block</i> )	Tout contact sous la zone légale de blocage ou la zone cible légale, qui provoque le trébuchement ou la chute du patineur (voir Section 5.3 – Blocage bas).
Blocage positionnel	Blocage sans contact ; se positionner pour gêner le mouvement

( <i>Positional Blocking</i> )	d'un adversaire sur la piste. Cela peut aussi être fait involontairement, si le patineur <i>Blocker</i> n'est pas conscient de la position de l'adversaire derrière le patineur <i>Blocker</i> .
<i>Blocker (Blocker)</i>	Les patineurs en position qui forment le <i>Pack</i> . Le <i>Blocker Pivot</i> est l'un des quatre <i>Blockers</i> par équipe autorisé dans chaque <i>Jam</i> (voir Section 2.1 - <i>Blocker</i> ). <i>Blocker Pivot (Pivot Blocker)</i> Communément appelé <i>Pivot</i> . Le <i>Pivot</i> est un <i>Blocker</i> , comme défini dans la Section 2.1 <i>Blocker</i> , avec d'autres capacités et responsabilités comme exposé dans la Section 2.2 <i>Blocker Pivot</i> .
Capitaine ( <i>Captain</i> )	Le patineur identifié pour parler au nom de l'équipe. Seuls le capitaine et son <i>Alternate</i> [suppléant] peuvent s'entretenir avec les arbitres (voir Section 8.2.10). Si le capitaine doit quitter le match, il peut transférer son statut à un coéquipier.
Contre-blocage ( <i>Counter-Block</i> )	Tout mouvement vers un blocage approchant, par l'adversaire recevant ce blocage et destiné à contrer le blocage d'un adversaire. Le contre-blocage est traité comme un blocage et est soumis aux mêmes normes et règles. Se relever, se retourner, esquiver, etc., n'est pas considéré comme un contre-blocage (voir Section 4 - Blocages).
Créer un lien ( <i>Linking</i> )	Imbrication de bras en pliant un coude. Les bras des deux patineurs, jusqu'à l'épaule exclue, sont considérés comme faisant partie du « lien ».
Dans les limites ( <i>In Bounds</i> )	Un patineur est dans les limites au début du <i>Jam</i> s'il est en position au début du <i>Jam</i> (voir Section 3.2 - Positionnement Pré- <i>Jam</i> ). Un patineur reste dans les limites jusqu'à ce qu'il adopte une position de chevauchement des limites ou une position hors des limites. Une fois hors des limites ou en train de chevaucher les limites, un patineur est considéré comme étant dans les limites à nouveau une fois que toutes les parties de ce patineur qui sont en contact avec le sol sont à l'intérieur des limites de la piste.
Debout ( <i>Upright</i> )	Tout patineur qui n'est pas considéré « à terre » (voir À Terre).
Debout sur ses patins ( <i>Standing</i> )	Un patineur qui est debout, tenant le poids de son corps sur ses patins. Quand il est demandé à un patineur de se mettre debout sur ses patins en <i>Penalty Box</i> (« <i>Stand</i> »), le patineur doit être totalement dressé et ne peut pas maintenir une position accroupie ou flottante au-dessus du siège. Il doit être clair pour tous les officiels et spectateurs que le siège est maintenant disponible pour être occupé par un coéquipier.
Dépasser ( <i>Pass - verb</i> )	Se retrouver devant un patineur, de telle manière que les hanches de la personne dépassant sont passées de derrière à devant les hanches de l'autre patineur (voir <i>Scoring Pass</i> [passage marquant] et <i>Initial Pass</i> [passage initial]).

<i>Designated Alternate</i> [Suppléant désigné]	Le capitaine choisit une personne supplémentaire pour agir à sa place ; cette personne est l' <i>Alternate</i> . L' <i>Alternate</i> peut être un coéquipier, un coach ou un manager. Il doit être un des 16 individus décrits dans la Section 1.2.4. Une équipe pourra avoir un seul <i>Alternate</i> .
En jeu ( <i>In Play</i> )	Quand un <i>Blocker</i> est dans les limites et debout dans la zone d'engagement, le <i>Blocker</i> est en jeu. Les <i>Jammers</i> sont toujours en jeu (du moment qu'ils sont dans les limites et debout).
En position ( <i>In Position</i> )	Quand un patineur est sur la piste, dans les limites, et dans la zone désignée pour son poste, au moment où le coup de sifflet de départ du <i>Jam</i> retentit (voir Section 3.2 – Positionnement Pré- <i>Jam</i> ).
Engager une action ( <i>Engaging</i> )	Toute sorte d'interaction avec un autre patineur sur la piste pendant un <i>Jam</i> (voir aussi <i>Assist</i> et Section 4 – Blocages).
Expulsion [ <i>Expulsion</i> ]	Retrait par le <i>Head Referee</i> d'un patineur pour le reste du match pour une action illégale sérieuse, telle que la violence physique ou pour toute action estimée par les officiels comme causant une menace physique extraordinaire envers les autres (voir Section 6.4 – Expulsion et <i>Foul Out</i> [exclusion] et Section 5 – Pénalités).
<i>Fall Small</i> [Chute en « position fœtale »]	Un patineur est dit être tombé en « <i>Fall Small</i> » s'il tombe avec les bras et les jambes maîtrisés, rangés le long du corps, et en ne s'étalant pas.
<i>Foul Out</i> [Exclusion]	Retrait, par le <i>Head Referee</i> , d'un patineur pour le reste du match pour un nombre excessif de passages en <i>Penalty Box</i> (voir Section 6.4 Expulsion et <i>Foul Out</i> [exclusion]).
Habituel ( <i>Habitual</i> )	Tout comportement qui arrive trois fois ou plus lors du déroulement d'un match.
Hanches ( <i>Hips</i> )	La proéminence saillante latérale du pelvis ou de la région pelvienne depuis la taille jusqu'à la cuisse. Le point central de cette zone détermine un dépassement, quelle que soit la direction dans laquelle le patineur est orienté.
Hors des limites ( <i>Out of Bounds</i> )	Un patineur est hors des limites de la piste lorsqu'une partie de son corps ou de son équipement touche le sol au-delà de la limite de la piste, incluant les deux bras ou les deux mains (un bras ou une main n'est pas suffisant pour qu'un patineur soit considéré hors des limites), ou toute partie sous la taille du patineur (par exemple, un genou, un patin ou une hanche). Les patineurs qui sont en l'air conservent leur statut antérieur « dans les limites » (ou hors des limites ou chevauchant la limite), jusqu'à ce qu'ils atterrissent. Les patineurs qui chevauchent les limites sont considérés hors des limites, sauf si spécifié autrement.

Hors-jeu ( <i>Out of Play</i> )	Un <i>Blocker</i> qui est dans les limites, mais positionné hors de la zone d'engagement. Si aucun <i>Pack</i> n'est défini, tous les <i>Blockers</i> sont <i>Out of Play</i> . Quand un <i>Jammer</i> est hors des limites, il est <i>Out of Play</i> (voir Section 3.3 – Positionnement pendant le <i>Jam</i> ).
Immédiatement ( <i>Immediately</i> )	La première opportunité légale au cours de laquelle un patineur peut compléter une action.
Impénétrable ( <i>Impenetrable</i> )	Un patineur ou un ensemble de coéquipiers est considéré comme impénétrable depuis une certaine direction quand, pour accomplir un dépassement sur un ou plusieurs patineurs, un adversaire devrait physiquement casser les os ou les articulations desdits coéquipiers. Les parties qui devraient être physiquement brisées pour passer sont considérées comme les parties « impénétrables ». Par exemple, si deux coéquipiers patinent vers l'avant avec leurs bras dans le dos l'un de l'autre, les bras constituent un mur impénétrable, de telle sorte qu'un adversaire ne pourrait pas passer entre le couple sans casser lesdits bras.
<i>Initial Pass</i> [Passage initial]	Le premier <i>Pass</i> qu'un <i>Jammer</i> fait à travers le <i>Pack</i> (voir la Section 7.1.4, <i>Pass</i> et <i>Scoring Pass</i> [passage marquant]). Aucun point n'est attribué sur ce <i>Pass</i> , les exceptions étant les <i>Jammer Lap Points</i> et pendant les prolongations.
Initiateur de l' <i>Assist</i> ( <i>Initiator of the Assist</i> )	Le patineur qui attrape, s'accroche à, et/ou pousse un coéquipier pour l'aider. Un patineur peut également « prendre » un <i>Assist</i> à l'aide du corps d'un coéquipier, et donc initier son propre <i>Assist</i> .
Initiateur du blocage ( <i>Initiator of the Block</i> )	Le patineur qui entre en contact avec une zone cible d'un adversaire est l'initiateur du blocage. L'initiateur d'un blocage est toujours responsable de la légalité du contact.
Insubordination ( <i>Insubordination</i> )	Refuser volontairement ou de manière négligente de se conformer aux ordres d'un arbitre. Comportement injustifié ou déplacé motivé par un mépris intentionnel pour les règles (voir Section 5.14 – Insubordination).
<i>Jam</i> ( <i>Jam</i> )	L'unité basique de jeu pour le match (voir Section 1 – Paramètres de match).
<i>Jammer</i> ( <i>Jammer</i> )	Celui qui marque les points pour son équipe. Le <i>Jammer</i> est identifié par des étoiles sur son couvre-casque (voir Section 2.3 – <i>Jammer</i> ).
<i>Jammer</i> inactif ( <i>Inactive Jammer</i> )	Un patineur désigné comme <i>Jammer</i> , qui ne porte pas le couvre-casque de <i>Jammer</i> de manière que les étoiles soient visibles (voir Section 2.3 – <i>Jammer</i> ).
<i>Jammer Lap Point</i> [Point de dépassement de <i>Jammer</i> ]	Si un <i>Jammer</i> dépasse d'un tour complet le <i>Jammer</i> adverse, ce <i>Jammer</i> marquera un point additionnel à chaque fois qu'il dépasse complètement ce <i>Jammer</i> adverse. Des exceptions apparaissent lorsque le <i>Jammer</i> adverse n'est pas sur la piste (voir Section 7.2.7).

L'Étoile ( <i>The Star</i> )	Le couvre-casque du <i>Jammer</i> , sur lequel figurent deux étoiles, une de chaque côté.
<i>Lead Jammer (Lead Jammer)</i>	Un poste stratégique établi lors de l' <i>Initial Pass</i> à travers le <i>Pack</i> par le <i>Jammer</i> pendant chaque <i>Jam</i> . Le <i>Lead Jammer</i> est le premier <i>Jammer</i> à dépasser le <i>Blocker</i> en jeu le plus en avant de façon légale et dans les limites de la piste, ayant auparavant dépassé tous les autres <i>Blockers</i> de façon légale et dans les limites de la piste (voir Section 2.4 – <i>Lead Jammer</i> ).
Mauvaise conduite ( <i>Misconduct</i> )	Comportement injustifié ou incorrect motivé par un but intentionnel ou par une indifférence obstinée aux règles.
<i>No Pack [Non Pack]</i>	Une situation dans laquelle aucun <i>Pack</i> ne peut être défini. Ceci arrive lorsqu'il n'y a pas de groupe de <i>Blockers</i> (provenant des deux équipes) patinant à proximité les uns des autres ou lorsqu'il y a deux groupes ou plus égaux en nombre de <i>Blockers</i> ne patinant pas à proximité les uns des autres (voir Proximité).
<i>Not-On-The-Track Point (NOTT Point)</i> [Point d'absence de la piste]	Un point donné pour chaque adversaire qui n'est pas sur la piste, que le <i>Jammer</i> obtient immédiatement en marquant le premier point sur un <i>Blocker</i> adverse à chaque <i>Scoring pass</i> (voir Section 7.2.1.1).
Numéro modifié ( <i>Officiating Number</i> )	Toute sorte de version raccourcie ou autrement modifiée du numéro de <i>Roster</i> d'un patineur, utilisée afin de faciliter la communication entre officiels.
<i>Pack (Pack)</i>	Le plus grand groupe de <i>Blockers</i> , patinant ou étant debout sur leurs patins, à proximité les uns des autres, contenant des membres des deux équipes. Les <i>Jammers</i> sont indépendants de cette définition (voir aussi Proximité).
Pas d'impact/Pas de pénalité ( <i>No Impact/No Penalty</i> )	Une violation des règles du match, qui a un impact limité sur la sécurité ou le déroulement du jeu, et ne justifie pas que le patineur passe du temps en <i>Penalty Box</i> .
<i>Pass (Nom) [Passage]</i>	Un <i>Pass</i> commence avec le <i>Jammer</i> derrière le <i>Pack</i> et se termine lorsque le <i>Jammer</i> est sorti de la zone d'engagement. Le <i>Jammer</i> est immédiatement considéré comme étant à son <i>Pass</i> suivant une fois qu'il est sorti de la zone d'engagement (voir <i>Scoring Pass</i> [passage marquant] et <i>Initial Pass</i> [passage initial]), s'il en existe une, ou immédiatement après avoir dépassé le <i>Blocker</i> le plus en avant s'il n'y a pas de <i>Pack</i> .
Patiner ( <i>Skating</i> )	Utiliser ses patins pour bouger. Ceci peut inclure de faire des pas dans n'importe quelle direction, rouler et glisser sur les roues, tout comme faire des pas dans n'importe quelle direction et/ou glisser sur les freins.
Patineur chevauchant/à cheval ( <i>Straddling Skater</i> )	Un patineur qui touche partiellement l'intérieur des limites de la piste, ainsi que partiellement l'extérieur. Les patineurs chevauchant la limite sont considérés « hors des limites », sauf mention contraire.
Patineur du <i>Pack (Pack Skater)</i>	Tout <i>Blocker</i> qui fait partie d'un <i>Pack</i> légalement défini.

Pénalité ( <i>Penalty</i> )	Une violation des règles du match nécessitant que le patineur purge un temps de pénalité en <i>Penalty Box</i> (c'est-à-dire une action), ou la sanction elle-même consistant à purger un temps de pénalité en <i>Penalty Box</i> pour avoir commis une telle violation (voir Section 5 – Pénalités).
Points accordés par erreur ( <i>Points Awarded in Error</i> )	Points qui n'ont pas été légalement acquis par un <i>Jammer</i> et ont été donnés incorrectement ou erronément à l'équipe par un officiel, ou comme résultat d'un dysfonctionnement technologique (voir Section 7.2.6).
<i>Point of No Return</i> [Point de non-retour]	La limite extrême de la <i>Penalty Box</i> , dans le sens antihoraire (voir Section 6.2.2.1.1), incluant sa projection à travers la piste.
Points refusés par erreur ( <i>Points Denied in Error</i> )	Similaires aux points accordés par erreur, les points refusés par erreur sont des points qui ont été légalement gagnés par un <i>Jammer</i> mais n'ont pas été ajoutés au score officiel en raison d'un délai, de l'erreur d'un officiel ou comme résultat d'un dysfonctionnement technologique (voir Section 7.2.6).
Position établie ( <i>Established Position</i> )	Là où se trouve physiquement un patineur ; une zone de la piste où le patineur a assuré sa position. Exemples : debout, dans les limites, à terre, hors des limites, en jeu et/ou hors-jeu.
Position Relative ( <i>Relative Position</i> )	Emplacement d'un patineur, quand il est dans les limites et debout par rapport aux autres patineurs impliqués dans l'action. La position relative est dite « gagnée » ou « perdue » si ledit emplacement change d'une manière qui donne ou fait perdre un avantage (par exemple, un patineur en dépassant un autre ou mis à terre, hors des limites ou hors-jeu). La position relative est uniquement mesurée dans le sens antihoraire.
Procédure illégale ( <i>Illegal Procedure</i> )	Une infraction technique qui donne à l'équipe incriminée un avantage, mais n'impacte pas directement un adversaire spécifique.
Proximité ( <i>Proximity</i> )	Une mesure de distance pour les patineurs en jeu qui est définie par le fait de patiner à moins de 3 mètres (10 pieds) devant ou derrière le patineur le plus proche.
Repasser ( <i>Re-Pass</i> )	L'acte de passer un adversaire qui a déjà été dépassé pendant le tour actuel. Si le <i>Jammer</i> revient derrière un adversaire qu'il avait dépassé illégalement, en étant réengagé ou en se repositionnant, le <i>Jammer</i> peut tenter à nouveau de passer l'adversaire légalement.
Roster [Liste des patineurs]	Une liste de patineurs pour une équipe, ainsi que leurs numéros d'identification, qui sont autorisés à jouer dans le match.
Saut d'Apex ( <i>Apex Jump</i> )	Une tentative de raccourcir légalement la distance parcourue autour de la courbe de la piste en sautant au-dessus de la limite de la piste pour atterrir dans les limites.

<i>Scoring Pass</i> [passage marquant]	N'importe quel <i>Pass</i> qu'un <i>Jammer</i> fait à travers le <i>Pack</i> après avoir complété l' <i>Initial Pass</i> . Les points peuvent être gagnés uniquement sur des <i>Passes</i> marquants. Un <i>Jammer Lap Point</i> est indépendant de cette définition (voir Section 7.1 – <i>Pass [passage] / Dépasser et Initial Pass [passage initial]</i> ).
<i>Star Pass</i> [Passage de l'Étoile] <sup>2</sup>	L'acte de transférer le statut de <i>Jammer</i> , qui est accompli par le <i>Jammer</i> tendant son couvre-casque (l'Étoile) au <i>Pivot</i> (voir Section 2.5 – <i>Star Pass</i> ).
Tacle en glissant ( <i>Slide Tackling</i> )	Un patineur qui s'élançe et/ou glisse et étend sa/ses jambes(s) ou son/ses bras dans le but d'interrompre le mouvement des pieds et/ou des jambes d'un adversaire.
Tour ( <i>Lap</i> )	Un passage complet à travers le <i>Pack</i> ; cela peut requérir plus d'un trajet autour de la piste.
Remplacement ( <i>Substitution</i> )	Remplacer un patineur sur la piste ou en <i>Penalty Box</i> par un coéquipier.
Zones cibles ( <i>Target Zones</i> )	Zones du corps d'un adversaire qu'un patineur peut percuter en exécutant un blocage (voir Figure 2 dans la Section 4 – Blocages pour les zones cibles légales vs illégales).
Zone d'engagement ( <i>Engagement Zone</i> )	La zone dans laquelle les <i>Blockers</i> peuvent engager légalement une action, et être engagés par une action. La zone d'engagement s'étend de 6 mètres (20 pieds) derrière le patineur le plus en arrière du <i>Pack</i> , à 6 mètres (20 pieds) devant le patineur le plus en avant du <i>Pack</i> , entre les limites intérieure et extérieure de la piste. Les <i>Jammers</i> peuvent engager une action sur l'un l'autre hors de la zone d'engagement.
Zones de blocage ( <i>Blocking Zones</i> )	Zones du corps qui peuvent être utilisées pour percuter un adversaire en exécutant un blocage (voir Figure 2 dans la Section 4 – Blocage pour les zones de blocage légales vs illégales).

2 Terme ajouté au glossaire spécifiquement pour cette traduction

# ANNEXE : LEXIQUE ANGLAIS – FRANÇAIS

Afin de faciliter la compréhension des règles, les termes spécifiques au roller derby ont été conservés tels quels et ce lexique a été ajouté. Les définitions de certains de ces termes se trouvent dans le glossaire. Certains éléments de ce lexiques sont de simples traductions, d'autres requérant une explication succincte lorsqu'il n'existe pas de traduction appropriée.

<i>Apex Jump</i>	Saut d'apex.
<i>Assist</i>	Assistance.
<i>Bench Manager</i>	Directeur d'arrière-banc.
<i>Bench Staff</i>	Personnel d'arrière-banc.
<i>Bench Staff Violation</i>	Infraction relative au personnel d'arrière-banc.
<i>Blocker</i>	Patineur pouvant former le <i>Pack</i> .
<i>Blocking to the Back, Back Block</i>	Blocage au dos.
<i>Blocking to the Head/ High block</i>	Blocage à la tête/Blocage haut.
<i>Blocking with the head</i>	Blocage avec la tête.
<i>Clockwise</i>	(En sens) horaire.
<i>Clockwise Assist</i>	Assistance en sens horaire.
<i>Clockwise Block</i>	Blocage en sens horaire.
<i>Cutting (The Track)</i>	Couper (la piste).
<i>Delay of Game</i>	Retardement de jeu.
<i>Designated Alternate</i>	Suppléant désigné.
<i>Destroying the Pack</i>	Destruction du <i>Pack</i> .
<i>Elbows</i>	Coudes.
<i>Equipment Violation</i>	Infraction relative à l'équipement.
<i>Failure to Reform</i>	Manquement à reformer [le <i>Pack</i> ].
<i>Failure to Return</i>	Manquement à retourner [dans la Zone d'Engagement].
<i>Failure to Yield</i>	Manquement à céder l'avantage.
<i>Fall Small</i>	Chute en « position foetale ».
<i>False Start</i>	Faux départ.
<i>Forearms</i>	Avant-bras.

<i>Foul Out, Fouling Out</i>	Excès de pénalités menant à l'exclusion.
<i>Gross Misconduct</i>	Très mauvaise conduite.
<i>Head NSO</i>	Officiel en chef sans patins.
<i>Head Referee</i>	Arbitre en chef.
<i>Illegal Call-Off</i>	Arrêt de jeu illégal.
<i>Illegal Engaging</i>	Engagement illégal d'une action.
<i>Illegal Positioning</i>	Positionnement illégal.
<i>Illegal Re-entry</i>	Retour illégal [sur la piste].
<i>Illegal Return</i>	Retour illégal [dans la Zone d'Engagement].
<i>Illegal Procedure</i>	Procédure illégale.
<i>Initial Pass</i>	Passage initial.
<i>Insubordination</i>	Insubordination.
<i>Inside Pack Referee (IPR)</i>	Arbitre situé à l'intérieur de la piste, en charge du <i>Pack</i> .
<i>Inside White Board</i>	Officiel situé à l'intérieur de la piste, en charge du tableau des pénalités.
<i>Interference</i>	Interférence.
<i>Jam</i>	Phase de jeu.
<i>Jam Timer</i>	Officiel en charge de chronométrer le jeu.
<i>Jammer</i>	Patineur qui marque les points pour son équipe.
<i>Jammer Referee</i>	Arbitre situé à l'intérieur de la piste, en charge de l'un des <i>Jammers</i> .
<i>Jammer Lap Point</i>	Point supplémentaire accordé à un <i>Jammer</i> lorsqu'il double l'autre <i>Jammer</i> .
<i>Lap</i>	Tour.
<i>Lapping</i>	Réalisation d'un tour de dépassement.
<i>Lead Jammer</i>	<i>Jammer</i> « en tête », ayant la possibilité de demander l'arrêt du <i>Jam</i> .
<i>Line-up</i>	Alignement [des patineurs].
<i>Line-up Tracker</i>	Officiel en charge de lister l'alignement des patineurs de chaque équipe à chaque <i>Jam</i> .
<i>Low blocking</i>	Blocage bas.
<i>Misconduct</i>	Mauvaise conduite.
<i>Multi-Player Block</i>	Blocage à plusieurs.

<i>No Impact / No Penalty</i>	Pas d'impact / Pas de pénalité.
<i>No Pack</i>	Absence de peloton [ <i>Pack</i> ].
<i>No pass/No Penalty</i>	Pas de dépassement / Pas de pénalité.
<i>Not-On-The-Track Point (NOTT Point)</i>	Point d'absence de la piste.
<i>NSO (Non Skating Official)</i>	Officiel sans patins.
<i>Official</i>	Officiel avec ou sans patins.
<i>Official Review</i>	Révision d'arbitrage.
<i>Official Timeout</i>	Temps mort demandé par les officiels.
<i>Out of Bounds</i>	Hors des limites [de la piste].
<i>Out of Bounds Assist</i>	Assistance hors des limites [de la piste].
<i>Out of Bounds Block</i>	Blocage hors des limites [de la piste].
<i>Out of Bounds Engagement</i>	Engagement d'une action hors des limites [de la piste]. Ceci inclut le <i>Out of Bounds Assist</i> et le <i>Out of Bounds Block</i> .
<i>Out of Play</i>	Hors-jeu.
<i>Out of Play Assist</i>	Assistance hors-jeu.
<i>Out of Play Block</i>	Blocage hors-jeu.
<i>Outside Pack Referee (OPR)</i>	Arbitre situé à l'extérieur de la piste, en charge du <i>Pack</i> .
<i>Pack</i>	Peloton [constitué par les <i>Blockers</i> ].
<i>Pack Referee</i>	Arbitre en charge du <i>Pack</i> .
<i>Pack Skater</i>	Tout <i>Blocker</i> appartenant au <i>Pack</i> .
<i>Pass</i>	Passage à travers le <i>Pack</i> .
<i>Passing the Star, A.K.A Star Pass</i>	Passage de l'Étoile.
<i>Penalty</i>	Pénalité.
<i>Penalty Box</i>	« Prison » (zone où sont purgés les temps de pénalité).
<i>Penalty Box Manager</i>	Officiel en charge de la <i>Penalty Box</i> .
<i>Penalty Box Violation</i>	Violation des règles relatives à la <i>Penalty Box</i>
<i>Penalty Box Timer</i>	Officiel en charge de chronométrer les temps de pénalités des patineurs.
<i>Penalty Tracker</i>	Officiel en charge de lister les pénalités de chaque patineur sur une feuille de pénalités.
<i>Pivot Blocker</i>	Patineur pouvant former le <i>Pack</i> , détenteur du rôle de <i>Pivot</i> .
<i>Point of No Return</i>	Point de non-retour.

<i>Referee</i>	Arbitre avec patins.
<i>Roller Quad</i>	Patin à roulettes.
<i>Roster</i>	Liste de patineurs et de leurs numéros d'identification.
<i>Scoreboard Operator</i>	Officiel en charge du tableau de score.
<i>Scorekeeper</i>	Officiel en charge de collecter les points marqués par un Jammer sur une feuille de score.
<i>Scoring Pass</i>	Passage marquant.
<i>Skating out of bounds</i>	Patiner hors des limites [de la piste].
<i>Slide tackling</i>	Taclar en glissant avec une ou deux jambes tendues, patins vers la personne bloquée.
<i>Stalling</i>	Empêcher volontairement l'avancement du jeu.
<i>Stand</i>	Debout [sur ses patins].
<i>Star Pass Violation</i>	Violation des procédures de Star Pass.
<i>Star Pass</i>	Passage de l'Étoile.
<i>Stopped Assist</i>	Assistance à l'arrêt.
<i>Stopped Block</i>	Blocage à l'arrêt.
<i>Team Timeout</i>	Temps mort demandé par une équipe.
<i>Timeout</i>	Temps mort.
<i>Too Many Skaters</i>	Trop de patineurs [sur la piste].
<i>Track</i>	Piste ovale où se déroule l'action du jeu.
<i>The Star</i>	L'Étoile.
<i>Uniform Violation</i>	Infraction relative à l'uniforme
<i>Verbal Cue</i>	Signal verbal
<i>Warning</i>	Avertissement
<i>Wrangler (Penalty Wrangler)</i>	Officiel en charge de transmettre au <i>Penalty Tracker</i> et à l' <i>Inside White Board</i> les pénalités données par les arbitres en patins.

# APPENDICE A : CONCEPTION ET SPÉCIFICATIONS WFTDA DE LA PISTE

