

Offizielle WFTDA Flat Track Roller Derby Regeln

Version 4.0 (2009)



Deutsche Übersetzung angelehnt an
WFTDA Standardized Flat Track Roller Derby Rules
Version 4.0 (2009)

INHALTSVERZEICHNIS

1 TEAMS	3
2 SPIELGRUNDLAGEN (Game Parameters)	3
2.1 Bahn (Track).....	3
2.2 Spielablauf (Structure).....	4
2.3 Periods (Spieleinheiten/Halbzeiten).....	4
2.4 Jams (zweiminütige Spiele).....	4
2.5 Verlängerung (Overtime).....	5
2.6 Auszeiten (Timeouts).....	5
2.7 Strafbank (Penalty Box).....	5
2.8 Uhren (Zeitmessung).....	6
2.9 Pfeiffsignale (Whistles).....	6
3 SPIELER (Player)	6
3.1 Blocker.....	6
3.2 Pivot.....	7
3.3 Jammer.....	7
3.4 Lead-Jammer.....	7
3.5 „Den Stern weitergeben“ (Passing the Star).....	9
3.6 Helmhauben (Helmet Covers).....	10
3.7 Uniformen (Uniforms).....	11
3.8 Schmuck (Jewelry).....	12
3.9 Skates.....	12
4 DAS PACK (The Pack)	12
4.1 Pack Regeln / Definitionen (Pack Definitions).....	12
4.2 Jam – Startaufstellung (Pre-Jam Positioning).....	12
4.3 Jam Formation (Jam Positioning).....	13
4.4 Der Start (Starts).....	14
5 BLOCKEN (Blocking)	14
5.1 Blocken allgemein (General Blocking).....	14
5.2 Kontaktzonen am Körper (Contact Zones).....	15
5.3 Blockzonendiagramme (Blocking Zone Diagrams).....	16
6 STRAFEN (Penalties)	16
6.1 Die Rückseite blocken (Blocking to the Back).....	17
6.2 Gebrauch der Ellenbogen (Use of Elbows).....	17
6.3 Gebrauch der Unterarme und Hände (Use of Forearms and Hands).....	18
6.4 Blocken mit dem Kopf (Blocking with the Head).....	18
6.5 "Out-of-play"-Strafen (Out of Play Penalties).....	19
6.6 Zum Blocken im Uhrzeigersinn skaten (Skating Clockwise to Block).....	20
6.7 Mehrere-Spieler-Block (Multiple-Player Block).....	20
6.8 Die Bahn schneiden (Cutting the Track).....	21
6.9 Außerhalb der Bahngrenzen blocken (Out of Bounds Blocking).....	23
6.10 Stolpern lassen und tiefes Blocken (Tripping and Low Blocking).....	24
6.11 Außerhalb der Bahngrenzen skaten (Skating out of Bounds).....	25
6.12 Illegale Vorgehensweisen (Illegal Procedures).....	25
6.13 Fehlverhalten und schweres Fehlverhalten (Misconduct and Gross Misconduct).....	26
6.14 Ungehorsam (Insubordination).....	27
6.15 Kämpfen (Fighting).....	27
7 STRAFDURCHFÜHRUNG (Penalty Enforcement)	28
7.1 Kleine Strafen (Minor Penalties / Minor).....	28
7.2 Große Strafen (Major Penalties / Major).....	28
7.3 Vorgehensweisen bei der Strafdurchführung (Penalty Enforcement Procedures).....	29
7.4 Beide Jammer bestraft / beide Jammer auf der Strafbank.....	30
7.5 Ausschluss und Fouling-Out (Expulsion and Fouling out).....	32
8 PUNKTEN (Scoring)	33
8.5 Punkte (Points).....	34
9 AMTSTRÄGER (Officials)	35
9.1 Personalbesetzung (Staffing).....	35
9.2 Aufgaben / Pflichten (Duties).....	37
9.3 Ermessen der Schiedsrichter (Referee Discretion).....	39
9.4 Ausrüstung(Required Equipment).....	40
10 SICHERHEIT (Safety)	40
10.1 Schutzausrüstung (Protective Gear).....	40
10.2 Sicherheitspersonal (Safety Personnel).....	41
10.3 Verletzte Skater (Injured Skaters).....	41
10.4 Beeinträchtigte Skater (Impaired Skaters).....	41
11 BEGRIFFSERKLÄRUNG (Glossary)	42

1 TEAMS

- 1.1 Teams bestehen aus maximal 20 Skatern, die alle die von der WFTDA definierten Mindestanforderungen beherrschen.
- 1.2 Es dürfen höchstens 14 Skater in einer Aufstellung für ein spezifisches Spiel sein. Ligen können ihre Spielaufstellungen von ihren Teamaufstellungen zwischen Spielen rotieren.
- 1.3 Während eines Turniers dürfen Ligen Auswechsel-Skater von ihrer Teamaufstellung ersetzen. Wird ein Skater vom Turnier verwiesen und durch einen anderen Spieler ersetzt, so darf er an einem darauffolgenden Bout wieder teilnehmen.

2 SPIELGRUNDLAGEN (Game Parameters)

2.1 Die Bahn (Track)

- 2.1.1 Für vorschriftsmäßige Liga-übergreifende Spiele muss sich die Bahn nach den Definitionen in Appendix B richten. Die Markierung der Bahnmaße (Klebeband, Seil, etc.), inklusive der 3-Meter-Markierungen, hängt von den Gegebenheiten des Austragungsortes ab; die Bahn muss dennoch die standardisierten Maße haben.
- 2.1.2 Die Bahn soll sauber, flach und zum Skaten geeignet sein. Polierter oder lackierter Zement, Holz oder Sporthallenboden sind akzeptabel.
- 2.1.3 Die Bahnaußenlinien sollten durch eine erhöhte Grenzmarkierung von mindestens 0,64 cm und nicht mehr als 5,08 cm gekennzeichnet sein. Die Markierung muss für Skater und Personal sehr gut sichtbar sein, und darf kein Sicherheitsrisiko für Skater darstellen. Die Bahnaußenlinien müssen mindestens 2,54cm und höchstens 7,62cm breit sein.
 - 2.1.3.1 Genau markiert werden müssen:
 - 2.1.3.1.1 Die Pivot-Startlinie
 - 2.1.3.1.2 Die Jammer-Startlinie
 - 2.1.3.2 Die Kennzeichnung von Bahnabschnitten von jeweils 3 m wird stark empfohlen (siehe Appendix B).
- 2.1.4 Der Bahnbereich beinhaltet in gekennzeichneten Teambereichen, entweder im Innenfeld, oder an den Seitenlinien, Stühle oder Bänke. Nur die Skater, die in der Spielaufstellung für dieses Spiel sind, dürfen im gekennzeichneten Teambereich sitzen oder stehen. Bis zu zwei Personen unterstützendes Personal (Teammanager, Trainer oder nichtskatende Spieler) sind pro Team in diesen Bereichen während eines Bouts gestattet.
- 2.1.5 Um die Außenlinie des Spielfeldes muss eine 3m breite Sicherheitszone freigehalten werden. Falls es ein Geländer, eine Wand oder eine Barriere zwischen der Bahn und den Zuschauern gibt, die den Kontakt zwischen Zuschauern und Wettbewerbern vollständig verhindert, so ist ein 1,5m-Abstand zulässig. Schiedsrichter dürfen in diesem Bereich und/oder im Innenfeld der Bahn skaten. Die Sicherheitszone darf nicht weniger als 1,5m betragen.
- 2.1.6 Aus Sicherheitsgründen und zur Sichtbarkeit sollten die Bahnoberfläche, die Grenzmarkierungen, die Sicherheitszone und die Strafbank gut beleuchtet sein.
- 2.1.7 Die Bahn und die Grenzmarkierungen gelten als „in-bounds“, also als innerhalb des Spielfeldes.

2.2 Spielablauf (Structure)

- 2.2.1 Ein Bout / Spiel besteht aus 60 Minuten Spielzeit, unterteilt in zwei Periods von jeweils 30 Minuten, der zwischen zwei Teams ausgetragen wird.
- 2.2.2 Das Team, das am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.
- 2.2.3 Zwei oder mehr Spiele können in einem einzigen „Double-Header-Event“ kombiniert werden. Spiele können entweder in Periods unterteilt oder an einem Stück ausgetragen werden, je nach Absprache zwischen den teilnehmenden Teams.

2.3 Periods (Spieleinheiten / Halbzeiten)

- 2.3.1 Die Period beginnt, wenn der ernannte Schiedsrichter beim ersten Jam der Period den Jam-startenden Pfiff abgibt. Das Signal ist ein langer Pfiff.
- 2.3.2 Zwischen Periods gibt es mindestens 5 Minuten Pause, damit Schiedsrichter ausgewechselt werden können und, falls nötig, Skater sich aufwärmen können.
- 2.3.3 Die Period endet, wenn der letzte Jam endet (siehe Abschnitt 2.4). Dies kann über den Zeitpunkt hinausgehen, an dem die Period-Uhr Null erreicht.
- 2.3.4 Wenn bis zum offiziellen Ende der Period weniger als 30 Sekunden für einen weiteren Jam verbleiben, so wird kein neuer Jam gestartet, außer eine Auszeit wird ausgerufen (siehe Abschnitt 2.6.5).

2.4 Jams (zweiminütige Spiele)

- 2.4.1 Eine Period ist in mehrere Jams unterteilt. Dies sind Rennen zwischen zwei Teams mit dem Ziel, Punkte zu erzielen. In einer Period können beliebig viele Jams stattfinden.
- 2.4.2 Ein Jam dauert maximal zwei Minuten. Jams enden beim vierten Pfiff des Jam-beendenden Signals (siehe Abschnitt 2.9 Trillerpfeifen).
- 2.4.3 Zwischen Jams liegen jeweils 30 Sekunden Pause.
- 2.4.4 Sollten die aufgestellten Skater nach der entsprechenden Zeit nicht für den nächsten Jam startbereit sein, so beginnt der Jam ohne die fehlenden Skater, und das Team muss in Unterzahl spielen.
 - 2.4.4.1 Jammer werden als positioniert und startklar betrachtet, wenn sie auf der Bahn sind, wenn der Jam-beginnende Pfiff ertönt. Jammer werden mit einer Fehlstartstrafe belegt, wenn sie die Jammerlinie übertreten (siehe Abschnitt 6.12.4 für spezifische Strafdetails). Jammer dürfen ihre Helmhauben aufsetzen, nachdem der Jam angefangen hat. Jedoch muss jeder Jammer die Helmhaube in der Hand haben, bevor der Jam-beginnende Pfiff ertönt. Eine Helmhaube darf nicht während eines Jams eingebracht werden.
 - 2.4.4.1.1 Wenn der Jammer nicht auf der Bahn ist, wenn der Jam-beginnende Pfiff ertönt, so darf der Jammer an diesem Jam nicht teilnehmen. Es wird keine Strafe verhängt.
 - 2.4.4.2 Pivots und Blocker werden als positioniert und startklar betrachtet, wenn sie auf der Bahn sind, wenn der Jam-beginnende Pfiff ertönt. Sie werden mit einer Fehlstartstrafe belegt, wenn sie nicht hinter der Pivotlinie und vor der Jammerlinie sind (siehe Abschnitt 6.12.4 für spezifische Strafdetails). Pivots dürfen ihre Helmhauben aufsetzen, nachdem der Jam angefangen hat.

Jedoch muss jeder Pivot die Helmhaube in der Hand haben, bevor der Jam-beginnende Pfiff ertönt. Eine Helmhaube kann nicht während eines Jams eingebracht werden.

2.4.4.2.1 Wenn ein Pivot oder Blocker nicht auf der Bahn ist, wenn die Jam-beginnende Pfeife ertönt, so darf er nicht am angefangenen Jam teilnehmen. Es wird keine Strafe verhängt.

2.4.5 Ein Jam ist vorbei, wenn der Schiedsrichter ihn mit vier kurzen Pfeifstößen beendet - der Jam endet mit dem vierten Pfiff. Der Jam ist auch dann beendet, wenn das Pfeifsignal unabsichtlich oder falsch war.

2.5 Verlängerung (Overtime)

2.5.1 Wenn am Ende der Bout-Spielzeit Gleichstand herrscht, wird der Sieger in einem abschließenden Verlängerungs-Jam ermittelt. Nach einer Minute Pause zur Neueinteilung werden die Teams einen vollen zweiminütigen Jam skaten. Hierbei gibt es keinen Lead-Jammer, aber Strafen werden verhängt. Die Jammer beginnen hier schon in der ersten Runde durch das Pack mit dem Punktesammeln. Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Verlängerung ist der Sieger des Bouts. Sollte nach diesem Jam immer noch Gleichstand herrschen, so werden so lange Verlängerungs-Jams gespielt, bis ein Sieger feststeht. Es gibt jeweils eine Minute Pause zwischen den zusätzlichen Verlängerungs-Jams.

2.5.1.1 Falls aus irgendeinem Grund der Jam innerhalb von weniger als zwei Minuten endet, so endet der Bout sofort und der Punktestand steht. Zusätzliche Jams können nur gespielt werden, wenn weiterhin Gleichstand herrscht.

2.5.2 Die Verlängerung ist keine neue Periode, sondern eine Verlängerung der letzten Periode.

2.6 Auszeiten (Timeouts)

2.6.1 Jedes Team darf pro Bout drei einminütige Auszeiten nehmen.

2.6.2 Um eine Auszeit zu nehmen, signalisiert der Captain oder dessen ernannter Vertreter den Schiedsrichtern durch ein „T-Handsignal“, dass sie/er eine Auszeit beantragt. Der Schiedsrichter wird veranlassen, dass die Uhr angehalten wird. Wenn der ernannte Vertreter ein Manager ist, darf er eine Auszeit signalisieren (siehe Abschnitt 2.8.2.2).

2.6.3 Auszeiten dürfen nur zwischen Jams genommen werden.

2.6.4 Schiedsrichter dürfen jederzeit eine „Amtsträger-Auszeit“ (Officials Timeout) veranlassen. Hierbei wird die Uhr angehalten, sodass die Schiedsrichter Zeit haben, ein Urteil zu besprechen oder die Anzahl der Skater auf der Bahn zu korrigieren.

2.6.5 Nach einer Auszeit läuft die Periode-Uhr erst dann wieder, wenn der nächste Jam startet.

2.7 Strafbank (Penalty Box)

2.7.1 Bei jedem Spiel müssen Stühle oder eine Bank als Strafbank bereit gestellt werden. Diese gekennzeichnete Bank ist der Bereich, in dem Strafezeiten abgesessen werden. Die Bank muss genug Platz für insgesamt sechs Spieler bieten (3 aus jedem Team).

2.7.2 Die Strafbank muss ein leicht zugänglicher, neutraler Bereich nahe der Bahn sein. Teams dürfen separate Strafbanken nutzen.

2.8 Uhren (Zeitmessung)

- 2.8.1 Jedes Spiel hat separate Strafzeituhren, Jam-Uhren und Period-Uhren.
- 2.8.2 Offizielle Period-Uhr
 - 2.8.2.1 Die Period-Uhr läuft, sobald das erste Pfeifsignal des ersten Jams ertönt.
 - 2.8.2.2 Die Period-Uhr hält zwischen den Jams nicht an, außer es wird eine Auszeit beantragt. Die Period-Uhr hält während der Auszeit an.
 - 2.8.2.3 Amtsträger müssen die Period-Uhr zwischen zwei Jams anhalten, wenn 30 Sekunden Pausenzeit überschritten werden.
 - 2.8.2.4 Die offizielle Period-Uhr muss für Schiedsrichter, Teams und Zuschauer gut sichtbar sein.
- 2.8.3 Jam-Uhr
 - 2.8.3.1 Die Jam-Uhr läuft ab dem ersten Pfeifsignal des Jams.
 - 2.8.3.2 Die Jam-Uhr stoppt am Ende jedes Jams (mit dem vierten Pfeifstoß).
 - 2.8.3.3 Die Jam-Uhr muss für Schiedsrichter, Teams und Zuschauer gut sichtbar sein.
- 2.8.4 Strafzeituhren
 - 2.8.4.1 Jedes Spiel muss genug Strafzeituhren haben, um alle Strafzeiten gleichzeitig messen zu können (siehe Abschnitt 7.3.3 für Details von Strafzeitverfahren)
 - 2.8.4.2 Die Strafzeituhr steht zwischen Jams still (siehe Abschnitt 7.3.3 für Verfahrensweise)
 - 2.8.4.3 Strafzeituhren müssen für Schiedsrichter, Teams und Zuschauer nicht sichtbar sein. Spieler dürfen während des Absitzens der Strafe auf der Strafbank erfragen, wie viel ihrer Strafzeit noch übrig ist.

2.9 Pfeifsignale (Whistles)

Bedeutung der Signale:

Jam Start – Pack Start	einmal lang
Jam Start – Jammer Start	zweimal kurz
Lead-Jammer	zweimal kurz
Kleines Foul / kleine Strafe (Minor Penalty)	kein Signal
Viertes kleines Foul	einmal lang
Grobes Foul / große Strafe (Major Penalty)	einmal lang
Jam Ende / Abpfeiff	viermal kurz

3 SPIELER (Player)

Spielerpositionen beziehen sich auf die Position, die ein Skater in einem beliebigen Jam spielt. Ein Skater kann eine beliebige Anzahl verschiedener Positionen während eines Bouts einnehmen, jedoch nur eine einzige zugeordnete Position während eines Jams. Während eines Jams sind maximal vier Blocker und ein Jammer pro Team auf der Bahn erlaubt; nur einer der Blocker darf Pivot sein (siehe Abschnitt 3.2 und 3.3).

3.1 Blocker

- 3.1.1 Vor dem Beginn eines Jams stellen sich die Blocker (in einer Linie) hinter den Pivots und vor den Jammern auf. Sie haben eine Schlüsselrolle in der Bestimmung der Position des Packs und darin, das Pack formiert zu halten. Blocker spielen eine defensive Rolle für ihre Teams. Sie versuchen, das Durchkommen des gegnerischen

Jammers zu behindern, und den Jammer des eigenen Teams vor den (Verteidigungs)manövern des anderen Teams zu schützen. Sie dürfen den eigenen Jammer auch direkt beim Durchkommen durch das Pack unterstützen. Blocker erzielen niemals Punkte. Nur der Pivot kann dafür in Frage kommen, Punkte zu erzielen (siehe Abschnitt 3.5 "Den Stern weitergeben").

3.1.2 Blocker-Identifizierung: Nicht-Pivot-Blocker tragen keine Helmhauben.

3.2 Pivot

3.2.1 Der Pivot ist eine spezielle Untersorte Art von Blocker mit der Möglichkeit, einen Sternpass zu erlangen. Vor dem Beginn eines Jams stellen sich Pivots in einer Reihe vor dem Pack auf, (siehe Abschnitt 4.2.2 Pivot Startpositionen). Unter bestimmten Umständen darf ein Pivot die Position eines Jammers für sein Team übernehmen (siehe Abschnitt 3.5 "Den Stern weitergeben"). Pivots sind spezielle Blocker - sie sind Blocker mit allen Rechten und Pflichten; zusätzlichen können sie einen Sternpass erlangen. Es muss in einem Jam nicht verpflichtend ein Pivot aufgestellt werden.

3.2.2 Pivot-Identifizierung: Pivots tragen gestreifte Helmhauben (siehe Abschnitt 3.6 Helmhauben).

3.3 Jammer

3.3.1 Vor Beginn des Jams stellen sich die Jammer in einer Reihe hinter dem Pack auf (siehe Abschnitt 4.2.4 Jammer Startposition). Die Rolle eines Jammers ist es, sich seinen Weg durch das Pack zu bahnen, das Pack einmal zu überrunden, und dann beliebig oft in einem Jam durch das Pack zu kommen, um so Punkte für sein Team zu sammeln (siehe Abschnitt 8 Punkten). Ein Jammer kann seine Position an den Pivot seines Teams weitergeben (siehe Abschnitt 3.5 "Den Stern weitergeben").

3.3.2 Jammer-Identifizierung: Jammer tragen eine Helmhaube mit zwei Sternen, einen auf jeder Seite (siehe Abschnitt 3.6 Helmhauben). Ein Spieler, der in der Jammer Startposition aufgestellt ist, wird erst dann als aktiver Jammer betrachtet, wenn er die Helmhaube mit sichtbarem Stern trägt.

3.3.2.1 Ein inaktiver Jammer hat alle Vorteile eines Jammers, außer die Möglichkeit, Punkte zu sammeln (Abschnitt 8) und den Lead-Jammer-Status zu erlangen (Abschnitt 3.4).

3.4 Lead-Jammer

3.4.1 Lead-Jammer ist eine strategische Position, die in jedem einzelnen Jam beim ersten Passierdurchgang durch das Pack erlangt wird. Lead-Jammer wird derjenige Jammer, der als erster den führenden Blocker im Spiel legal und innerhalb der Bahngrenzen überholt, und dabei schon vorher jeden Blocker legal und innerhalb der Bahngrenzen überholt hat.

3.4.1.1 Der Lead-Jammer-Status wird sofort signalisiert nachdem er erlangt wurde (siehe Abschnitt 3.4.2.3 für "Nicht Lead-Jammer").

3.4.1.2 Ein Jammer muss den vordersten „in-play“ Blocker mit den Hüften überholt haben, um Lead-Jammer zu werden.

3.4.1.3 Um Lead-Jammer zu werden, muss der Jammer lediglich die Blocker „in-play“ überholen.

- 3.4.1.4 Während einer Nicht-Pack-Situation (wie in Abschnitt 4.1.2) muss der Jammer alle Blocker überholen, um Lead-Jammer zu werden.
- 3.4.2 Um den Lead-Jammer-Status beim ersten Passieren durch das Pack zu erlangen, muss ein Jammer den führenden „in-play“ Blocker legal und innerhalb der Bahngrenzen überholen, und dabei schon vorher alle Blocker legal und innerhalb der Bahngrenzen überholt haben, auch die Blocker des eigenen Teams.
- 3.4.2.1 Jeder legale Überholvorgang zählt. Wenn ein Jammer durch Foulen oder Überholen außerhalb der Bahngrenzen das Recht verspielt, Lead-Jammer zu werden, so hat er die Möglichkeit, das Recht auf Lead-Jammer-Status wiederzuerlangen, indem er sich z.B. hinter den illegal überholten Spieler zurückfallen lässt, um diesen erneut auf legale Weise zu überholen.
- 3.4.2.2 Um das Recht, Lead-Jammer zu werden, nicht zu verspielen, muss der Jammer bis er 6m an das Pack heran gekommen ist „in-bounds“ bleiben, dann hat er die Angriffszone erreicht, in der er legal von einem Blocker angegriffen werden kann. Kein Teil seiner Skates darf den Boden außerhalb der Bahngrenzen berühren, bevor er erstmals die Angriffszone betritt. Bis er erstmals die Angriffszone erreicht, darf er als Jammer von dem Jammer des gegnerischen Teams „out-of-bounds“ geblockt werden, sodass es ihm unmöglich gemacht wird, Lead-Jammer zu werden.
- 3.4.2.3 Sobald ein Jammer sich 6 Meter vom Pack entfernt hat, kann er sich nicht mehr zurückfallen lassen um Lead-Jammer zu werden, d.h. das Pack gilt für diese Runde als durchlaufen. Hat er nicht alle Gegner legal und innerhalb der Bahngrenzen überholt, so kann er in diesem Jam nicht Lead-Jammer werden.
- 3.4.2.4 Siehe Abschnitte 3.4.7 und 7.3.2.2.1 für weitere Informationen, wie ein Spieler, die auf die Strafbank geschickt wurde, den Lead-Jammer beeinflusst.
- 3.4.3 Ein Spieler gilt als passiert, wenn seine Hüften passiert wurden.
- 3.4.4 Wenn der erste Jammer, der durch das Pack kommt, nicht Lead-Jammer wird, so erlangt der zweite Jammer die Möglichkeit, Lead-Jammer zu werden, solange er die entsprechenden Anforderungen erfüllt. Sollte der zweite Jammer den Lead-Jammer-Status ebenfalls nicht erlangen, so gibt es in diesem Jam keinen Lead-Jammer.
- 3.4.5 Ein Jammer, der den Jam auf der Strafbank beginnt, kann auch Lead-Jammer werden, sofern der gegnerische Jammer es nicht schon geworden ist. Ein Jammer, der während des erstmaligen Überholens im Pack auf die Strafbank geschickt wird, ist nicht berechtigt, Lead-Jammer zu werden, wenn er wieder in den Jam eintritt.
- 3.4.6 Der Lead-Jammer ist der einzige Spieler, der das Recht hat, den Jam vor Ablauf der zweiminütigen Spielzeit zu beenden. Er kann den Jam jederzeit beenden sobald sein Status angezeigt wurde, es sein denn, er wurde durch Strafe aus dem Jam entfernt, oder die Helmhaube wurde entfernt. Ist die Helmhaube durch eine gegnerische Aktion entfernt worden, so darf der Jammer die Helmhaube wieder überziehen und den Lead-Jammer-Status wiedererlangen. Er beendet den Jam, indem er wiederholt seine Hände auf die Hüften legt, bis der Schiedsrichter mit dem Pfeiffsignal den Jam beendet. Der Jam ist erst zu Ende, wenn der Schiedsrichter ihn offiziell mit dem Pfeiffsignal

beendet. Wenn es keinen Lead-Jammer gibt, so läuft der Jam die vollen zwei Minuten.

- 3.4.7 Wenn ein Jammer einmal Lead-Jammer-Status erlangt hat, so behält er diesen für den gesamten Jam bei, vorausgesetzt, er verliert ihn nicht durch:

3.4.7.1 Abnehmen der Helmhaube aus irgendeinem Grund

3.4.7.2 Ausschluss vom Spiel durch Strafe

3.5 „Den Stern weitergeben“ (Passing the Star)

Ein Jammer kann seine Position an den Pivot seines Teams weitergeben, um diesen Pivot für die Restzeit des Jams zum punktesammelnden Skater für sein Team zu machen. Dieser Vorgang wird allgemein als "den Stern weitergeben" bezeichnet. Jedoch wird nur die Position des Jammers, nicht jedoch der Status des Lead-Jammers weitergegeben.

Sollte der Jammer, der den Stern an seinen Pivot weitergibt, Lead-Jammer gewesen sein, so verfällt dieser Status automatisch, und der Rest des Jams findet ohne Lead-Jammer statt. Es ist illegal, den Stern außerhalb der Angriffszone zu übergeben. Ein Pivot kann niemals Lead-Jammer sein. Die Position des Pivot kann nicht durch Übergabe der Helmhaube weitergegeben werden. Wenn gegen diese Regeln verstoßen wird, müssen dem Skater, der für den Verstoß verantwortlich ist, Strafen für illegale Vorgehensweisen auferlegt werden (siehe Abschnitt 6.12 Illegale Vorgehensweisen).

- 3.5.1 Der Stern (Lead-Jammer Helmhaube) darf von beiden Jammern weitergegeben werden, während sie sich in der Angriffszone befinden. Jammer und Pivots müssen sich im Angriffszonenspiel befinden, um den Stern weiterzugeben.

- 3.5.2 Der Stern darf nur an einen Pivot gegeben werden, der „in-play“ ist.

- 3.5.3 Der Initiator des Sternpasses ist verantwortlich für die Legalität des Sternpasses.

3.5.3.1 Jammer dürfen den Stern nicht weitergeben, während sie sich auf dem Weg zur Strafbank oder auf der Strafbank befinden.

3.5.3.2 Jammer dürfen den Stern weitergeben, wenn sie von der Strafbank ins Spiel zurückkehren.

- 3.5.4 Vorgehensweise bei der Übergabe des Sterns

Um die Jammer-Position an den Pivot weiterzugeben, muss ein Jammer seine Helmhaube abnehmen, und sie direkt an den Pivot weitergeben. Sie darf nicht über andere Spieler weitergereicht oder geworfen werden. Die Haube darf dem Jammer nicht vom Pivot oder von anderen Spielern vom Helm genommen werden. Ein Jammer ohne Haube verliert folgende Rechte:

3.5.4.1 Die Fähigkeit Punkte zu sammeln, es sei denn, er setzt die Helmhaube mit sichtbaren Sternen wieder auf.

3.5.4.2 Den Lead-Jammer-Status

- 3.5.5 Der Jammer-Status ist übertragen, wenn der Pivot die Helmhaube trägt.

- 3.5.6 Wenn der Jammer-Status einmal übertragen ist, kann er nicht zum ursprünglichen Jammer zurück übertragen werden.

- 3.5.7 Ein Sternpass darf vom gegnerischen Team mit allen legalen Mitteln blockiert werden.

- 3.5.8 Unvollendete Übergaben und Aufnahme / Rückgewinnung der Haube

3.5.8.1 Wenn eine Helmhaube auf den Boden fällt oder in irgendeiner Weise vom Spiel entfernt wird, so darf sie nur vom Jammer oder Pivot aufgehoben werden.

3.5.8.1.1 Der Pivot hat das Recht, den Jammer-Status zu erlangen, indem er die

heruntergefallene Helmhaube nimmt und über seinen Helm zieht.

3.5.8.2 Die Haube darf nur während des normalen Skatens gegen den Uhrzeigersinn aufgehoben werden. Weder rückwärts noch vorwärts Skaten im Uhrzeigersinn ist erlaubt, um eine heruntergefallene Helmhaube aufzuheben.

3.5.8.3 Wenn eine Helmhaubenübergabe aus irgendeinem Grund nicht vollzogen werden kann, so darf der bisherige Jammer die Haube wieder aufsetzen und als Jammer weiterspielen, er verliert jedoch den Lead-Jammer-Status (siehe Abschnitt 3.5.3 Passvorgehensweise).

3.5.9 Vollzogene Übergabe

3.5.9.1 Sobald ein Pivot, dem die Jammer-Haube übergeben wurde, diese komplett über seinen Helm gezogen hat, erlangt er den Jammer-Status. Solange die Jammerhaube noch nicht aufgesetzt ist, ist der Pivot "out-of-play"-penalties, also "außerhalb-des-Spiels"-Strafen, ausgesetzt.

3.5.9.2 Ein Pivot, der den Stern überreicht bekommen hat, und Jammer geworden ist, ist nun allen Regeln des Abschnitts 8, Punkte sammeln, ausgesetzt. Er macht dort weiter, wo der vorherige Jammer aufgehört hat, sowohl beim Punkte sammeln als auch bei den Runden durchs Pack. Damit der neue Jammer Punkte sammeln kann, muss die Helmhaube auf seinem Helm und die Sterne sichtbar sein.

3.5.9.3 Ein Pivot, der die Jammer-Position für sein Team durch eine erfolgreiche Helmhaubenübergabe übernommen hat, spielt die Position des Jammers für den gesamten restlichen Jam.

3.5.9.4 Ein Jammer, der erfolgreich die Helmhaube an den Pivot übergeben hat, spielt für den restlichen Jam die Position eines Blockers.

3.5.10 "Den Stern übergeben" Strafvorgehensweisen

3.5.10.1 Wenn, in einem laufenden Jam, der Jammer, der den Stern übernommen hat (der vorherige Pivot), auf die Strafbank geschickt wird, so bleibt er im folgenden Jam der Jammer seines Teams, wenn seine Strafe in den nächsten Jam hineinreicht. Ein anderer Spieler darf im folgenden Jam Pivot sein.

3.5.10.2 Wenn, in einem laufenden Jam, der Blocker, der den Stern übergeben hat (der vorherige Jammer), auf die Strafbank geschickt wird, so bleibt er ein Nicht-Pivot-Blocker, wenn seine Strafe in den nächsten Jam hineinreicht. Andere Spieler dürfen im nächsten Jam Jammer und Pivot sein.

3.6 Helmhauben (Helmet Covers)

3.6.1 Die Farben der Helmhauben eines Teams müssen definitionsgemäß einen hohen farblichen Kontrast aufweisen. Sollte das nicht der Fall sein, wird der oberste Schiedsrichter anordnen, definitionskonforme Helmhauben zu tragen. Die Helmhaubenfarben des Jammers und/oder

- Pivots haben einen hohen farblichen Kontrast, wenn sich Stern/Steifen-Farbe und Grundfarbe deutlich voneinander abheben.
- 3.6.2 Die Helmhauben eines Teams sind leicht identifizierbar, wenn sie von Amtsinhabern, anderen Spielern und Fans sofort von den Helmen der Blocker unterschieden werden können. Die Helme der Blocker dürfen die gleiche Grundfarbe haben wie die der Helmhauben des Teams .
- 3.6.3 Alle Helmhauben eines Teams müssen dasselbe Farbschema haben. So darf ein Team z.B. keine schwarze Grundfarbe mit gelbem Stern/Streifen in einem Jam, und gelbe Grundfarbe mit schwarzem Stern/Streifen im nächsten Jam, haben, noch dürfen sie die Farbschemata innerhalb eines Jams mischen.
- 3.6.4 Die Helmhaube des Pivots muss einen einzelnen, mindestens 5 cm breiten, von vorne nach hinten verlaufenden Streifen aufweisen. Die Grundfarbe der Helmhaube und die des Streifens müssen sich stark voneinander abheben.
- 3.6.4.1 Nur die Helmhaube des Pivots darf Streifen, oder Zeichen, die mit Streifen verwechselt werden könnten, haben, die in jegliche Richtung über den ganzen Helm verlaufen.
- 3.6.5 Die Helmhaube des Jammers muss zwei Sterne mit mindestens 10,16cm Durchmesser von Spitze zu Spitze haben. Die Grundfarbe der Helmhaube und die der Sterne müssen sich stark voneinander abheben.
- 3.6.5.1 Nur die Helmhaube des Jammers darf Sterne, oder Zeichen, die mit Sternen verwechselt werden könnten, haben. (Spielernummern sind auf Helmen erlaubt, siehe Abschnitt 3.7.2.2).
- 3.6.6 Helmhauben müssen auf dem Helm oder in der Hand des Spielers sein, bevor der Jam-beginnende Pfiff ertönt. Helmhauben dürfen nicht in einen begonnenen Jam eingebracht werden.

3.7 Uniformen (Uniforms)

- 3.7.1 Jeder am Bout teilnehmende Skater muss seine Nummer gut sichtbar auf dem Rücken tragen. Der Druck sollte mindestens 10,16cm groß sein, damit er gut lesbar und groß genug ist, um von Amtsträgern gelesen zu werden, die überall innerhalb der Bahn oder auf den Grenzen positioniert sind. Der Namensaufdruck ist freiwillig.
- 3.7.1.1 Die Spielernummer muss lesbar sein. Eine Nummer ist lesbar, wenn sie für Amtsträger, andere Spieler und Zuschauer leicht zu entziffern, und von den Nummern der anderen Spieler zu unterscheiden ist.
- 3.7.1.2 Die Trikotnummern eines Teams müssen definitionsgemäß einen hohen farblichen Kontrast zur Grundfarbe des Trikots aufweisen. Sollte das nicht der Fall sein, wird der oberste Schiedsrichter anordnen, eine definitionskonforme Alternative zu tragen.
- 3.7.1.2.1 Die Trikotnummern eines Teams haben einen hohen farblichen Kontrast, wenn sich Grund- und Nummernfarbe signifikant voneinander abheben.
- 3.7.2 Jeder an einem Bout teilnehmende Skater muss seine Nummer sichtbar auf jedem Ärmel oder Arm tragen. Die Nummern müssen sich farblich stark vom Untergrund abheben und gut lesbar sein. Handgeschriebene Nummern auf dem Arm sind akzeptabel.
- 3.7.2.1 Nummern dürfen zusätzlich zum Ärmel/Arm auf die Hüfte oder den Oberschenkel aufgetragen werden.

- 3.7.2.2 Nummern dürfen zusätzlich zum Ärmel/Arm auf dem Helm aufgetragen werden.
- 3.7.2.3 Die minimale Größe für eine Spielernummer auf dem Arm/Ärmel beträgt 5,08cm.
- 3.7.2.4 Die maximale Größe für eine Spielernummer auf dem Arm/Ärmel beträgt 10,16cm.
- 3.7.3 Jedes am Bout teilnehmende Teammitglied muss eine Uniform tragen, die seine Teamzugehörigkeit eindeutig zeigt.
 - 3.7.3.1 Alle Uniformen müssen in gutem Zustand sein und dürfen keine Gefahr für andere Skater darstellen. Alle Aufnäher und Nummern müssen sicher an der Uniform befestigt sein. Sicherheitsnadeln sind nicht erlaubt.
- 3.7.4 Der Teamcaptain muss ein sichtbares "C" auf der Uniform oder dem Arm tragen. Der gewählte Stellvertreter des Teamcaptains muss ein sichtbares "A" auf der Uniform oder dem Arm tragen.

3.8 Schmuck (Jewelry)

- 3.8.1 Schmuck darf während des Bouts getragen werden, außer er wird von den Schiedsrichtern als Sicherheitsrisiko eingestuft. Es wird empfohlen, dass Schmuck entweder abgenommen oder mit Tape oder Pflaster abgeklebt wird. Schmuck darf das Spiel weder beeinflussen noch eine Gefahr für andere Skater darstellen. Schmuck wird ausschließlich auf eigenes Risiko getragen.

3.9 Skates

- 3.9.1 Spieler müssen Quadskates tragen. Inlineskates oder andere Skates sind nicht erlaubt.

4 DAS PACK (The Pack)

4.1 Pack Regeln / Definitionen (Pack Definitions)

- 4.1.1 Das Pack definiert sich als die größte Gruppe von Blockern innerhalb der Bahngrenzen, die in Nähe skaten und Mitglieder beider Teams enthalten.
 - 4.1.1.1 Das Pack setzt sich aus Blockern zusammen. Die Jammer sind nicht Teil des Packs.
 - 4.1.1.2 „Nähe“ wird als nicht mehr als 3 Meter (gemessen von der Hüfte) vor oder hinter dem nächsten Packskater definiert.
 - 4.1.1.3 Um ein Pack zu formen, muss ein Team immer mindestens einen Blocker auf der Bahn haben.
- 4.1.2 Wenn zwei oder mehr Gruppen von Blockern von gleicher Anzahl auf der Bahn sind; mehr als 3 Meter voneinander entfernt sind; und keine der Gruppe die Definition des Packs erfüllt, dann kann kein Pack definiert werden. Skater können bestraft werden, wenn sie absichtlich eine Packsituation vermeiden bzw. das Pack zerstören (siehe Abschnitt 6.5.7). Beide Teams sind dafür verantwortlich, ein legal definiertes Pack beizubehalten.

4.2 Jam – Startaufstellung (Pre-Jam Positioning)

- 4.2.1 Vor dem Start ordnen sich die Skater so an, dass die Blocker vor den Jammern stehen. Die Pivotlinie verläuft am Ende der Geraden waagrecht über die Bahn. Die Jammerlinie liegt genau 10 Meter hinter der Pivotlinie.
- 4.2.2 Pivot-Start-Position: Pivots stellen sich (im Normalfall) an der Spitze des Packs auf. Nur die Pivots dürfen sich auf der Pivotlinie aufstellen.

- 4.2.3 Nicht-Pivot Blocker-Start-Positionen: Blocker stellen sich hinter den Pivots auf, gemessen an den Hüften. Wenn ein Pivot nicht auf der Pivotlinie ist, müssen sich die anderen Blocker nicht hinter ihm aufstellen.
- 4.2.4 Jammer-Start-Position: Jammer stellen sich auf oder hinter der Jammer Linie auf.
- 4.2.5 Es gibt keine Regeln bezüglich der Innen- oder Außenposition. Blocker dürfen sich in beliebiger Formation hinter den Pivots aufstellen.

4.3 Jam Formation (Jam Positioning)

- 4.3.1 Sobald das Pack gestartet ist, können sich die Skater innerhalb des Packs frei bewegen.
- 4.3.2 „In-play“ / „Out-of-play“ (im Spiel / aus dem Spiel): wenn ein Blocker oder Pivot sich mehr als 6 Meter vom Pack entfernt oder die Bahngrenzen übertritt, ist er „out-of-play“ und unterliegt Strafen laut Abschnitt 6.5.
 - 4.3.2.1 Skater, die sich „out-of-play“ befinden, dürfen weder den gegnerischen Jammer angreifen oder behindern, noch Gegenspieler blocken.
 - 4.3.2.2 Skater, die sich „out-of-play“ befinden, dürfen ihren Jammer oder ihre Mitspieler nicht unterstützen.
 - 4.3.2.3 Skater, die nicht Teil des Packs wie in Abbildung 1 sind, sich aber „in-play“ befinden, dürfen blocken und helfen.
 - 4.3.2.4 Skater dürfen gestürzten Teamkameraden innerhalb der Angriffszone helfen.
 - 4.3.2.5 Skater dürfen Teamkameraden außerhalb der Angriffszone nicht helfen.

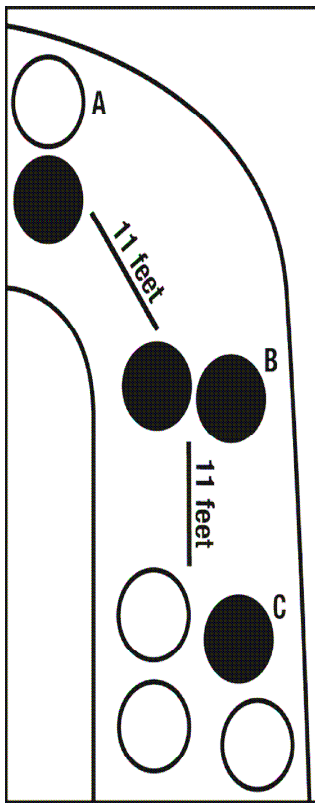


Abbildung 1

Diagramm: Beispiele für „In/Out-of-play“

- In diesem Diagramm ist Gruppe C das Pack, da es die größte Gruppe von Blockern darstellt, die in Nähe skaten und Mitglieder beider Teams enthalten.
- Die beiden Skater in Gruppe B sind nicht Teil des Packs, da sie mehr als 3 Meter vom Pack entfernt sind, aber sie befinden sich immer noch „in-play“, da sie sich nicht weiter als 6 Meter vom Pack entfernt haben. Diesen Skatern droht keine „out-of-play“-Strafe (siehe Abschnitt 6.5)
- Die beiden Skater in Gruppe A befinden sich „out-of-play“, da sie mehr als 6 Meter vom nächsten Packskater entfernt sind. Sie werden gewarnt, sich ins Pack zurückzubewegen und werden bestraft, sollten sie das nicht tun. Sollten sie blocken oder helfen, dann erhalten sie außerdem „out-of-play“-Strafen (siehe 6.5).

- 4.3.3 Blocker, die sich „out-of-play“ befinden, müssen verlangsamen oder beschleunigen, um zum Pack zurückzukehren.
 - 4.3.3.1 Ein Skater, der sich mehr als 6 Meter vor oder hinter dem Pack befindet, kann eine „out-of-play“-Warnung vom Schiedsrichter erhalten; jedoch muss ein Schiedsrichter keine Warnung abgeben, bevor er eine Strafe vergibt. Nachdem ein Skater „out-of-play“ ist, muss er dem gegnerischen Jammer Vorfahrt gewähren, indem er sich aktiv aus dessen Weg bewegt. Jede Aktion, auch passives oder positionelles Blocken, kann eine Strafe nach sich ziehen (siehe Abschnitt 6.5).
 - 4.3.3.2 Ein Skater, der sich „out-of-play“ befindet, muss sich in der entgegen gesetzten Weise dem Pack wieder anschließen, in der er es verlassen hat.
 - 4.3.3.2.1 Ist er davongesprintet, so muss er verlangsamen und sich zurückfallen lassen, um wieder als „in-play“ zu gelten.
 - 4.3.3.2.2 Ist er zurückgefallen oder gestürzt, so muss er beschleunigen und innerhalb der Bahngrenzen zum Ende des Packs aufschließen, um wieder als „in-play“ zu gelten.
 - 4.3.3.2.3 Jeder Skater, der sich dem Pack auf illegale Weise wieder anschließt, wie zum Beispiel das Pack zu überrunden, oder das Pack nach einem Sturz überholen zu lassen, unterliegt Bestrafung (siehe Abschnitt 6.5.2 und 6.5.3).
- 4.3.4 Die Jammer dürfen überall auf der Bahn und während der gesamten Dauer des Jams miteinander agieren. Wenn sich ein Jammer außerhalb der Angriffszone befindet, darf er nur mit dem gegnerischen Jammer agieren (siehe Abschnitt 6.5.8 und 6.5.9).

4.4 Der Start (Starts)

- 4.4.1 Das Pack startet auf einen einzelnen Pfiff des Schiedsrichters hin.
- 4.4.2 Sobald das Ende des Packs die Pivotlinie überquert hat, signalisiert der Schiedsrichter den Jammern ihren Start durch zwei kurze Pfeifsignale. Jammer dürfen beim Jammer-Startpfiff noch nicht im Beschleunigungsvorgang stecken. Sie dürfen sich jedoch bewegen, dahinrollen oder bremsen.

5 BLOCKEN (Blocking)

5.1 Blocken allgemein (General Blocking)

- 5.1.1 Als Blocken wird jede Bewegung bezeichnet, die zum Ziel hat, den Gegner zu Boden oder außerhalb der Bahngrenzen zu bringen, ihn zu verlangsamen oder daran zu hindern, durch das Pack zu gelangen.
 - 5.1.1.1 Gegenblocken ist jede Bewegung eines betroffenen Skaters gegen ein nahendes gegnerisches Blocken, das zum Ziel hat, dem gegnerischen Block entgegenzuwirken. Gegenblocken wird wie Blocken behandelt und unterliegt den gleichen Regeln.
 - 5.1.1.2 Nur Skater, die sich „in-play“ befinden (wie definiert in Abschnitt 4.3.2), dürfen vor einem gegnerischen Skater skaten, um dessen Bewegungen auf der Bahn zu

- behindern (aka passives-, positionales-, frontales- oder Körperblocken). Positionales Blocken kann ohne Körperkontakt erfolgen.
- 5.1.2 Ein Skater, der die Zielzone eines Gegners berührt, gilt als Initiator des Blocks. Der Initiator des Blocks ist immer verantwortlich für die Legalität seines Kontakts.
 - 5.1.3 Ein Skater, der sich „in-play“ befindet und schreitet oder skatet (d.h. nicht gestürzt oder stillstehend ist), darf nach dem Startsignal zu jeder Zeit innerhalb eines Jams seine Gegner blocken oder angreifen.
 - 5.1.3.1 Blocker beginnen ab dem ersten Pfeiffsignal.
 - 5.1.3.2 Jammer beginnen ab dem zweiten Pfeiffsignal.
 - 5.1.4 Um Sicherheit zu gewährleisten, dürfen Skater keine gefährlichen Blocktechniken verwenden.
 - 5.1.4.1 Skater dürfen nicht in die Rückseite eines Gegners blocken (siehe Abschnitt 5.2.2.2).
 - 5.1.4.2 Skater dürfen nicht im Uhrzeigersinn auf Bahn skaten wenn sie einen Block ausführen.
 - 5.1.4.3 Skater müssen mindestens einen Skate auf dem Boden haben, wenn sie einen Block ausführen.
 - 5.1.4.4 Skater dürfen keinen Block gegen einen gestürzten, stürzenden oder (nach einem Fall) aufstehenden Gegner ausführen. Nach einem Sturz gilt ein Skater, der zwar in Fahrtrichtung skatet, aber noch nicht in einer kontrollierten Position ist, als am Boden/gestürzt (down).

5.2 Kontaktzonen am Körper (Contact Zones)

Körperkontakt zwischen den Spielern ist auf die legalen „Block- und Zielzonen“ beschränkt.

- 5.2.1 **Legale Zielzonen** – ein Skater **darf** in den folgenden Zonen getroffen werden:
 - 5.2.1.1 Arme und Hände
 - 5.2.1.2 Auf der Brust, der Vorderseite und Seite des Torsos
 - 5.2.1.3 Hüften
 - 5.2.1.4 Oberer Bereich der Oberschenkel (inklusive der Innenseiten)
 - 5.2.1.5 Mittlerer Bereich der Oberschenkel
- 5.2.2 **Illegale Zielzonen** – aus Sicherheitsgründen **darf** ein Skater in den folgenden Zonen **nicht** getroffen werden:
 - 5.2.2.1 Überall oberhalb der Schultern
 - 5.2.2.2 Am gesamten Rücken, Gesäß und Rückseite der Oberschenkel
 - 5.2.2.3 Unterhalb des mittleren Bereiches des Oberschenkels
- 5.2.3 **Legale Blockzonen** – diejenigen Körperteile, die ein Skater zum Blocken einsetzen darf. Skater dürfen mit den folgenden Körperteilen einen Kontakt herbeiführen:
 - 5.2.3.1 Arm von der Schulter bis zum Ellbogen
 - 5.2.3.2 Der Torso
 - 5.2.3.3 Hüften und Gesäß
 - 5.2.3.4 Mittlerer und oberer Bereich des Oberschenkels
- 5.2.4 **Illegale Blockzonen** – betreffen die den Block ausführenden Skater:
 - 5.2.4.1 Ellbogen (siehe Abschnitt 6.2 für Einschränkungen im Gebrauch)
 - 5.2.4.2 Unterarme/Hände (siehe Abschnitt 6.3 für Einschränkungen im Gebrauch).
 - 5.2.4.3 Der Kopf darf nicht zum Blocken eingesetzt werden.

5.3 Blockzonen Diagramme (Blocking Zone Diagrams)

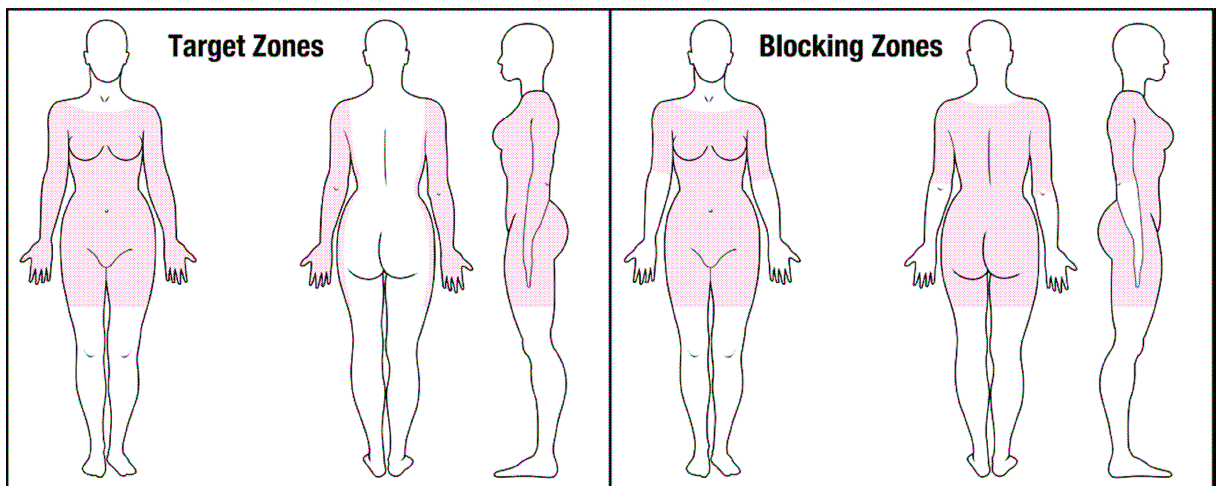


Abbildung 1

Abbildung 2

Blockzonen Diagramm

Abbildung 1:

Legale Zielzonen: die schattierten Bereiche sind legale Bereiche zum Blocken, Treffen oder Hindern einer Gegnerin.

Abbildung 2:

Legale Blockzonen: die schattierten Bereiche sind legale Bereiche, mit denen ein Spieler blocken, treffen oder hindern darf.

6 STRAFEN (Penalties)

Eine Penalty ist eine Strafe, ein Nachteil oder der Verlust von Vorsprung/Vorteil, den ein Team oder ein Skater für einen Regelverstoß oder ein Foul erhält. Strafen betreffen sowohl den Spieler selbst, als auch seine momentane Position im Spiel. Skater und Teams werden je nach Verstoß mit entsprechenden Strafen belegt.

Strafen, die während eines Bouts geschehen, werden von einem Schiedsrichter angezeigt und durchgesetzt (siehe Anhang C für genehmigte Handsignale und Abschnitt 2.9 für genehmigte Pfeifsignale). Wenn ein Spieler eine illegale Handlung begeht, muss er eine angemessene Strafe erhalten und absitzen. Der Initiator eines Blocks ist immer verantwortlich für die Legalität seines Kontakts.

Straftypen

Die folgenden Strafen werden in den unten aufgelisteten Abschnitten im Detail erläutert. Diese Abschnitte beinhalten spezifische Beispiele, die explizit befolgt werden müssen. Illegale Handlungen, die nicht unten spezifiziert werden, müssen bestraft werden, wobei diese Beispiele als Leitfaden genutzt werden.

- 6.1 Blocken der Rückseite
- 6.2 Gebrauch der Ellenbogen
- 6.3 Gebrauch der Unterarme und Hände
- 6.4 Blocken mit dem Kopf
- 6.5 Out of play-Strafen
- 6.6 Im Uhrzeigersinn skaten, um zu blocken
- 6.7 Mehrere-Spielerinnen-Blocks
- 6.8 Die Bahn schneiden
- 6.9 Außerhalb der Bahngrenzen blocken
- 6.10 Stolpern lassen und tiefes Blocken
- 6.11 Außerhalb der Bahngrenzen skaten
- 6.12 Illegale Vorgehensweisen
- 6.13 Fehlverhalten und schweres Fehlerhalten

- 6.14 Ungehorsam
- 6.15 Kämpfen

6.1 Die Rückseite blocken (Blocking to the Back)

Es ist verboten, den Gegner am Rücken, auf der Rückseite der Beine oder am Gesäß zu treffen/blocken (siehe Illegale Zielzonen Abschnitt 5.2.2).

Keine Auswirkung/Keine Strafe

- 6.1.1 Versehentlicher Kontakt zur Rückseite des Gegners, der den Gegner nicht dazu zwingt, seine Skatehaltung oder -position in irgendeiner Weise zu korrigieren.
- 6.1.2 Den Gegner mit einer legalen Blockzone auf einer legalen Zielzone zu treffen, während er hinter dem betreffenden Gegner steht.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.1.3 Jeglicher Kontakt zur Rückseite des Gegners, der den betroffenen gegnerischen Skater aus der Balance bringt, ob vorwärts und/oder seitwärts, ihn aber nicht aus seiner relativen Position wirft.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.1.4 Jeglicher Kontakt zur Rückseite des Gegners, der den betroffenen gegnerischen Skater aus seiner bestehenden Position wirft. Dies beinhaltet einen Skater zu Fall-, außerhalb der Bahngrenzen- oder außerhalb seiner Position zu bringen.

6.2 Gebrauch der Ellenbogen (Use of Elbows)

- 6.2.1 Wenn ein gegnerischer Skater angegriffen wird, dürfen die Ellbogen nicht vorwärts und rückwärts geschwungen werden.
- 6.2.2 Wenn ein gegnerischer Skater angegriffen wird, dürfen die Ellbogen nicht auf- oder abgeschwungen werden.
- 6.2.3 Während mit dem Arm geblockt wird, müssen die Ellbogen angewinkelt sein.
- 6.2.4 Kontakt darf nicht ausschließlich mit der Ellbogenspitze gemacht werden (Stechen)
- 6.2.5 Ellbogen dürfen nicht benutzt werden, um sich bei einem gegnerischen Spieler in irgendeiner Weise einzuhaken (wie den Arm um den Arm des Gegners zu schlingen).

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.2.6 Versehentlicher Kontakt mit den Ellbogen, der innerhalb der legalen Zielzonen liegt und den Gegner nicht zwingt, seine Skathaltung oder -position in irgendeiner Weise zu korrigieren.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.2.7 Jeglicher illegale Kontakt mit dem Ellbogen oder der schwingenden Bewegung des Ellbogens, der innerhalb der legalen Zielzonen liegt und den betroffenen gegnerischen Skater vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, ihn aber nicht aus seiner relativen Position wirft.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.2.8 Jeglicher illegale Kontakt mit dem Ellbogen oder der schwingenden Bewegung des Ellbogens der oberhalb der Schultern trifft.
- 6.2.9 Jegliche illegale schwingende Bewegung des Ellbogens oder illegaler Ellbogenkontakt, der den betroffenen gegnerischen Spieler vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, und ihn aus seiner relativen Position wirft.
- 6.2.10 Gebrauch eines Ellbogens oder Armes, um den Arm eines Gegners einzuhaken oder festzuhalten, um seine Beweglichkeit einzuschränken.

6.3 Gebrauch der Unterarme und Hände (Use of Forearms and Hands)

- 6.3.1 Unterarme und Hände dürfen niemals benutzt werden, um einen Gegner zu greifen, festzuhalten oder zu schubsen.
- 6.3.2 Versehentlicher Unterarmkontakt zwischen Skatern ist akzeptabel.
- 6.3.3 Während eines Unterarmkontakts zwischen Skatern sind die folgenden Beschreibungen Hinweise darauf, dass geschubst wurde:
 - 6.3.3.1 Der initiiierende Skater streckt während des Kontakts seinen Arm aus
 - 6.3.3.2 Der betroffene Skater schleudert vorwärts oder seitwärts

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.3.4 Versehentlicher Kontakt der Unterarme oder Hände, der innerhalb legaler Zielzonen liegt und der den Gegner nicht dazu zwingt, seine Skatehaltung oder -position in irgendeiner Weise zu korrigieren.
- 6.3.5 Unterarmkontakt, wenn die Unterarme eingezogen werden, um einen Treffer zu dämpfen.
- 6.3.6 Ein Block, der mit der Schulter begonnen wird, und bei dem es zwar Unterarmkontakt zum Gegner gibt, jedoch kein sichtbares Schubsen mit dem Unterarm.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.3.7 Illegaler Unterarm- oder Handkontakt mit einem Gegner innerhalb der legalen Zielzonen, der den betroffenen gegnerischen Skater vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, ihn aber nicht aus seiner relativen Position bringt. Dies beinhaltet:
 - 6.3.7.1 Ein leichtes aber sichtbares Schubsen mit den Händen oder Unterarmen.
 - 6.3.7.2 Ein Block, der mit der Schulter begonnen wird, bei dem es entweder ein anhaltendes oder gleichzeitiges Schubsen mit dem Unterarm gibt. Auf ein Schubsen weist hin, wenn der initiiierende Skater seine Arme ausstreckt während er Kontakt mit den Unterarmen hat, der dazu führt, dass der betroffene Skater vorwärts und/oder zur Seite geschleudert wird.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.3.8 Jeglicher illegale Kontakt mit Händen oder Unterarmen oberhalb der Schultern.
- 6.3.9 Jeglicher illegale Unterarm- oder Handkontakt mit einem Gegner, der den betroffenen gegnerischen Skater vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, und ihn aus seiner relativen Position wirft. Dies beinhaltet:
 - 6.3.9.1 Kontakt mit Händen oder Unterarmen, angedeutet durch das Ausstrecken der Arme des initiiierenden Skaters, der dazu führt, dass der betroffene Skater vorwärts und/oder seitwärts schleudert.
 - 6.3.9.2 Gebrauch von Händen oder Unterarmen, um einen gegnerischen Skater zu greifen oder festzuhalten, um entweder die Beweglichkeit des Skaters zu behindern, einen Verlust des Vorsprungs des Skaters zu verursachen oder den Skater zu Boden zu zwingen.

6.4 Blocken mit dem Kopf (Blocking with the Head)

Der Kopf darf nicht benutzt werden, um einen Gegner zu blocken. Blocken mit dem Kopf ist gefährlich für den Initiator und den Betroffenen.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.4.1 Versehentlicher Kontakt durch den Kopf des Initiators, der den Gegner nicht dazu zwingt, seine Skatehaltung oder -position in irgendeiner Weise zu korrigieren.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.4.2 Versehentlicher Kontakt durch den Kopf des Initiators, der den betroffenen gegnerischen Skater vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, ihn aber nicht dazu bringt, seine relative Position zu verlieren.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.4.3 Versehentlicher Kontakt durch den Kopf des Initiators, der den betroffenen gegnerischen Skater vorwärts und/oder seitwärts aus der Balance bringt, und ihn dazu bringt, seine relative Position zu verlieren.
- 6.4.4 Einen Block mit dem Kopf zu initiieren, unabhängig von Auswirkung oder Vorteil.

6.5 "Out-of-play"-Strafen (Out of Play Penalties)

"Out-of-play" - Strafen werden bei Handlungen angewendet, die außerhalb der legalen Angriffszonen stattfinden. Alle Handlungen müssen gleich bestraft werden, unabhängig von der Position (Blocker vs. Jammer). „Out-of-play“-Handlungen beinhalten (sind aber nicht begrenzt auf) Blocken, Helfen oder Zerstören des Packs.

- 6.5.1 Ein Blocker, der außerhalb der legalen Angriffszone angreift, blockt oder hilft. Jeder verstoßende Blocker sollte für jede Handlung mit einer Strafe belegt werden.
- 6.5.2 Ein Blocker, der das Pack von hinten her wieder betritt, nachdem er das Pack überrundet hat. Jeder verstoßende Blocker sollte mit einer Strafe belegt werden (siehe Abschnitt 4.3.3).
- 6.5.3 Ein Blocker, der das Pack von vorne wieder betritt, nachdem er hinter das Pack zurückgefallen ist. Jeder verstoßende Blocker sollte mit einer Strafe belegt werden (siehe Abschnitt 4.3.3).
- 6.5.4 Kein Pack. Wenn ein Team oder eine Gruppe von Skatern nicht versucht, schnell ein neues, legales Pack zu bilden, wird ein einziger Spieler jedes Teams, wenn möglich derjenige, der am meisten verantwortlich zu sein scheint, mit einer Strafe belegt. (oder der Pivot, siehe Abschnitt 7.1.2 und 7.2.4).
- 6.5.5 Fortwährendes absichtliches Skaten mehr als 6 m vom Pack entfernt, nach Verwarnung. Jeder verstoßende Blocker sollte mit einer Strafe belegt werden.
- 6.5.6 Ein Skater, der mehr als 6 m vor oder hinter dem Pack ist, kann eine „out-of-play“-Warnung vom Schiedsrichter erhalten; jedoch muss ein Schiedsrichter keine Verwarnung abgeben, bevor er eine Strafe erteilt. Strafen zu erteilen ist wichtiger als Verwarnungen zu erteilen. Es muss keine Verwarnung erteilt werden, um eine Strafe zu verhängen (siehe Abschnitt 9.3.1.1).
- 6.5.7 Absichtliches Zerstören des Packs. Wenn ein Spieler, ein Team oder eine Gruppe absichtlich das Pack mit einem bewussten und abgestimmten Aufwand zerstört, so wird derjenige Spieler, der am meisten verantwortlich zu sein scheint, mit einer Strafe belegt (oder der Pivot, siehe Abschnitt 7.1.2 und 7.2.4).
- 6.5.7.1 Beispiele des absichtlichen Zerstörens des Packs oder des Herstellens einer Nicht-Pack-Situation können beinhalten (aber sind nicht begrenzt auf):
ein Team läuft vorweg; ein Team bremst oder rollt im Leerlauf, um mehr als 3 m hinter das gegnerische Team zu fallen; ein Skater, der ein Knie auf den Boden senkt um abzubremsen (taking a knee), absichtlich fällt oder absichtlich außerhalb der Grenzen skatet, sodass das legal definierte Pack zerstört ist.
- 6.5.7.2 Einen Gegner auf den Boden oder außerhalb der Grenzen zu zwingen, gilt NICHT als illegales Zerstören

des Packs; jedoch müssen die Spieler sofort ein neues Pack bilden, oder sie werden mit „out-of-play“-Strafen belegt (siehe Abschnitt 6.5.4).

- 6.5.8 Jammer dürfen andere Jammer auch außerhalb der Angriffszone angreifen.
- 6.5.9 Jammer dürfen Blocker außerhalb der Angriffszone nicht angreifen. Wenn ein Blocker einen Jammer außerhalb der Angriffszone angreift, darf der Jammer gegenblocken und wird nicht bestraft.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.5.10 Versehentliches Blocken oder Kontakt außerhalb des Spiel (out-of-play), die den Gegner nicht zwingen, seine Skatehaltung oder -position zu korrigieren.
- 6.5.11 Nicht-Pack-Situationen ohne messbare Auswirkungen auf den Spielverlauf.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.5.12 Wenn die „out-of-play“-Handlung einen Skater beeinflusst, aber keinen Schaden verursacht oder das Spiel nicht beeinträchtigt, so wird sie als Minor angesehen.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.5.13 Wenn eine „out-of-play“-Handlung Schaden verursacht oder messbare Konsequenzen für das Spiel hat, so wird sie als ein Major angesehen.

6.6 Zum Blocken im Uhrzeigersinn skaten (Skating Clockwise to Block)

Skater dürfen nicht in die entgegengesetzte Richtung des Packs (im Uhrzeigersinn) skaten, wenn sie einen Block ausführen.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.6.1 Versehentlicher Kontakt eines Skaters, der als Ergebnis eines anderen Blocks herumgeschleudert wird.
- 6.6.2 Ein Block im Uhrzeigersinn, der den gegnerischen Skater nicht dazu zwingt, seine Skatehaltung oder -position in irgendeiner Weise zu korrigieren.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.6.3 Wenn der illegale Block einen Skater beeinflusst, aber keinen Schaden verursacht oder den Skater zu Fall bringt und das Spiel nicht nachteilig beeinträchtigt.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.6.4 Wenn der illegale Block einen Schaden verursacht, einen Skater zu Fall bringt, oder messbare Konsequenzen für das Spiel hat.

6.7 Mehrere-Spieler-Block (Multiple-Player Blocks)

- 6.7.1 Skater dürfen bei einem Block mit mehreren Spielern nicht nach der Uniform oder der Ausrüstung anderer Spieler greifen oder diese festhalten.
- 6.7.2 Skater dürfen bei einem Block mit mehreren Spielern ihre Hände, Arme oder Beine nicht benutzen, um zu greifen, festzuhalten, aneinanderzukoppeln oder sich zu verbinden.
- 6.7.3 Das Berühren und Helfen von Teamkameraden, das keine Wand erzeugt, die einen Gegner behindert, ist kein Block mit mehreren Spielern.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.7.4 Zeitlich begrenztes Greifen von Kleidung, Ausrüstung oder Körperteil eines Teamkameraden, um zu schieben oder zu ziehen und damit die eigene oder die Geschwindigkeit des Teamkameraden anzupassen.
- 6.7.5 Berühren, aber nicht greifen und/oder festhalten eines Teamkameraden während des Blockens.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.7.6 Einen Block mit mehreren Spielern für weniger als 3 Sekunden aufrechtzuerhalten, um einen Gegner zu behindern, OHNE ihn zu Fall oder zum Verlust ihrer relativen Position zu bringen.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.7.7 Einen Block mit mehreren Spielern aufrechtzuerhalten, um einen Gegner zu behindern und ihn dabei zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Position zu bringen.
- 6.7.8 Einen Block mit mehreren Spielern für mehr als 3 Sekunden aufrechtzuerhalten, um einen Gegner zu behindern, aber ihn dabei nicht notwendigerweise zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Position zu bringen.

6.8 Die Bahn schneiden (Cutting the Track)

Ein Skater, der innerhalb der Bahngrenzen ist, muss einem Skater außerhalb der Bahngrenzen keine Vorfahrt gewähren. Skater, die außerhalb der Bahngrenzen sind, müssen in die Bahngrenzen zurückfinden, ohne dass sich die Skater innerhalb der Bahngrenzen bewegen müssen. Wenn Skater außerhalb der Bahngrenzen sind, müssen sie wieder in die Bahn eintreten, ohne ihre Position im Bezug auf andere Skater zu verbessern. Spieler außerhalb der Bahngrenzen werden mit "außerhalb der Grenzen skaten"-Strafen belegt, auch wenn sie die Bahn nicht schneiden (siehe Abschnitt 6.1.1).

Dieser Abschnitt behandelt Strafen für "die Bahn schneiden". Skater müssen aufrecht und beim Skaten sein, um "die Bahn schneiden"-Strafen zu erhalten (siehe Abschnitt 6.9 für gestürzte Spieler die wieder eintreten und illegal blocken und Abschnitt 6.10 für Stolpern/Tiefes Blocken).

Gestürzte Spieler, die wieder auf die Bahn eingetreten sind, werden dann mit entsprechenden "die Bahn schneiden"-Strafen belegt, wenn sie zurückkehren zu einer aufrechten, skatenden Position innerhalb der Bahngrenzen. Gestürzte Skater werden nicht mit "die Bahn schneiden"-Strafen belegt, erhalten aber dennoch Strafen für tiefes Blocken und Blocken von außerhalb der Bahngrenzen. Skater dürfen sich nicht zurückfallen lassen, während sie „in-play“ sind, um "die Bahn schneiden"-Strafen aufzuheben oder zu vermeiden.

6.8.1 Wiedereintreten hinter dem Initiator des Blocks

Wenn ein Gegner durch einen Block die Bahngrenzen verlassen hat, muss er wieder in die Bahn eintreten, ohne seine Position im Bezug auf ander Skater zu verbessern. Wiedereintreten in die Bahn von außerhalb der Grenzen vor dem Initiator des Blocks verbessert die relative Position, unabhängig davon, wer vorne war, als der Block ausgeführt wurde. Ein Skater innerhalb der Bahngrenzen, der einen Gegner außerhalb der Bahngrenzen zwingt, gewinnt und sichert sich eine überlegene Position. Ein Skater darf nicht vor dem Skater in die Bahngrenzen zurückkehren, der ihn außerhalb der Bahngrenzen geblockt hat, außer unter den folgenden Umständen, für die es keine Strafe gibt:

- 6.8.1.1 Wenn der initiiierende Skater als "auf der Strafbank" (in the box) gilt, d.h. wegen einer Strafe von der Bahn geschickt wurde (siehe Abschnitt 7.3.2.2.1).
- 6.8.1.2 Wenn der initiiierende Skater zu irgendeinem Zeitpunkt nach dem Beginn des Blocks außerhalb der Grenzen geht.
- 6.8.1.3 Wenn der initiiierende Skater sich fallen lässt oder zu irgendeinem Zeitpunkt nach Beginn des Blocks fällt.

6.8.1.4 Wenn der initiiierende Skater zu irgendeinem Zeitpunkt nach Beginn des Blocks die Angriffszone verlässt. Das Ergebnis und Nachspiel eines Blocks sind vollständig, wenn der betroffene Skater auf der Bahn die Kontrolle über sich selbst wiedererlangt hat. Wenn der betroffene Skater die Bahn nach dem Ergebnis und Nachspiel des Blocks verlässt, so muss er nicht hinter dem Initiator des vorangegangenen Blocks eintreten. Er ist jedoch immer noch Strafen fürs Skaten außerhalb der Bahngrenzen ausgesetzt.

- 6.8.2 Spieler, die die Bahngrenze grätschen (straddling the line) Spieler grätschen die Bahngrenze, wenn sie gleichzeitig sowohl innerhalb als auch außerhalb der Bahngrenze den Boden berühren. Grätschende (straddling) Spieler sind "die Bahn schneiden"-Strafen ausgesetzt, sobald sie wieder innerhalb der Bahngrenzen sind, aufrecht und beim Skaten sind. Die Außenlinie gilt als innerhalb der Bahngrenzen. Spieler in der Luft gelten nicht als grätschende Spieler (siehe Abschnitt 6.9.9 für innerhalb der Grenzen/außerhalb der Grenzen-Status von Spielern in der Luft).

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.8.3 Ein Skater, der die Bahn vor einem gestürzten, sich außerhalb der Bahngrenzen oder außerhalb des Spiels („out-of-play“) befindlichen Spieler wieder betritt, verbessert seine Position nicht. Jedoch sind solche Skater "die Bahn schneiden"-Strafen für andere „in-play“ Skater ausgesetzt, und sie sind noch immer "außerhalb der Bahn skaten"-Strafen ausgesetzt.
- 6.8.4 Ein Skater, der die Bahn vor einem Spieler wieder betritt, der "in the box", also auf der Strafbank ist, um eine Strafe abzusitzen.
- 6.8.5 Ein Skater, der die Bahngrenze grätscht und dann vollständig die Bahn verlässt, unabhängig davon, welche oder wie viele Skater er passiert hat, während er grätschte.
- 6.8.6 Ein Skater außerhalb der Bahngrenzen, der einen Fuß innerhalb der Bahngrenzen setzt, um eine grätschender Skater zu werden, und dann vollständig außerhalb der Bahngrenzen tritt, ohne seinen Bodenkontakt außerhalb der Bahngrenzen jemals zu verlieren.
- 6.8.7 Jedes Szenario in Abschnitt 6.8.1.1-6.8.1.4.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.8.8 Ein Skater innerhalb der Bahngrenzen, aufrecht und beim Skaten, der die Bahn von außerhalb der Bahngrenzen vor einem „in-play“ Spieler wieder betritt.
- 6.8.9 Ein aufrechter, die Bahngrenze grätschender Spieler, der einen „in-play“ Spieler passiert, und dann seinen Bodenkontakt außerhalb der Grenzen verliert.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.8.10 Ein aufrechter Skater beim Skaten innerhalb der Bahngrenzen, der die Bahn von außerhalb der Bahngrenzen vor mehreren „in-play“ Spielern wieder betritt.
- 6.8.11 Ein aufrechter Skater beim Skaten innerhalb der Bahngrenzen, der die Bahn vor dem vordersten gegnerischen „in-play“ Blocker von außerhalb der Bahngrenzen wieder betritt.
- 6.8.12 Ein aufrechter, die Bahngrenze grätschender Spieler, der mehrere „in-play“ Skater passiert, und dann seinen Bodenkontakt außerhalb der Bahngrenzen verliert.

6.9 Außerhalb der Bahngrenzen blocken (Out of Bounds Blocking)

- 6.9.1 Skater müssen innerhalb der Bahngrenzen sein, um einen Block zu beginnen.
- 6.9.2 Skater dürfen für einen Block so lange keinen Schwung holen, bis sie innerhalb der Bahngrenzen sind.
- 6.9.3 Wenn ein Skater einen Gegner während eines Blocks außerhalb der Bahngrenzen zwingt, so muss der initiiierende Blocker aufhören, zu blocken, bevor die eigenen Skates den Boden außerhalb der Bahngrenzen berühren. Kein Teil der Skates des initiiierenden Blockers darf den Boden außerhalb der Bahngrenze berühren.
- 6.9.4 Ein Skater innerhalb der Bahngrenzen muss einem Skater außerhalb der Bahngrenzen keine Vorfahrt gewähren.
- 6.9.5 Ein Skater darf keinen Kontakt mit einem Gegner beginnen, der vollständig außerhalb der Bahngrenzen ist.
- 6.9.6 Ein Skater innerhalb der Bahngrenzen darf einen zurückkehrenden Skater aktiv blocken oder treffen, sobald irgendein Teil der Skates des zurückkehrenden Skaters den Bahnbereich innerhalb der Grenzen berührt. Der zurückkehrende Spieler hat die Bahngrenzen zwar überquert, bleibt aber per Definition außerhalb der Bahngrenzen, solange irgendein Teil seiner Skates noch den Bereich außerhalb der Bahngrenzen berührt. Jedoch wird er bei Betreten der Bahn ein Ziel und kann getroffen werden.
- 6.9.7 Ein die Linie grätschender Skater darf nicht angreifen, blocken oder helfen, weil er einen Fuß außerhalb der Bahngrenzen hat und per Definition außerhalb der Bahngrenzen ist.
- 6.9.8 Ein die Linie grätschender Skater darf von einem Spieler, der innerhalb der Bahngrenzen ist, getroffen werden, weil der grätschende Skater einen Fuß innerhalb der Bahngrenzen hat.
- 6.9.9 Wenn ein Spieler springt und jeglichen Kontakt mit dem Boden verliert, so behält er seinen vorherigen innerhalb der Bahngrenzen / außerhalb der Bahngrenzen-Status bei, bis ein neuer Bodenkontakt den innerhalb der Bahngrenzen / außerhalb der Bahngrenzen-Status neu etabliert.
- 6.9.10 Gestürzte Skater, die die Bahn wieder betreten, sind "Blocken außerhalb der Grenzen"-Strafen ausgesetzt, selbst wenn der gestürzte Skater nur „klein“ gefallen ist.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.9.11 Es gibt keine Strafe für das Blocken eines Skaters, der mit beiden Skates hochgesprungen ist und den Kontakt mit der Bahn innerhalb der Bahngrenzen verloren hat.
- 6.9.12 Ein Skater, der einen Block beginnt oder fortführt, während er einen Skate oder ein Körperteil über die Bahngrenzen hängt, aber nicht den Boden außerhalb der Bahngrenzen berührt, blockt nicht von außerhalb der Bahngrenzen.
- 6.9.13 Ein Skater, der die Bahn von außerhalb der Bahngrenzen wieder betritt, während er gestürzt ist, ohne Kontakt mit Gegnern zu haben oder sie zu Fall oder zum Verlust ihrer relativen Position zu bringen, blockt nicht von außerhalb der Bahngrenzen.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.9.14 Jeglicher Kontakt von außerhalb der Bahngrenzen, der den betroffenen gegnerischen Skater nicht zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Position bringt.
- 6.9.15 Mit einem Block fortfahren, nachdem irgendein Teil des initiiierenden Blockers den Boden außerhalb der Bahngrenzen berührt.
- 6.9.16 Jeglicher Kontakt mit einem Gegner, der die Bahn ausschließlich außerhalb der Bahngrenzen berührt, der aber nicht die Fähigkeit des gegnerischen Skaters beeinflusst, das Spiel wieder zu betreten.

- 6.9.17 Jeglicher Kontakt zu Gegnern, der von einem gestürzten Spieler initiiert wird, der die Bahn von außerhalb der Bahngrenzen betritt, der aber den gegnerischen „in-play“ Skater nicht zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Positionen bringt.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.9.18 Jeglicher Kontakt oder Block von außerhalb der Bahngrenzen, der den betroffenen gegnerischen Skater zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Position bringt.
- 6.9.19 Die Fortführung eines Blocks, der den betroffenen Skater zu Fall bringt, und wobei der Block-Kontakt stetig über den Punkt hinaus besteht, an dem irgendein Teil des initiierenden Skaters den Boden außerhalb der Bahngrenzen berührt.
- 6.9.20 Ein gestürzter Skater, der die Bahn von außerhalb der Bahngrenzen wieder betritt, und irgendeinen gegnerischen „in-play“ Spieler zu Fall oder zum Verlust seiner relativen Position bringt.
- 6.9.21 Jeglicher Kontakt mit einem Gegner, der die Bahn ausschließlich außerhalb der Bahngrenzen berührt, der ihn zu Fall bringt oder der die Fähigkeit des Skaters beeinflusst, das Spiel wieder zu betreten.

6.10 Stolpern lassen und tiefes Blocken (Tripping and Low Blocking)

Skater dürfen nicht stolpern oder absichtlich vor einen anderen Skater fallen. Jeglicher Kontakt, der auf den Füßen oder Beinen eines Gegners unter der Zielzone landet, und den Skater zum Stolpern oder zu Fall bringt, gilt als Stolpern und/oder tiefes Blocken. Gestürzte Skater, die die Bahn wieder betreten, sind "Stolpern/tiefes Blocken"-Strafen ausgesetzt, selbst beim ersten Vorkommen, und selbst wenn der gestürzte Skater „klein“ gefallen ist.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.10.1 Kontakt zwischen Skates und Rollen, welcher ein Teil der normalen Skatebewegung ist.
- 6.10.2 Ein Skater der "klein fällt", um Stolpern zu verhindern.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.10.3 Jeglicher Kontakt außerhalb der normalen Skatebewegung, der unter der legalen Zielzone liegt und einen gegnerischen Spieler zum Stolpern bringt.
- 6.10.4 Kontakt zwischen Skates und Rollen, der nicht Teil der normalen Skatebewegung ist, und einen Gegner zum Stolpern, aber nicht zu Fall bringt.
- 6.10.5 Ein gestürzter Skater, der die Bahn wieder betritt und einen gegnerischen Skater zum Stolpern bringt.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.10.6 Jeglicher Kontakt außerhalb der normalen Skatebewegung, der unterhalb der legalen Zielzone landet und den gegnerischen Skater zu Fall bringt.
- 6.10.7 Fuchtelnde oder sich der Länge nach hinstreckende Skater, die einen Gegner zum Stolpern bringen, unabhängig von der Absicht.
- 6.10.8 Ständiger Kontakt, 3 oder mehr Male während eines Bouts, zwischen Skates und Rollen, der zwar Teil der normalen Skatebewegung ist, einen gegnerischen Skater aber zum Stolpern oder zu Fall bringt.
- 6.10.9 Ein Skater, der ständig, 3 oder mehr Male, während eines Bouts, vor Gegnern fällt und sie zum Verlust ihrer relativen Position bringt, selbst wenn er "klein fällt".
- 6.10.10 Ein gestürzter Skater, der die Bahn wieder betritt und dabei einen gegnerischen Skater zu Fall oder zum Verlust der relativen Position bringt.

Ausschluss

- 6.10.11 Absichtliches Stolpern lassen mit Händen oder Füßen. Ein Ausschluss wird für einen bewussten Versuch, einen Gegner zum Stolpern zu bringen ausgesprochen, egal, ob die Handlung erfolgreich war oder nicht.

6.11 Außerhalb der Bahngrenzen skaten (Skating out of Bounds)

Skater müssen innerhalb der Bahngrenzen bleiben. Kein Teil der Skates eines Skaters darf der Boden außerhalb der Bahngrenzen berühren. Skater dürfen so lange keinen Schwung für einen Block holen, bis sie innerhalb der Bahngrenzen sind (siehe Abschnitt 6.9.2).

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.11.1 Durch einen gegnerischen Block außerhalb der Bahngrenzen gezwungen werden.
- 6.11.2 Außerhalb der Bahngrenzen skaten als Folge eines verfehlten oder gelungenen Blocks. (Die Kriterien für Blocken außerhalb der Grenzen gelten immer noch, siehe Abschnitt 6.9).
- 6.11.3 Die Geschwindigkeit beizubehalten oder zu erhöhen, während man zur Strafbank hin und von der Strafbank weg skatet.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.11.4 Außerhalb der Bahngrenzen skaten, um einen Block zu vermeiden.
- 6.11.5 Außerhalb der Bahngrenzen skaten, um die Geschwindigkeit beizubehalten oder zu erhöhen.

Major Penalty / Große Strafe

- 6.11.6 Derart feldeinwärts über die Bahn skaten, daß die Umrundungsdistanz wesentlich abgekürzt wird. Es muss kein in-bounds-Skater überholt werden, damit dies als Major gilt.

6.12 Illegale Vorgehensweisen (Illegal Procedures)

Verletzungen der Spieltechniken, die dem verstoßenden Team einen Vorteil verschaffen, sich aber nicht direkt auf einen speziellen Gegner auswirken.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.12.1 Ein Blocker, der auf der Bahn zwischen Jammer- und Pivotlinie ist und auf seine Position skatet, wenn der erste Pfiff ertönt.
- 6.12.2 Einem gestürzten Teamkameraden innerhalb der Angriffszone helfen.
- 6.12.3 Ein Skater, der die Strafbank verlässt, bevor seine Strafzeit endet, weil er dazu fälschlicherweise durch einen Strafbank-Schiedsrichter angewiesen wurde. Der Skater muss auf die Strafbank zurückkehren und seine Strafe vollständig absitzen.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.12.4 Fehlstart - Ein Jammer oder Blocker, der fehlstartet, muss den Vorteil abgeben.
- 6.12.4.1 Ein Jammer startet fehl, wenn er bei dem Jammer-beginnenden Pfiff außerhalb seiner Position ist, d.h. wenn er vor der Jammerlinie den Boden berührt.
 - 6.12.4.2 Ein Nicht-Pivot-Blocker startet fehl, wenn er beim Pack-startenden Pfiff außerhalb seiner Position ist, d.h. wenn er:
 - 6.12.4.2.1 den Boden vor der Pivotlinie berührt
 - 6.12.4.2.2 den Boden hinter der Jammerlinie berührt
 - 6.12.4.2.3 sich vor dem Pivot aufstellt, der auf der Pivotlinie ist

- 6.12.4.3 Ein Pivot startet fehl, wenn er beim Pack-startenden Pfiff außerhalb seiner Position ist, d.h. wenn er:
 - 6.12.4.3.1 den Boden vor der Pivotlinie berührt
 - 6.12.4.3.2 den Boden hinter der Jammerlinie berührt
- 6.12.5 Zu viele Skater auf der Bahn - ein Skater wird herausgezogen, ohne den Jam zu stoppen. (Die Strafe wird dem herausgezogenen Skater gegeben).
- 6.12.6 Ein Jammer, der versucht, einen Jam zu beenden, obwohl er nicht der Lead-Jammer ist, und der Jam nicht beendet wird.
- 6.12.7 Ein Skater, der von der Strafbank kommt und die Bahn vor einem Pack-Skater wieder betritt.
- 6.12.8 Ein Skater, der von der vollen Strafbank weggeschickt wurde und der die Bahn vor einem Pack-Skater wieder betritt.
- 6.12.9 Ein Skater, der im Spiel nach Beheben einer Ausrüstungsfehlfunktion die Bahn vor einem Pack-Skater wieder betritt.

Major Penalty /Große Strafe

- 6.12.10 Ein Fehlstart eines Jammers oder Blockers, der den Vorteil nicht abgibt.
- 6.12.11 Die zwingende Beendigung eines Jams, weil zu viele Skater auf der Bahn sind. (Die Strafe wird dem Pivot des Spiels erteilt. Gibt es in diesem Jam keinen Pivot, dann erhält der Teamcaptain die Strafe.)
- 6.12.12 Unzulässige Uniform, Schmuck oder Skates.
- 6.12.13 Ein Jammer, der erfolgreich einen Jam beendet, ohne Lead-Jammer zu sein.
- 6.12.14 Verstöße gegen "den Stern übergeben"-Vorgehensweisen (siehe Abschnitt 3.5). Der Initiator des Sternpasses erhält die Strafe für den illegalen Sternpass.
- 6.12.15 Illegales Blocken eines Sternpasses.
- 6.12.16 Ein Skater, der die Strafbank verlässt und die Bahn vor mehr als einem Pack-Skater wieder betritt.
- 6.12.17 Ein Skater, der von der vollen Strafbank weggeschickt wurde und der die Bahn vor mehr als einem Pack-Skater wieder betritt.
- 6.12.18 Ein Skater, der im Spiel nach Behebung einer Ausrüstungsfehlfunktion die Bahn vor mehr als einem Pack-Skater wieder betritt.
- 6.12.19 Ein Skater, der die Strafbank verlässt, bevor seine Strafzeit vorbei ist. (Bemerkung: Wenn der Strafbankschiedsrichter den Skater anleitet, früher zu gehen, so gilt diese Strafe nicht).
- 6.12.20 Zu viele Skater und/oder Teamunterstützungspersonal im gekennzeichneten Teambereich. Die Strafe erhält der Teamcaptain.
- 6.12.21 Entfernen von notwendiger Sicherheitsausrüstung (siehe Abschnitt 10.1.1).

6.13 Fehlverhalten und schweres Fehlverhalten (Misconduct and Gross Misconduct)

Keine Auswirkung / Keine Strafe

6.13.1 Nicht anwendbar

Minor Penalty / Kleine Strafe

6.13.2 Nicht anwendbar

Major Penalty (Misconduct) / Große Strafe (Fehlverhalten)

- 6.13.3 Kontakt beginnen mit beiden Skates in der Luft. Kontakt durch Springen und Anspringen ist gefährlich für den Initiator und den Betroffenen.
- 6.13.4 Einen Block gegen einen gestürzten Gegner ausführen.
- 6.13.5 Jeder Block, der mit einem Kontakt oberhalb der Schultern beginnt.
- 6.13.6 Der Gebrauch von obszöner, profaner oder beleidigender Sprache oder Gesten, gerichtet an einen Schiedsrichter, Maskottchen oder Zuschauer.
- 6.13.7 Der übermäßige Gebrauch von obszöner, profaner oder beleidigender Sprache oder Gesten, gerichtet an gegnerische Spieler, Manager oder Trainer.

Ausschluss (schweres Fehlverhalten) Expulsion (Gross misconduct/)

- 6.13.8 Schweres Fehlverhalten ist definiert als ein so ernstes Fehlverhalten, dass es den sofortigen Ausschluss eines Skaters rechtfertigt, selbst beim ersten Vorkommen.
- 6.13.9 Illegales Eingreifen ins Spiel von Skatern, die nicht am Jam beteiligt sind.
- 6.13.10 Der wiederholte Gebrauch von obszöner, profaner oder beleidigender Sprache oder Gesten, gerichtet an einen Schiedsrichter, Maskottchen oder Zuschauer.
- 6.13.11 Der wiederholte und übermäßige Gebrauch von obszöner, profaner oder beleidigender Sprache oder Gesten, gerichtet an einen gegnerischen Spieler, Manager oder Trainer.
- 6.13.12 Absichtliches Stolpern lassen mit Füßen oder Händen. Rauswürfe werden durchgeführt für einen bewussten Versuch, einen Gegner zum Stolpern zu bringen, egal ob die Handlung erfolgreich war oder nicht.

6.14 Ungehorsam (Insubordination)

Ungehorsam ist vorsätzliches Nichtbefolgen der Anweisungen des Schiedsrichters. Beispiele für Ungehorsam beinhalten, sind aber nicht begrenzt auf das Nichtverlassen der Bahn für eine Strafe oder Nichtverlassen des Platzes für ein Ausscheiden.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.14.1 Absichtliches Begehen einer illegalen Vorgehensweise ist nicht Ungehorsam und sollte nicht als solche bestraft werden.

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.14.2 Nicht anwendbar

Major Penalty / Große Strafe

- 6.14.3 Vorsätzliches Nichtverlassen der Bahn für eine Strafe.

Ausschluss

- 6.14.4 Vorsätzliches Nichtverlassen des Platzes für ein Ausscheiden.
- 6.15.5 Vorsätzlicher und übermäßiger Ungehorsam gegen einen Schiedsrichter.

6.15 Kämpfen (Fighting)

Kämpfen führt zum automatischen Ausschluss für alle Beteiligten und kann zu einer Sperre führen (siehe Abschnitt 7.5.2). Ein Kampf ist definiert als ein physischer Kampf, der nicht Teil des regulären Spiels ist. Ein Skater, der sich nur gegen Schläge verteidigt, nicht angreift und nicht am Kampf teilnimmt, wird nicht bestraft.

Keine Auswirkung / Keine Strafe

- 6.15.1 Nicht anwendbar

Minor Penalty / Kleine Strafe

- 6.15.2 Nicht anwendbar

Major Penalty / Große Strafe

- 6.15.3 Nicht anwendbar

Ausschluss oder Sperre

Die folgenden herausragenden Handlungen führen automatisch zum Ausschluss aus dem Spiel, selbst wenn sie nicht während eines Kampfes stattfinden. Sie können mit einer Sperre für mehrere Spiele bestraft werden (siehe Abschnitt 7.5.2.2). Ausschlüsse werden erteilt für bewusste Versuche, irgendeine der folgenden herausragenden Handlungen zu begehen, egal ob der Versuch erfolgreich war oder nicht (z.B. ein Schlag ins Leere/ swing-and-a-miss).

- 6.15.4 Absichtlicher, fahrlässiger oder leichtsinniger Kontakt oberhalb der Schultern.
- 6.15.5 Einen anderen Skater schlagen
- 6.15.6 Ziehen an Kopf, Hals oder Helm
- 6.15.7 Würgen mit Helmgurten
- 6.15.8 Jeglicher Kontakt mit dem Kopf eines Spielers der keinen Helm trägt
- 6.15.9 Einen anderen Skater treten
- 6.15.10 Absichtliches Stolpern lassen mit Füßen oder Händen
- 6.15.11 Beißen
- 6.15.12 Auf oder in einen Haufen kämpfender Skatern springen (dog pile)
- 6.15.13 Gleitangriff????? (slide tackling) auf einen Gegner
- 6.15.14 Einen Gegner auf den Boden drücken oder am Boden festhalten
- 6.15.15 Ernste physische Gewalt oder jegliche Handlung, die von den Schiedsrichtern als außerordentliche physische Bedrohung angesehen wird.

7 STRAFDURCHFÜHRUNG (Penalty Enforcement)

7.1 Kleine Strafen (Minor Penalties / Minor)

- 7.1.1 Schiedsrichter bemessen den Skatern kleine Strafen in Anbetracht ihrer Beteiligung an einem Vergehen. Wenn eine kleine Strafe festgestellt wurde:
 - 7.1.1.1 Schiedsrichter werden dem Skater den Minor durch Handsignal und Ausrufen mitteilen. Der vierte Minor wird mit einem Pfiff signalisiert.
 - 7.1.1.2 Wenn ein Skater vier Minors bekommen hat, wird er auf die Strafbank geschickt. Ein Skater, der vier Minors bekommen hat, muß ab dem Zeitpunkt, zu dem der vierte Minor festgestellt/mitgeteilt wurde, eine einminütigen Strafzeit auf der Strafbank absitzen (siehe Abschnitt 7.3). Minor werden ggf. in die folgende Period übertragen. Es gibt keine Aufhebung der Strafe zwischen den Periods.
- 7.1.2 Wenn kein einzelner Spieler für das Annehmen der Strafe zu identifizieren ist, geht die Strafe an den aktiven Pivot. Wenn es keinen Pivot gibt, geht die Strafe an den Teamcaptain.

7.2 Große Strafen (Major Penalties / Major)

- 7.2.1 Wenn ein Skater einen Major bekommen hat, dann wird er auf die Strafbank geschickt. Sein Team muss unterbesetzt, also ohne den Skater oder die Position, die er spielte, weiterspielen, bis dessen Strafe abgesehen ist (siehe Abschnitt 7.3.2).
- 7.2.2 Major sind nach einer Minute auf der Strafbank abgesehen.
- 7.2.3 Wenn eine illegale Vorgehensweise zu einem unfairen Vorteil führt, so wird der Schiedsrichter eine Strafe bemessen und kann den Jam anhalten wenn das verstoßende Team den Vorteil nicht sofort abgibt.

- 7.2.4 Wenn kein einzelner Spieler für das Annehmen der Strafe identifizierbar ist, geht die Strafe an den aktiven Pivot. Wenn es keinen Pivot gibt, geht die Strafe an den Teamcaptain.

7.3 Vorgehensweisen bei der Strafdurchführung (Penalty Enforcement Procedures)

7.3.1 Auswechslung

Auswechseln ist nicht erlaubt, wenn eine Strafe in den nächsten Jam übertragen wird. Der verstoßende Spieler muss weiter seine Strafzeit absitzen. Das bestrafte Team skatet unterbesetzt, bis die Strafzeit vorbei ist und der bestrafte Spieler die Bahn wieder betritt.

7.3.1.1 Bestrafte Spieler müssen im Fall eines Platzverweises, Ausschlusses oder einer Verletzung ersetzt werden (siehe Abschnitt 7.5.1., 7.5.4 und 10.3.1). Dieses Ersetzen darf nur zwischen Jams stattfinden. Ein des Feldes verwiesener Spieler darf nicht ins Spiel zurückkehren, und sein Team muss für den Rest dieses Jams unterbesetzt skaten (siehe Abschnitt 7.5.1.1)

7.3.2 Wenn ein Spieler auf die Strafbank geschickt wurde, muss er sofort die Bahn verlassen und gegen den Uhrzeigersinn zur Strafbank skaten.

7.3.2.1 Die Strafzeit beginnt erst, wenn der bestrafte Spieler legal aus der entsprechenden Richtung gegen den Uhrzeigersinn die Strafbank betritt.

7.3.2.2 Kein Team darf mehr als zwei Blocker und einen Jammer gleichzeitig auf der Strafbank haben. Wenn ein Team mehr als zwei bestrafte Blocker hat, werden die Strafen nacheinander abgesessen, d.h. der dritte Blocker muss aussetzen, wenn der erste Blocker seine Strafe abgesessen hat. (Dies kann es notwendig machen, dass der dritte Blocker seine Strafe im nächsten Jam absitzt.) Der dritte bestrafte Blocker wird gebeten, in den Jam zurückzukehren (siehe Abschnitt 7.3.2.3).

7.3.2.2.1 Ab dem Moment, in dem der bestrafte Spieler von der Bahn gewiesen wird, gilt er als "auf der Strafbank" bezüglich des Punktesammelns, Lead-Jammer und "die Bahn schneiden"-Angelegenheiten (siehe Abschnitt 3.4.2.2). Jedoch beginnt seine Strafzeit erst wenn er auf der Strafbank sitzt.

7.3.2.2.2 Um ein Pack zu bilden, muss ein Team immer mindestens einen Blocker auf der Bahn haben. Wenn es nur einen Blocker im betreffenden Team gibt, dann wird dieser Spieler nicht auf die Strafbank geschickt - selbst wenn die maximal zulässige Besetzung der Strafbank noch nicht erreicht ist, bis ein anderer Blocker dieses Teams auf die Bahn zurückkehrt.

7.3.2.2.2.1 Der bestrafte Spieler sollte auf die Strafbank geschickt werden, sobald es dort Platz gibt, vorausgesetzt, noch ein anderer Blocker seines Teams ist auf der Bahn.

- 7.3.2.3 Wenn schon zwei Blocker aus dem Team des bestraften Blockers auf der Strafbank sind, so wird der dritte Blocker vom Strafzeitnehmer abgewiesen. Wenn die noch abzusetzenden Strafen weniger als zehn Sekunden lang sind, dann sollte der Strafzeitnehmer den dritten Blocker dort behalten und beginnen, die Strafe zu messen. Wenn der Skater abgewiesen wird, muss er auf die Bahn zurückkehren (siehe Abschnitt 7.3.4). Ein Jammer kann niemals von der Strafbank abgewiesen werden.
- 7.3.3 Die Strafzeituhr startet, wenn der Skater auf der Strafbank sitzt (mit Ausnahmen aufgeführt in Abschnitt 7.3.2.3). Die Strafuhr läuft nur, wenn auch die Jamuhr läuft. Wenn eine Strafe sich über mehrere Jams erstreckt, dann wird die Strafuhr zwischen Jams gestoppt.
- 7.3.3.1 Wenn noch zehn Sekunden auf der Strafuhr des bestraften Skaters sind, dann wird er vom Strafzeitnehmer aufgefordert, aufzustehen. Er muss stehen.
- 7.3.4 Nach dem Absitzen einer Minute auf der Strafbank darf der bestrafte Spieler die Bahn wieder betreten. Er muss das Pack von hinten her betreten.
- 7.3.4.1 Ein Jammer, der während desselben Jams von der Strafbank die Bahn wieder betritt, darf sofort beim Wiedereintritt Punkte sammeln, wenn er aus dem Jam herausgezogen wurde, nachdem er seinen ersten Durchlauf durch das Pack vollendet hatte.
- 7.3.4.2 Wenn ein Jammer das Pack schon teilweise durchlaufen hat, wenn er auf die Strafbank geschickt wird, dann behält er alle im Teildurchlauf gesammelten Punkte. Wenn er die Bahn wieder betritt, hat er die Möglichkeit, den Durchlauf zu vollenden, bekommt jedoch nur Punkte für das Passieren von Spielern, die er noch nicht passiert hatte.
- 7.3.4.3 Ein Skater darf die Bahn vor gegnerischen Skatern betreten, wenn diese außerhalb des Spiels („out-of-play“) sind. Wenn ein Jammer das Anrecht hat, Punkte zu sammeln (wenn er seinen ersten Durchlauf vollendet hatte bevor er auf die Strafbank geschickt wurde), so bekommt er sofort Punkte für das Passieren von „out-of-play“-Spielern, die bei seinem Wiedereintritt hinter ihm sind.
- 7.3.4.4 Wenn ein Jammer den Jam auf der Strafbank beginnt und seine Strafzeit nach dem Jam-startenden Pfiff, aber vor dem Jammer-startenden Pfiff abläuft, dann muss der von der Strafbank kommende Jammer hinter dem gegnerischen Jammer wieder eintreten.

7.4 Beide Jammer bestraft / beide Jammer auf der Strafbank

Gleichzeitig ablaufende Jammerstrafen verkürzen die Strafzeit beider Jammer. Beide Jammer werden dieselbe Zeit absitzen, bevor sie jeweils zurück ins Spiel dürfen. Wenn der zweite Jammer sich auf die Strafbank setzt, wird der erste Jammer, der seine Zeit bereits absitzt, durch den Strafbankschiedsrichter zurück ins Spiel entlassen. Die Menge an Zeit, die der erste Jammer abgesessen hat, bevor er entlassen wurde, ist genau die Menge an Zeit, die der zweite Jammer absitzen muss, bevor er zurück ins Spiel entlassen wird. (Regel 7.4.4 ist immernoch anwendbar).

Beispiel: Jammer A hat 45 Sekunden abgesessen, als Jammer B sich auf die Strafbank setzt. Jammer A wird von der Strafbank entlassen, und Jammer B beginnt, 45 Sekunden abzusetzen. Die tatsächliche Zeit, die beide Jammer absitzen, muss immer gleich sein, mit der einzigen Ausnahme am Ende des Bouts, wenn der letzte Jam abgepfiffen wird.

- 7.4.1 Wenn der erste bestrafte Jammer wieder zurück auf die Strafbank geschickt wird, nachdem er von der Strafbank entlassen wurde, während der zweite Jammer noch immer die notwendige Strafe absitzt, dann läuft das Spiel ohne Jammer auf der Bahn weiter - für die Dauer jeglicher Strafzeit, die noch abgesessen werden muss.
 - 7.4.1.1 Wenn die Jamuhr abläuft und beide Jammer auf der Strafbank ihre Zeit absitzen, dann beginnt ein neuer Jam ohne Jammer auf der Jammerlinie. Beide Jammer kehren nach Absitzen ihrer jeweiligen Strafe ins Spiel zurück. Sie können den Jam nicht vor dem Jammerbeginnenden Pfiff betreten.
- 7.4.2 Wenn beide Jammer sich im selben Moment auf die Strafbank setzen, dann sitzen beide Jammer zehn Sekunden ab, bevor sie beide gleichzeitig durch den Strafbankschiedsrichter zurück ins Spiel entlassen werden. In allen anderen Fällen gibt es keine Mindestzeit, die abgesessen werden muss.
- 7.4.3 Wenn ein Jam endet und ein Jammer auf der Strafbank ist und der zweite Jammer auf dem Weg zur Strafbank ist, nachdem er von der Bahn verwiesen wurde, dann endet die Strafzeit des Jammers, der schon auf der Strafbank ist, mit dem Jam-beendenden Pfiff. Er beginnt den neuen Jam auf der Strafbank als der Jammer seines Teams, und darf nach dem Jammer-startenden Pfiff des neuen Jams wieder hinter dem Pack ins Spiel eintreten. Der zweite Jammer beginnt den neuen Jam auf der Strafbank, und sitzt seine Zeit dort ab.
 - 7.4.3.1 Ein Team darf keinen der beiden Jammer ersetzen.
- 7.4.4 Wenn ein bestrafter Jammer die Strafbank verlässt, bevor er offiziell durch einen Amtsträger entlassen wird, dann muss er auf die Strafbank zurückkehren und jegliche nicht-abgesessene Zeit absitzen, egal wie kurz. Durch Abschnitt 6.12.20 wird ihr zusätzlich ein Major erteilt.
- 7.4.5 Wenn der Jammer eines Teams es nicht rechtzeitig zurück auf die Bahn schafft, um sich am Jam zu beteiligen, und wenn während des Verlaufes des Jams der Jammer des gegnerischen Teams für eine Strafe der Bahn verwiesen wird, dann wird der Jam abgepfiffen, sobald der bestrafte Jammer auf der Strafbank sitzt. Er beginnt den neuen Jam auf der Strafbank, und das Team, das im vorherigen Jam keinen Jammer aufs Feld geschickt hat, darf im neuen Jam einen Jammer aufs Feld stellen.
 - 7.4.5.1 Im neuen Jam ist der Austausch von Ersatzspielern von der Bank erlaubt, mit Ausnahme des bestraften Jammers.
- 7.4.6 In einem Jam, bei dem ein Jammer schon auf der Strafbank sitzt, und bei dem der Jammer des gegnerischen Teams sich selbst wegen einer Verletzung, Ausrüstungsfehlfunktion oder weil er sich entschlossen hat aufzugeben, vom Jam entfernt, wird der Jam abgepfiffen, nachdem der Schiedsrichter festgestellt hat, dass er nicht wieder ins Spiel eintreten wird. Ein neuer Jam wird gestartet, wobei der bestrafte Jammer immer noch auf der Strafbank den Rest der abzusetzenden Strafzeit absitzt, und das gegnerische Team einen neuen Jammer aufs Feld schickt.
 - 7.4.6.1 In einem neuen Jam sind Ersatzspieler von der Bank erlaubt, mit Ausnahme des verletzten Jammers, der jetzt

entweder für 3 Jams (siehe Abschnitt 10.3.1) oder für den Rest der Period (siehe Abschnitt 10.3.1.1) sitzen bleiben muss.

- 7.4.7 Sollte der erste bestrafte Jammer aus der Period verwiesen oder aus dem Spiel ausgeschlossen werden, wenn der zweite bestrafte Jammer auf der Strafbank sitzt, dann wird der Jam abgepfiffen. Das Team des ersten bestrafte Jammers wird im neuen Jam einen neuen Jammer aufs Feld schicken, und der zweite Jammer wird zu Beginn des neuen Jams auf der Strafbank bleiben und die gleiche Zeit absitzen wie der erste Jammer.

7.4.7.1 Spieler dürfen im neuen Jam ersetzt werden.

- 7.4.8 Wenn ein bestrafte Jammer mehr als eine aufeinanderfolgende Minute auf der Strafbank absitzt, und der gegnerische Jammer an der Strafbank zu dem Zeitpunkt ankommt, an dem der erste bestrafte Jammer noch mehr als eine Minute Strafzeit absitzen muss, dann wird der ankommende Jammer durch den Strafbankschiedsrichter sofort zurück ins Spiel entlassen nachdem er sich auf die Strafbank gesetzt hat. Die restliche Strafzeit des ersten Jammers wird um eine Minute reduziert.

7.4.8.1 Wenn der gegnerische Jammer während des Zeitnehmens der letzten Minute der (aufeinanderfolgenden) Strafzeit des ersten bestrafte Jammers an der Strafbank ankommt, dann gelten normale Regeln für den zweiten bestrafte Jammer (siehe Abschnitt 7.4).

7.5 Ausschluss und Fouling-Out (Expulsion and Fouling out)

7.5.1 Fouling out / Platzverweis

7.5.1.1 Skater, die für eine übermäßige Menge an addierten Minor und Major auf die Strafbank geschickt werden, werden für den Rest der Period des Platzes verwiesen. Alle Minor und Major zählen, nicht nur Wiederholungen desselben Verstoßes oder einer Obergruppe von Verstößen.

7.5.1.1.1 Ein Spieler erhält für den Rest der Period einen Platzverweis, wenn er in der laufenden Period 5 Mal auf der Strafbank war.

7.5.1.1.2 Wenn eine Strafe periodübergreifend verläuft, sollte sie in die Period eingerechnet werden, in der der Strafzeitnehmer begonnen hat, die Strafzeit zu nehmen.

7.5.1.2 Wenn ein Skater aus einem Spiel ausfoult, dann gilt der Platzverweis nur für die jeweilige Period. Er gilt nicht für nachfolgende Periods oder Bouts. Der verwiesene Skater muss sofort die Bahn verlassen und in die Umkleidekabine oder zum Sammelpunkt zurückkehren. Er darf nicht mit seinem Team auf dem Platz oder in einem Bereich bleiben, in dem er Skater auf der Bahn stören kann. Ein anderer Spieler seines Teams muss jegliche verbliebene Strafe absitzen; dieser Ersatzspieler muss in derselben Position spielen (Pivot, Blocker oder Jammer) wie der ausgeschlossene Skater. Der Austausch eines ausgeschlossenen Spielers darf nicht während eines laufenden Jams vorgenommen werden.

Der des Platzes verwiesene Skater darf nicht ins Spiel zurückkehren, und sein Team muss für den Rest des Jams unterbesetzt spielen (siehe Abschnitt 7.1.1).

7.5.2 Ausschluss und Sperre

7.5.2.1 Ein Skater kann nach Ermessen des Hauptschiedsrichters für ernste physische Gewalt oder jegliche Handlung, die von Amtsträgern als außerordentliche physische Bedrohung für andere eingeschätzt wird, aus einem Bout ausgeschlossen werden.

7.5.2.2 Abhängig von der Ernsthaftigkeit des Vorfalls kann ein Ausschluss dazu führen, dass der Spieler für den nächsten Bout gesperrt wird.

7.5.2.3 Ungehorsam kann ein Grund für einen Ausschluss sein, aber es wird nicht dazu führen, dass der Spieler gesperrt wird. Jeglicher absichtliche Kontakt mit einem Schiedsrichter ist Grund für eine Sperre.

7.5.2.4 Wenn ein Skater während eines Turniers von einem Bout ausgeschlossen wird, dann darf er während des laufenden Bouts nicht von einem Ersatzspieler aus seiner Teamaufstellung ersetzt werden. Er darf beim nächsten Spiel des Turniers wieder mitspielen, es sei denn, er ist gesperrt (siehe Abschnitt 7.5.2.2).

7.5.2.5 Trainer und Manager müssen sich an dieselben Verhaltensregeln halten wie die Spieler. Wenn ein Trainer oder Manager ausgeschlossen wird, dann sitzt der Teamcaptain eine Minute Strafe ab. Jedoch wird diese Strafe nicht zur Strafobergrenze des Spielers hinzugerechnet (siehe Abschnitt 7.5.1).

7.5.3 Schiedsrichter müssen sich nicht mit dem Teamcaptain absprechen, bevor sie einen Spieler aus dem Bout ausschließen. Jedoch müssen alle Sperren befürwortet werden und von den Teamcaptains unterschrieben werden, und zwar vor dem Sammeln der Unterschriften auf dem IBRF (Spielbogen) am Ende des Spiels.

7.5.4 Der ausgeschlossene Spieler muss die Bahn sofort verlassen und sich in die Umkleidekabine oder zum Sammelpunkt begeben. Er darf nicht bei seinem Team auf dem Platz oder in einem Bereich bleiben, von dem aus er Skater auf der Bahn stören kann. Ein anderer Spieler seines Teams muss den Major absitzen. Dieser Ersatzspieler muss die Strafe in derselben Position des ausgeschlossenen Skaters (Pivot, Blocker oder Jammer) absitzen. Sein Team muss unterbesetzt skaten während die Strafe abgesessen wird.

8 PUNKTEN (Scoring)

8.1 Nur Skater, die die Jammer Helmhaube mit dem Stern tragen, sind berechtigt, Punkte zu sammeln.

8.2 Jammer punkten noch nicht beim ersten Passieren des Packs („initial pass“).

8.3 Nachdem sie das erste Mal vollständig durch das Pack gekommen sind, sammeln Jammer bei ihrem zweiten und jedem weiteren Durchlaufen des Packs Punkte. Diese werden „scoring passes“ genannt. Jammer können maximal einen Punkt pro überholtem gegnerischen Blocker pro Runde erhalten. Um Punkte beim Überholen zu erhalten, muss der Jammer folgende Regeln beachten:

- 8.3.1 Die Gegner legal innerhalb der Bahngrenzen überholen, ohne dabei Strafen zu begehen.
 - 8.3.1.1 Jedes legale Überholen zählt. Sollte ein Überholmanöver aufgrund von illegalen Handlungen oder Überholen außerhalb der Grenzen unzulässig sein, dann hat er die Möglichkeit, (sich zurückfallen zu lassen und) noch einmal zu überholen, und so den Punkt zu erhalten.
 - 8.3.1.2 Sobald der Jammer den vordersten Packskater um 6 Meter überholt hat, gilt der Durchlauf als abgeschlossen („pass complete“). (siehe Abschnitt 3.4.1 und 3.4.2 für Lead-Jammer Details und Abschnitt 4 für Packdefinition.)
- 8.3.2 Die Hüften des Gegners passiert haben.

8.4 Jammer erhalten einen Punkt für alle gegnerischen Skater, die sich nicht auf der Bahn befinden, sobald sie ihren ersten Punkt gemacht hat. Endet der Jam bevor der Jammer Punkte gesammelt hat, so erhält er diese Extrapunkte nicht. Unter den folgenden Umständen sammelt der Jammer wie oben beschriebene Punkte:

- 8.4.1 Gegner auf der Strafbank (der Moment, in dem ein bestrafter Spieler auf die Strafbank verwiesen wurde, gilt bezüglich des Punktesammelns als "auf der Strafbank".)
- 8.4.2 Gegner, die nicht auf der Bahn waren, als der Jam startete.
- 8.4.3 Gegner, die sich vom Spiel zurückgezogen haben.
- 8.4.4 Gegner, die auf die Strafbank geschickt wurden, und für die in diesem Durchlauf noch keine Punkte gesammelt wurden.
- 8.4.5 Gegner, die hinter dem Jammer von der Strafbank zurückkehren.
 - 8.4.5.1 Standardpunktregeln und Anforderungen gelten für Gegner, die von der Strafbank zurückkehren und die vor dem Jammer skaten, bevor der Jammer die Möglichkeit hatte, die ersten Punkte in diesem Durchlauf (scoring pass) zu sammeln.
- 8.4.6 Punkte für Gegner, auf die in einem unvollendeten Durchlauf eines bestraften Jammers noch keine Punkte gesammelt wurden, die selbst bestraft wurden, während der Jammer seine Strafzeit absitzt, gehen beim legalen Wiedereintritt des Jammers in dasselbe Spiel an diesen Jammer. Wenn der Jam endet, bevor der Jammer legal wieder in die Bahn eintritt, dann gehen die Punkte für diese Gegner nicht an den Jammer.

8.5 Punkte (Points)

- 8.5.1 Punkte werden vergeben, wenn ein Jammer Gegner passiert, auch wenn diese am Boden sind oder „out-of-play“.
- 8.5.2 Punkte werden durch Wort- und Handsignal ausgerufen, sobald der Jammer durch das Pack gelangt ist.
- 8.5.3 Endet der Jam, wenn der Jammer sich noch im Pack befindet, so werden die erzielten Punkte sofort ausgerufen.
 - 8.5.3.1 Der Jammer bekommt außerdem Punkte für Blocker, die sich auf der Bahn und vor der Angriffszone befinden, wenn auf diese Blocker nicht schon vorher im Durchlauf gepunktet wurde.
- 8.5.4 Sobald ein Jammer einen Punkt gesammelt hat, kann dieser Punkt nicht wieder abgezogen werden (Bemerkung: dies gilt nicht für falsch vergebene Punkte)
 - 8.5.4.1 Falsch vergebene Punkte sind Punkte, die nicht legal vom Jammer gesammelt wurden und ihm und seinem

- Team durch einen Schiedsrichter, einen Amtsträger oder als Ergebnis einer technischen Störung fälschlich und/oder fehlerhaft zugerechnet wurden.
- 8.5.5 Wenn ein Jammer seine Strafzeit abgesessen hat, führt er seinen Durchlauf genau dort weiter, wo er aufgehört hatte. Z.B. Wenn der Jammer Punkte gesammelt hat für Blocker A und B, und dann auf die Strafbank geschickt wird, dann behält er diese Punkte. Wenn die Strafzeit im selben Jam endet, dann bleibt der Jammer im selben Durchlauf und kann nur für die gegnerischen Blocker C und D Punkte sammeln. (siehe Abschnitt 3.4.1 für Lead-Jammer Details).
- 8.5.5.1 Ein Jammer, der die Strafbank verlässt, ist immer noch im selben Durchlauf in dem er war, als er bestraft wurde, selbst wenn alle Punkte für diesen Durchlauf schon gesammelt sind.
- 8.5.5.2 Wenn die Strafe des Jammers in den nächsten Jam übergreift, muss er alle seine Durchläufe neu beginnen. Seine Punkte werden am Ende des ersten Jams ausgerufen, und im nächsten Jam beginnt er seinen ersten Durchlauf (initial pass), wenn er die Strafbank verlässt.
- 8.5.6 Grand Slam: Wenn ein Jammer den anderen Jammer komplett überrundet, so erhält er für jede Überrundung einen Extrapunkt.
- 8.5.7 Am Ende des Jams sammelt der Jammer Punkte für Blocker vor der Angriffszone, auf die in dem Durchlauf noch keine Punkte gesammelt wurden.
- 8.5.8 Punkte werden bis zum vierten Pfiff des Jam-beendenden Signals gesammelt.
- 8.5.9 Um Punkte für Passieren in der Luft zu sammeln, muss der Jammer bei der Landung innerhalb der Bahngrenzen bleiben (siehe Abschnitt 6.9 Außerhalb der Bahngrenzen Blocken).
- 8.5.10 Jammer können keine Punkte ansammeln während sie auf der Strafbank sind.

9. AMTSTRÄGER (Officials)

9.1 Personalbesetzung (Staffing)

- 9.1.1 Jeder Bout darf nicht weniger als 3 skatende Schiedsrichter (Referees, Refs) und nicht mehr als insgesamt 7 Schiedsrichter haben. Es wird stark empfohlen, dass wenigstens ein Schiedsrichter WFTDA-zertifiziert ist.
- 9.1.1.1 In einem Turnier muss jeder Bout mindestens einen WFTDA-zertifizierten Schiedsrichter haben.
- 9.1.2 Ein Schiedsrichter ist Hauptschiedsrichter, also Head Referee; der Hauptschiedsrichter ist die höchste Instanz im Spiel. Der Hauptschiedsrichter teilt den anderen Schiedsrichtern und nicht-skatenden Amtsträgern Posten und Pflichten zu.
- 9.1.3 Jammerschiedsrichter: zwei Schiedsrichter, jeweils einer pro Team, sind dafür verantwortlich, die Jammer zu beobachten.
- 9.1.3.1 Jammerschiedsrichter tragen ein Erkennungszeichen (Schweißband, Stoffband, Helmhaube etc.), das den jeweiligen Teamfarben entspricht, für das er zuständig ist.
- 9.1.3.2 Am Ende einer Period wechseln die beiden Jammerschiedsrichter die Teams und tauschen die Erkennungszeichen miteinander.

- 9.1.4 Packschiedsrichter: die restlichen Schiedsrichter beobachten das Pack. Die Hauptaufgabe der Packschiedsrichter ist es, Strafen zu vergeben. Packschiedsrichteraufgaben und Spezifizierungen bezüglich der Positionierung von Packschiedsrichtern können im WFTDA Referee and Officiating Best Practices Dokument gefunden werden.
 - 9.1.4.1 Inside-Positioned Packschiedsrichter (Packschiedsrichter in der Bahnmitte)
 - 9.1.4.1.1 Nicht mehr als zwei Packschiedsrichter sollten in der Bahnmitte sein.
 - 9.1.4.1.2 Packschiedsrichter in der Bahnmitte müssen Skates tragen.
 - 9.1.4.2 Outside-Positioned Packschiedsrichter (Packschiedsrichter außerhalb der Bahn)
 - 9.1.4.2.1 Packschiedsrichtern außerhalb der Bahn bleibt es selbst überlassen, ob sie skaten oder nicht.
 - 9.1.4.2.2 Nur Schiedsrichter, die Skates tragen, dürfen sich auf die Bahn bewegen, um einen Skater zur Bestrafung von der Bahn zu ziehen.
 - 9.1.4.2.3 Wenn ein Schiedsrichter nicht auf Skates ist, so soll er still stehen.
- 9.1.5 Nicht-skatende Amtsträger
 - 9.1.5.1 Punkte-Notierer (Score Keeper): ein Spiel benötigt mindestens einen Punkte-Notierer. Dieser notiert die Punkte, die er von den Jamschiedsrichtern mitgeteilt bekommt, und verkündet den offiziellen Punktestand.
 - 9.1.5.2 Strafen-Notierer (Penalty Tracker): ein Spiel benötigt mindestens einen Strafen-Notierer. Dieser notiert die Strafen, die ihm die Schiedsrichter mitteilen und führt die offizielle Strafenliste.
 - 9.1.5.3 Strafzeitnehmer (Penalty Timing Officials): mindestens zwei Amtsträger führen die Strafbank. Sie nehmen die Strafzeit und helfen den Schiedsrichtern dabei, sicherzustellen, dass ein Team in Unterzahl fährt, wenn dies aufgrund von Strafen gefordert ist.
 - 9.1.5.4 Punktetafelschreiber (Scoreboard Operator): es gibt einen Punktetafelschreiber pro Spiel. Dieser verkündet auf der Anzeigetafel den Punktestand auf Mitteilung des Punkte-Notierers hin, ebenso die Strafen vom Strafen-Notierer.
 - 9.1.5.5 Jamzeit-Nehmer (Jam Timer): es gibt einen Jamzeit-Nehmer pro Spiel. Er startet das Zeitnehmen der Jams und misst die 30 Sekunden zwischen Jams. Er beendet das Zeitnehmen bei den Jams, die die vollen zwei Minuten laufen.

9.2 Aufgaben / Pflichten (Duties)

- 9.2.1 Teambereitschaft pro Jam abschätzen:
 - 9.2.1.1 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass beide Teams die korrekte Anzahl Spieler auf der Bahn haben, inklusive der Skater auf der Strafbank. (siehe Abschnitt 2.4.4 für Details über Starten mit zu wenigen Skatern).

- 9.2.1.1.1 Sollte der Jam mit zu vielen Skatern beginnen, so sollte der Schiedsrichter den Blocker vom Feld nehmen, der als letzter hinzugekommen ist. Kann dieser nicht eindeutig identifiziert werden, so kann er denjenigen Blocker vom Feld nehmen, der ihm am nächsten steht. Das Team wird nach Abschnitt 6.12.5 bestraft.
- 9.2.1.1.2 Wenn der Jam mit zu vielen Skatern beginnt, und der Überzählige nicht entfernt werden kann, so sollte der Jam abgebrochen werden. Das Team wird gemäß Abschnitt 6.12.12 bestraft.
- 9.2.1.1.3 Schiedsrichter warnen Teams nicht, wenn sich zu viele Skater auf der Bahn aufstellen.
- 9.2.1.1.4 Schiedsrichter warnen Spieler oder Teams nicht, wenn sie sich in falscher Position aufstellen (z.B. Blocker, die sich an der Pivotlinie aufstellen).
- 9.2.1.2 Die Schiedsrichter stellen sicher, dass die Skater die geforderte Schutzausrüstung, korrekte Uniformen und die richtigen Helmhauben tragen.
- 9.2.1.3 Die Schiedsrichter beurteilen, ob die Skater in korrekter Formation stehen.
- 9.2.2 Zeichen für den Start des Packs und der Jammer
 - 9.2.2.1 Die Schiedsrichter signalisieren den Start des Packs.
 - 9.2.2.2 Die Schiedsrichter signalisieren den Start der Jammer.
- 9.2.3 Lead-Jammer-Status vergeben und mitteilen
 - 9.2.3.1 Die Schiedsrichter stellen fest, wer Lead-Jammer-Status erworben hat. Dies wird mit dem offiziellen Handsignal, zwei kurzen Pfiffen, auf den Jammer zeigen und „Lead-Jammer“ rufen signalisiert.
 - 9.2.3.2 Der Schiedsrichter wird für den Rest des Jams auf den Lead-Jammer zeigen.
- 9.2.4 Die Jammerschiedsrichter sind dafür verantwortlich die Punkte zu zählen und auszurufen - gemäß der Richtlinien in Abschnitt 8 Punkte sammeln. Sie müssen die Punkte nach jedem Jam dem Punkte-Notierer mitteilen - gemäß WFTDA Referee and Officiating Best Practices Dokument.
- 9.2.5 Sicherheit hat für die Schiedsrichter die oberste Priorität. Illegale Spielweisen, die Gefahren bergen, werden nicht toleriert. Die Schiedsrichter müssen Strafen und Ausschlüsse einschätzen und durchsetzen (siehe Abschnitt 6 Strafen und Abschnitt 7 Strafdurchführungsvorgehensweisen). Schiedsrichter entscheiden nach ihrem eigenen Ermessen und ihre Entscheidungen sind bindend.
 - 9.2.5.1 Schiedsrichter benutzen die offiziellen Handsignale, um sich den Punkte-Notierern, Strafen-Notierern, Skatern, Moderatoren und anderen Schiedsrichtern mitzuteilen.
 - 9.2.5.2 Schiedsrichter werden:
 - 9.2.5.2.1 bei Major Penalties / großen Strafen sowohl Pfeifen als auch Handsignale geben und alle Major ausrufen
 - 9.2.5.2.2 bei allen Strafen Handsignale geben
 - 9.2.5.2.3 alle Minor Penalties /kleinen Strafen laut ausrufen

- 9.2.5.2.4 Ausschließlich die Farbe des Teams eines Spielers und seine Spielernummer benutzen, um Strafen für diesen Spieler auszusprechen.
- 9.2.5.3 Schiedsrichter werden nicht:
 - 9.2.5.3.1 Nummern oder andere Abkürzungen oder Systeme außer den Spielernamen, -nummern und -teamfarben eines Spielers benutzen.
- 9.2.6 Ein Schiedsrichter beendet einen Jam mit vier kurzen Pfeifstößen.
 - 9.2.6.1 Ein Schiedsrichter **darf** einen Jam aus folgenden Gründen beenden:
 - 9.2.6.1.1 Schiedsrichter fordern eine offizielle Auszeit
 - 9.2.6.1.2 Verletzung – Schiedsrichter sollten einen Jam nur aufgrund von wirklich ernster Verletzung oder bei dadurch gegebener Gefährdung für andere Skater abbrechen.
 - 9.2.6.1.3 Technische Probleme oder Defekte (z.B. Probleme mit Skates)
 - 9.2.6.1.4 Aufgrund einer Major Penalty / großen Strafe
 - 9.2.6.1.5 Wenn ein Spieler übermäßig von Zuschauern behindert wird.
 - 9.2.6.1.6 Notfall
 - 9.2.6.1.7 Beeinträchtigung der Bahnoberfläche (Gegenstände oder Flüssigkeit)
 - 9.2.6.1.8 Zu viele Skater auf der Bahn. Nachdem ein Jam begonnen hat, sollten Schiedsrichter schnellstmöglich alle überschüssigen Skater von der Bahn ziehen, damit der Jam nicht abgebrochen werden muss (siehe Abschnitt 9.2.6.2.6).
 - 9.2.6.2 Ein Schiedsrichter **muss** einen Jam aus folgenden Gründen abbrechen:
 - 9.2.6.2.1 Lead-Jammer beendet den Jam, indem er wiederholt seine Hände auf die Hüften legt
 - 9.2.6.2.2 Ende der zweiminütigen Jamzeit oder Ende des letzten Jams der Period.
 - 9.2.6.2.3 Eine Verletzung die ein Sicherheitsrisiko für das weitere Spiel bedeutet.
 - 9.2.6.2.4 Kämpfen.
 - 9.2.6.2.5 Technische Probleme oder Defekte (auch Skates), wodurch das weitere Spiel gefährdet wird.
 - 9.2.6.2.6 Zu viele Skater auf der Bahn, was einem Team einen Wettbewerbsvorteil gibt.
- 9.2.7 Ein Spiel zu Gunsten eines Teams werten
 - 9.2.7.1 Der Hauptschiedsrichter **kann** wegen folgender Gründe ein Spiel zu Gunsten eines Teams werten:
 - 9.2.7.1.1 Ein Team hat aufgrund von Ausschlüssen nur noch fünf oder weniger unverletzte aufgestellte Skater übrig.
 - 9.2.7.1.2 Ein Team weigert sich, Skater auf der Bahn aufzustellen um weiterzuspielen.

- 9.2.7.2 Der Hauptschiedsrichter **muss** wegen folgender Gründe ein Spiel zu Gunsten eines Teams werten:
- 9.2.7.2.1 Ein Team versäumt es, bei einem vom WFTDA sanktionierten Bout oder Turnier anzutreten. Der Hauptschiedsrichter muss diese Entscheidung in Absprache mit den WFTDA Spielkomiteevertretern treffen.
 - 9.2.7.2.2 Ein Team entscheidet sich aufzugeben anstatt weiterzuspielen.
- 9.2.8 Schiedsrichter dürfen Kämpfende nach ihrem Ermessen auseinander bringen und das Spiel schnellstmöglich weiterlaufen lassen.
- 9.2.9 Schiedsrichter dürfen eine offizielle Auszeit ausrufen, wenn sie der Ansicht sind, dass die Situation für die Skater oder Zuschauer gefährlich ist, oder dass nicht korrekt weitergespielt werden könnte.
- 9.2.10 Sollte es bezüglich einer Schiedsrichterentscheidung oder Punktevergabe Unstimmigkeiten geben, so dürfen nur die Teamcaptains oder deren gewählte Stellvertreter die Entscheidung mit den Schiedsrichtern besprechen. Skater, Trainer oder Manager dürfen Stellvertreter sein.
- 9.2.11 Offizielle Revision: Ein Team beantragt Revision einer Schiedsrichterentscheidung
- 9.2.11.1 Ein Teamcaptain oder gewählter Stellvertreter beantragt Revision indem er den obersten Schiedsrichter (Head Ref) um eine Auszeit bittet.
 - 9.2.11.2 Um eine offizielle Revision zu ermöglichen, kann der oberste Schiedsrichter entweder eine Team-Auszeit oder eine Amtsträger-Auszeit erlauben (wird keinem Team angerechnet, siehe Abschnitt 2.6.4) oder aber bis zum Ende der Period warten. Er wird jedoch niemals bis zum Ende der letzten Period warten.
 - 9.2.11.3 Während der offiziellen Revision werden sich alle Schiedsrichter mit beiden Teamcaptains besprechen.
 - 9.2.11.4 Der Captain, der die Revision beantragt hat, wird das Anliegen erläutern.
 - 9.2.11.5 Der oberste Schiedsrichter wird das Anliegen mit den anderen Schiedsrichtern untersuchen, und gemeinsam die Sachlage erörtern.
 - 9.2.11.6 Der oberste Schiedsrichter wird die Entscheidung verkünden. Diese Entscheidung ist endgültig.
- 9.2.12 Ein Team darf nur eine offizielle Revision pro Period verlangen.
- 9.2.13 Offizielle Revisionen müssen angefordert werden, bevor der nächste Jam beginnt. Nur der direkt vorangegangene Jam ist Gegenstand der offiziellen Revision.

9.3 Ermessen der Schiedsrichter (Referee Discretion)

- 9.3.1 Der Konsens der Schiedsrichter ist die endgültige Entscheidung in jeder Streitfrage, die nicht erschöpfend in diesem Regelwerk erörtert wird. Ein Schiedsrichter darf die Härte der Strafe nach seinem Ermessen erhöhen (z.B. als Reaktion auf möglicherweise gefährliches Spiel, illegales Blocken das normalerweise ein Minor wäre, kann als Major gewertet werden). Gleichsam können Schiedsrichter nach ihrem Ermessen die Strafe auch abmildern und eine Verwarnung aussprechen.

- 9.3.1.1 Strafen auszuteilen ist wichtiger als Verwarnungen auszuteilen. Einer Strafe muss keine Verwarnung vorausgehen. Das Austeilen von Strafen hat immer Vorrang vor dem Austeilen von Verwarnungen jeglicher Art.
- 9.3.1.2 Das Ermessen der Schiedsrichter ist NUR dazu gedacht, es den Schiedsrichtern zu ermöglichen, das Spiel sicher, fair und folgerichtig zu halten, falls eine unerwartete Situation aufkommt. Das Ermessen erlaubt es den Schiedsrichtern nicht, Regeln zu ändern.
- 9.3.2 Wenn sich ein Schiedsrichter nicht sicher ist, er z. B. die Auswirkung eines Treffers, aber nicht die Handlung selbst sieht, so sollte er keine Strafe verhängen.
- 9.3.3 In einer Situation, in der auf Absicht geschlossen werden kann, es aber nicht eindeutig ist, so sollte auf legale Absichten geschlossen werden.
- 9.3.4 Ist sich ein Schiedsrichter nicht sicher, ob eine Major Penalty /große Strafe oder eine Minor Penalty / kleine Strafe angebracht wäre, so sollte er eine Minor Penalty verhängen.

9.4 Ausrüstung (Required Equipment)

- 9.4.1 Schiedsrichter dürfen Inlineskates tragen, sind aber angehalten, Quadskates zu tragen.
- 9.4.2 Schiedsrichter müssen eine Uniform tragen, durch welche sie leicht als Amtsträger des Bouts zu erkennen sind, z.B. schwarz-weiß gestreifte Hemden.
 - 9.4.2.1 Nicht-skatende Amtsträger sind angehalten, eine unauffällige Uniform zu tragen, die sie von den Schiedsrichtern unterscheidet.
- 9.4.3 Jeder Schiedsrichter der am Bout teilnimmt, muss seinen Namen gut lesbar auf dem Rücken seines Shirts tragen.
- 9.4.4 Jeder Schiedsrichter bringt seine eigene funktionierende regulierte Sporttrillerpfeife mit, um die nötigen Pfeifsignale für das Spiel und für Strafen zu geben. Empfohlen wird die Marke „Fox 40 Classic“.
- 9.4.5 Schutzausrüstung: Schiedsrichter müssen zusätzlich zur Mindestausrüstung, die von der Versicherung gefordert wird, die folgende Ausrüstung mit harten Schutzhüllen oder -einlagen tragen:
 - 9.4.5.1 Helm
 - 9.4.5.2 Knieschoner
 - 9.4.5.3 Handgelenkschoner
 - 9.4.5.4 Ellbogenschoner

10 SICHERHEIT (Safety)

10.1 Schutzausrüstung (Protective Gear)

- 10.1.1 Schutzausrüstung muss während des skatens im Jam getragen werden, einschließlich der Strecke zur und von der Strafbank. Wird die geforderte Schutzausrüstung nicht getragen oder entfernt, z.B. der Mundschutz, so wird eine Strafe erteilt (siehe Abschnitt 6.12.22).
- 10.1.2 Mindestausrüstung beinhaltet Handgelenkschoner, Ellbogenschoner, Knieschoner, Mundschutz und Helm.
 - 10.1.2.1 Handgelenkschoner, Ellbogenschoner, Knieschoner und Helme müssen eine harte Schutzhülle oder -einlage haben.
 - 10.1.2.2 Skater sind angehalten, lose Klettverschlüsse zu sichern oder abzukleben.

10.1.3 Freiwillig dürfen des Weiteren gepolsterte Shorts, Kinnschutz, angepasster Gesichtsschutz wie z.B. Nasenschützer, Schienbeinschoner, Knie- oder Knöchelstützen, Schalen-BHs und Steißschutz getragen werden, solange diese nicht das Spiel oder die Sicherheit anderer Skater, unterstützenden Personals oder Amtsträgern beeinträchtigen.

10.1.3.1 Kinnschutz, angepasster Gesichtsschutz wie z.B. Nasenschützer, Schalen-BHs, Steißschutz und Schienbeinschützer dürfen eine harte Schutzhülle haben. Keine weitere Sicherheitsausrüstung darf harte Schutzhüllen haben.

10.1.3.2 Nicht angepasster Gesichtsschutz wie z.B. Hockey-Vollgesichtsmasken, Halbg Gesichtsmasken oder Gittergesichtskörbe sind strengstens verboten.

10.2 Sicherheitspersonal (Safety Personnel)

10.2.1 Das Gastgeber team muss mindestens zwei lizenzierte oder zertifizierte Ärzte oder Sanitäter stellen die sich mit Notfallmedizin auskennen. Diese Sanitäter stellen das erforderliche Material und Ausrüstung für die Behandlung von bei Roller Derby Bouts zu erwartenden Verletzungen oder Zuständen. Sie werden während der gesamten Aufwärmphase und des Bouts anwesend sein.

10.2.2 Teamcaptains sind dafür verantwortlich, den Sanitätern die medizinischen oder Notfall- Kontaktinformationen der einzelnen Spieler zur Verfügung zu stellen wenn dies nötig ist.

10.3 Verletzte Skater (Injured Skaters)

10.3.1 Wenn ein Skater so ernsthaft verletzt wird, dass wegen ihm der Jam abgebrochen wird, so muss er die nächsten drei Jams aussetzen.

10.3.1.1 Wenn mehr als ein Jam wegen desselben Spielers abgebrochen wird, so muss dieser für den Rest der Period aussetzen.

10.3.2 Wenn ein Skater blutet, darf er erst nach Stillung der Blutung wieder am Bout teilnehmen.

10.3.3 Wenn ein Skater sich selbst aus einem Spiel entfernt oder aufgrund von Ausrüstungsproblemen entfernt wird, dann darf er den Jam erst wieder betreten, wenn das Problem gelöst wurde. Wenn er sich selbst aufgrund einer Verletzung oder aus einem anderen Grund entfernt oder entfernt wird, dann darf er nicht wieder in den Jam eintreten.

10.3.3.1 Ein Skater, der sich aufgrund von Ausrüstungsproblemen selbst von der Bahn entfernt, muss die Bahn von hinten wieder betreten und ist Strafen durch Abschnitt 6.12 Illegale Vorgehensweisen ausgesetzt.

10.3.4 Skater, die vor einem Bout verletzt sind, dürfen mitspielen, wenn sie die Erlaubnis ihres Arztes haben.

10.3.4.1 Ein Skater darf keine Hilfsmittel, Gipsverbände oder Klammern tragen, die eine Gefahr für andere Skater darstellen (wie festgelegt vom Hauptschiedsrichter).

10.4 Beeinträchtigte Skater (Impaired Skaters)

10.4.1 Skater dürfen nicht unter Einfluss von Alkohol, Betäubungsmittel oder illegalen Drogen am Bout teilnehmen.

10.4.2 Skater dürfen bei Bouts keinen Alkohol konsumieren, solange sie Skates tragen.

11 BEGRIFFSERKLÄRUNG (Glossary)

Helfen (Assist)	Einem Teammitglied durch einen Whip (Ziehen) oder Push (Schubsen) helfen, seine Position zu verbessern
Die Position verbessern (Bettering your position)	Die Position verbessern, während man sich außerhalb der Bahn befindet und einen aufrechten und skatenden Gegner dort passiert, um sich vor ihm ins Pack einzufügen (Überholen außerhalb der Bahngrenzen)
Blocken (Block)	Jede Bewegung, die mit dem Ziel ausgeführt wird, den Gegner zu behindern oder ihn von seiner Position wegzubewegen. Blocken umfasst die mögliche Gegenblock-Bewegung des Angegriffenen; Gegenblocken wird als Block angesehen und unterliegt den gleichen Regeln. Blocken muss nicht gleichzeitig Körperkontakt bedeuten. Die Fortbewegung eines Skaters behindern, indem man ihn trifft oder sich ihm in den Weg stellt.
Blocker	Blocker sind positionierte Spieler, die das Pack bilden. Der Pivot ist einer der vier Blocker, die in einem Team erlaubt sind (siehe Abschnitt 3.1 Blocker)
Die Rückseite blocken (Blocking to the Back)	Von hinten blocken. Jeglicher Kontakt mit dem Rücken, dem Gesäß oder der Rückseite der Beine eines Gegners. Wenn sich der Blocker hinter dem Gegner befindet (gemessen an deren Hüften), aber Kontakt mit einer legalen Kontaktstelle am deren Körper initiiert, so gilt dies nicht als "von hinten blocken"
Blockzonen (Blocking Zones)	Körperzonen, die benutzt werden dürfen, um zu treffen oder einen Treffer abzubekommen, wenn ein Block ausgeführt wird (siehe Abbildung 2)
Mannschaftskapitän (Teamcaptain / Captain)	Der Skater, der für das Team sprechen darf. Nur der Teamcaptain und der gewählte Vertreter sind die Skater, die mit den Schiedsrichtern sprechen dürfen. (siehe Abschnitt 9.2.10)
Kontaktzonen (Contact Zones)	Bereiche des Körpers, die benutzt werden dürfen, um zu treffen oder einen Treffer abzubekommen (siehe Blockzonen und Zielzonen)
Gegenblocken (Counter-Block)	Gegenblocken ist eine Bewegung gegen einen ankommende Block durch den betroffenen Spieler, der dafür gedacht ist, dem Block des Gegners entgegenzuwirken. Gegenblocken gilt als Blocken und unterliegt denselben Standards und Regeln. Aufstehen, wegdrehen, ducken etc. gilt nicht als Gegenblocken.
Gewählter Vertreter (Designated Alternate)	Der Teamcaptain wählt eine zusätzliche Person, die anstatt seiner handeln kann; diese Person ist der gewählte Vertreter. Der gewählte Vertreter kann ein anderer Skater, Trainer oder Manager sein. Der gewählte Vertreter muss einer der 16 Individuen sein (siehe Abschnitt 2.1.4). Ein Team darf nur einen gewählten Vertreter haben.
Gestürzt / am Boden (Down)	Skater gelten als gestürzt, wenn sie gefallen sind, zu Boden gebracht wurden oder mit einem Knie auf den Boden gesunken sind (taking a knee). Skater auf einem Knie gelten als gestürzt. Wenn sich ein Skater fallen gelassen hat oder gestürzt ist, gilt er solange als gestürzt, bis er steht, schreitet und/oder skatet. Fest stehende Skater gelten nicht als gestürzt.
Platzverweis (Ejection)	Ein Spieler wird für den Rest einer Period des Platzes verwiesen. Dies ist das Gleiche wie "fouling out" für zusammengezählte Trips auf die Strafbank (siehe Abschnitt 7.5 für vollständige Details). Die Strafe eines des Platzes verwiesenen Spielers muss vom Ersatzspieler auf der Teambank abgesessen werden, und das Team spielt unterbesetzt bis die Strafe vorbei ist (für Expulsion siehe 7.5.2 und 7.5.4). Der rausgeworfene Skater muss

	die Bahn sofort verlassen und sich Backstage oder in die Umkleidekabine begeben. Er darf nicht in der Halle bei seinem Team bleiben, oder an einem Platz, an dem er die Skater auf der Bahn stören kann.
Angreifen / Agieren (engage)	Jede Art der Interaktion mit einem anderen Spieler auf der Bahn während eines Jams. Siehe auch „Assist“, „Block“
Angriffszone (Engagement Zone)	Die Zone, in der Spieler legal agieren können. Die legale Angriffszone reicht von 6 m hinter dem hintersten Packmitglied bis zu 6 m vor dem vordersten Packmitglied innerhalb der Bahngrenzen. Jammer dürfen sich gegenseitig außerhalb der Angriffszone angreifen.
Ausschluss vom Bout (Expulsion)	Einen Spieler für den Rest des Bouts entfernen, egal, in welcher Period sich der Bout befindet oder wie viel Zeit noch zu spielen ist. Der ausgeschlossene Skater muss die Bahn sofort verlassen und sich Backstage oder in die Umkleidekabine begeben. Er darf nicht in der Halle bei seinem Team bleiben, oder an einem Platz, an dem er die Skater auf der Bahn stören kann. Bei einem Ausschluss wird ein Skater nach Ermessen des Hauptschiedsrichters für ernste physische Gewalt oder jegliche Handlung, die von den Amtsträgern als außerordentliche physische Gefahr für andere erachtet wird, vom Bout ausgeschlossen (siehe Abschnitt 7.5.2 für vollständige Details). Die Strafe dieses Spielers muss vom Ersatzspieler auf der Teambank abgesessen werden, und das Team spielt unterbesetzt bis die Strafe vorbei ist (für Expulsion siehe 7.5.2 und 7.5.4).
„Kleines“ Fallen (fall small)	Beim Sturz die Arme und Beine zum Körper hin kontrolliert anziehen, fallen, ohne mit Armen und Beinen herumzufuchteln.
Fouling out	Wegen fünf Fouls vom Spiel ausgeschlossen werden. Ein Skater, der fünf Mal für Fouls auf die Strafbank muss, darf nicht mehr am aktuellen Spiel teilnehmen. Siehe auch „Ejection“.
Spiel/Bout (Game)	Das Spiel besteht aus 60 Minuten reiner Spielzeit, die in zwei 30-minütige Einheiten aufgeteilt werden. Es spielen 2 Teams.
Spielaufstellung (Game Roster)	Die Skater, die tatsächlich berechtigt und regelgemäß gekleidet sind um an diesem Tag zu spielen.
Grand Slam	Wenn ein Jammer den gegnerischen Jammer überrundet erhält er jedes Mal einen Extrapunkt. Ausnahmen passieren, wenn der gegnerische Jammer nicht auf der Bahn ist. (siehe Abschnitt 8.4)
Schweres Fehlverhalten (Gross misconduct)	Ein so ernstes Vergehen, dass es den sofortigen Ausschluss des Spielers rechtfertigt, selbst beim ersten Vorkommen.
Illegale Vorgehensweisen (Illegal Procedures)	Technische Vergehen, die dem foulenden Team einen Vorteil verschaffen, aber nicht einen spezifischen Gegenspieler beeinträchtigen.
Auswirkung (Impact)	Ein Foul hat eine Auswirkung auf die Sicherheit oder das Spiel, wenn eine messbare physische Kraft oder Effekt beobachtet werden kann (siehe Major Penalty und Minor Penalty).
Innerhalb der Bahngrenzen („in-bounds“)	Ein Skater ist innerhalb der Bahngrenzen, solange alle Körper- und Ausrüstungsteile des Skaters, die Bodenkontakt haben, innerhalb der Bahngrenzen sind. Wenn ein Spieler springt und jeglichen Bodenkontakt verliert, dann behält er seinen „in-bound/out-bound“-Status bei, bis er landet und durch erneuten Bodenkontakt einen neuen „in-bound/out-bound“-Status erlangt. Spieler innerhalb der Bahngrenzen sind nicht notwendigerweise „in-play“.
Initiator des Blocks (Initiator of the Block)	Der Skater, der Kontakt mit der Zielzone des Gegners aufnimmt, ist der Initiator des Blocks. Der Initiator des Blocks ist immer verantwortlich für die Legalität des Kontaktes.
erster Durchlauf	Der erste Durchlauf durch das Pack für einen Jammer pro Jam. Hierbei wird

(Initial Pass)	nicht gepunktet, sondern der Lead-Jammer-Status definiert. Siehe auch „Pass“ und „Scoring Pass“.
„in-play“	Wenn ein Skater innerhalb der Abgriffszone positioniert und innerhalb der Bahngrenzen ist, dann ist er „in-play“ und darf legal blocken und helfen. Gestürzte Spieler sind nicht „in-play“. Jammer dürfen sich für die Dauer des Jams gegenseitig überall innerhalb der Bahngrenzen angreifen, müssen aber innerhalb der Angriffszone sein, um legal Angriffe auf Blocker zu beginnen.
In Position	Wenn ein Spieler auf der Bahn in dem gekennzeichneten Bereich für seine Position ist, wenn der erste Pfiff des Jams ertönt. Blocker sind in Position, wenn sie auf der Bahn zwischen Pivot- und Jammerstartlinie sind. Jammer sind in Position, wenn sie auf der Bahn hinter der Jammerlinie sind. Spieler dürfen die Helmhauben aufsetzen, nachdem der Jam begonnen hat. Spieler, die nicht in Position sind, bevor der Jammer-beginnende Pfiff ertönt, dürfen nicht am laufenden Jam teilnehmen.
Ungehorsam (Insubordination)	Vorsätzliches Nichtbefolgen der Anweisungen der Schiedsrichter.
Jam	Jams sind zweiminütige Rennen zwischen Teams mit dem Ziel, Punkte zu sammeln.
Jammer	Jammer sind die Punktesammler für ihre Teams. Jedes Team darf einen Jammer pro Jam haben. Die Jammer identifizieren sich durch Sterne auf ihrer Helmhaube (siehe Abschnitt 3.3 Jammer).
Runde/Pass durch das Pack (Lap)	Ein vollständiges Passieren des Packs. Es kann passieren, dass das länger als eine Runde auf der Bahn dauert.
Lead-Jammer	Lead-Jammer ist eine strategische Position, die nach dem ersten Durchlauf/Pass durch das Pack während eines jeden Jams erlangt wird. Der Lead-Jammer ist der erste Jammer, der alle „in-play“ Blocker legal und innerhalb der Bahngrenzen überholt/passiert hat.
Verlust der relativen Position (Loss of Relative Position)	Wenn die Position eines Skaters im Bezug zu anderen Skatern auf der Bahn aufgrund einer Handlung eines Gegners, z.B. ein legales oder illegales Block, für eine lange Dauer verloren ist. Außerhalb der Bahngrenzen gezwungen zu werden gilt immer als Verlust der relativen Position.
große Strafe (Major Penalty)	Ein Foul, das mit erheblicher körperlicher Kraft ausgeführt wird, und einem Skater Schaden zufügt oder das Spiel nachteilig beeinflusst.
kleine Strafe (Minor Penalty)	Ein Foul, das mit erheblicher körperlicher Kraft ausgeführt wird, aber niemandem schadet oder das Spiel nachteilig beeinflusst
Fehlverhalten (Misconduct)	Falsches oder unangemessenes Verhalten, das durch eine Absicht oder durch hartnäckiges Ignorieren der Regeln motiviert ist.
Mehrere-Spieler-Block (Multi-Player Block)	Blocken mit mehreren Spielern durch Greifen, Festhalten, Einhacken oder Verbinden, um die Bewegungen eines Gegners durch das Pack zu behindern. Berühren oder helfen eines Teamkameraden, das keine Wand zur Hinderung der Gegnerin erzeugt, ist kein Block mit mehreren Spielern.
Kein Pack (No Pack)	Es gibt kein Pack, wenn es keine Gruppe von Blockern (von beiden Teams) gibt, die nahe miteinander skaten, oder wenn es 2 oder mehr Gruppen gibt, die mit gleicher Anzahl von Blockern gibt, die nicht nahe miteinander skaten (siehe Nähe).
Außerhalb der Bahngrenzen (out-of-Bounds)	Ein Skater ist außerhalb der Bahngrenzen, wenn irgendein Körper- oder Ausrüstungsteil Bodenkontakt außerhalb der Bahngrenzen hat. Wenn ein Spieler springt und jeglichen Bodenkontakt verliert, dann behält er seinen „in-bound/out-bound“-Status bei, bis er landet und durch erneuten Bodenkontakt einen neuen „in-bound/out-bound“-Status erlangt. Spieler außerhalb der Bahngrenzen sind nicht „in-play“
außerhalb des Packs	Ein Skater ist außerhalb des Packs, wenn er mehr als 3 m, aber weniger als

(Out-of-Pack)	6 m vom nächsten Packskater entfernt ist.
„out-of-play“	Ein Blocker, der mehr als 6 Meter vom nächsten Packskater entfernt ist, sich außerhalb der Bahn befindet oder down ist, ist „out-of-play“. Ein Jammer, der sich außerhalb der Bahngrenzen befindet, ist „out-of-play“.
Pack	Das Pack ist die größten Gruppe von Blockern beider Teams, die in Nähe zueinander („Proximity“) skaten. Dies beinhaltet nicht die Jammer.
Pass/Überholvorgang (Pass)	Ein Pass bedeutet, die eigenen Hüften vor die eines Gegners zu bringen und ihn dadurch zu überholen. Ein Pass beginnt mit dem Jammer hinter dem Pack und endet wenn der Jammer das Pack um 6 m überholt hat. Um den nächsten Pass zu beginnen, muss der Jammer eine komplette Runde zurücklegen und sich dem Pack von hinten nähern. Siehe auch „Scoring“ und „Initial Pass“.
Strafe (Penalty)	Eine Strafe für Fehlverhalten
Pivot-Blocker	Auch Pivot genannt. Der Pivot ist ein Blocker, wie definiert in Abschnitt 3.1, mit besonderen Fähigkeiten und Verantwortungen wie beschrieben in Abschnitt 3.2.
Fehlerhaft vergebene Punkte (Points Awarded in Error)	Punkte, die nicht legal durch den Jammer erworben wurden und die dem Team durch einen Schiedsrichter, einen Amtsträger oder eine technische Fehlfunktion fehlerhaft oder fälschlich zugerechnet wurden.
Positionales Blocken (Positional Blocking)	Auch Body Blocking, Frontal Blocking, Passive Blocking. Passives Blocken bedeutet Blocken ohne Körperkontakt, indem man sich vor dem Gegner positioniert, um seine Bewegung auf der Bahn zu behindern. Es kann auch unbewusst geschehen, wenn der Blocker sich nicht der Position des Jammers hinter ihm bewusst ist.
Nähe (Proximity)	Ein Abstandsmaß für Skater, die „in-play“ sind. Es bedeutet, nicht mehr als 3 Meter vor oder hinter dem nächsten Pack-Skater zu sein.
Erneute Positionierung (re-engage)	Wenn sich ein Blocker wieder vor einem Jammer positioniert, der ihn bereits überholt hat
Wieder passieren / wieder durchlaufen (re-pass)	Einen Gegner erneut überholen, der in dieser Runde bereits überholt wurde. Wenn ein Jammer einen Gegner illegal überholt hat, so kann er sich zurückfallen lassen, um ihn erneut legal zu überholen. „Re-engage“.
Relative Position (Relative Position)	Die Position eines Skaters im Verhältnis zu anderen Skatern auf der Bahn.
Punktpass (scoring pass)	Jedes Passieren des Packs durch den Jammer nach dem Initial Pass (erstmaliges Passieren). Nur bei Scoring Passes können Punkte gesammelt werden. Ein Grand Slam ist unabhängig von dieser Definition. Siehe auch „Pass“, „Grand Slam“ und „Initial Pass“
Shorted skater	Ein Skater, der auf der Strafbank sitzt.
Grätschende Spieler (straddling players)	Skater grätschen die Bahngrenzlinie, wenn sie gleichzeitig sowohl die Innenseite als auch die Außenseite der Bahngrenzlinie berühren.
Auswechslung (Substitutions)	Ein Skater, der auf der Bahn oder der Strafbank ist durch einen andere auswechseln.
Sperre (Suspension)	Ein Spieler von mehr als einem Spiel ausschließen. Siehe auch „Ejection“
Der Stern (The Star)	Die Helmhaube der Jammer, die mit einem Stern gekennzeichnet ist.
Zielzonen (Target Zones)	Körperbereiche eines Gegners, die ein Skater treffen darf, wenn der einen Block durchführt. (siehe Abbildung 2).
Stolpern lassen (Trip / Tripping)	Jeglicher Kontakt, der auf die Füße oder Beine eines Gegners unterhalb der legalen Zielzonen trifft, wodurch er zum Stolpern oder Fallen gebracht wird. Normaler Kontakt der Skates oder Rollen beim Skaten wird nicht als Tripping gewertet.
Verwarnungen	Ein förmlicher mündlicher Hinweis des Schiedsrichters auf regelwidriges

(Warnings)

Spiel oder darauf, dass ein Skater sein Verhalten/Position korrigieren muss.