

***STUTTGART VALLEY  
ROLLERGIRLZ***

***MANUEL DU SKATING  
REFEREE***

**Version du 14/05/2013 par Riff Reff – Stuttgart Valley Rollergirlz**  
Traduction FR : Jex aidé par Agatha Power Tum-Tum, Chica Triche et Watzé (6/07/2013).

## ***CONTENU***

Head Ref.....	4
Inside Pack Refs.....	5
Outside Pack Refs.....	7
Jammer Refs.....	9
Glossaire.....	12

## ***A PROPOS DE CE MANUEL***

Ce manuel est un ensemble de pratiques qui ont fait leurs preuves, il ne peut remplacer les règles WFTDA et ses annexes. Au contraire, la connaissance de ces documents officiels est cruciale pour comprendre le contenu de celui-ci. Les pratiques suivantes proviennent de publications officielles WFTDA ainsi que d'officiels expérimentés. Celles-ci sont destinées à être des normes et des lignes directrices à des fins d'apprentissage des officiels. Soyez conscients que d'autres ligues peuvent utiliser d'autres normes et organisations.

## ***COMPORTEMENT DES OFFICIELS***

- . Les équipes et le public attendent de vous impartialité, équitabilité et professionnalisme. Montrez que notre sport est important pour vous en vous prenant au sérieux.
- . N'encouragez pas ! Durant le jeu ne conseillez pas les joueurs et réduisez les conversations au minimum. Vous pouvez parler aux gens, mais soyez toujours conscients de votre rôle d'officiel.
- . N'engagez pas de plaisanteries, ni d'actions ou de discussions idiotes-ridicules avec le public ou les joueurs.
- . Ne mangez pas durant le jeu et ne buvez pas d'alcool (ne prenez pas de drogues) lorsque vous officiez.
- . Arrivez à l'heure pour l'official meeting et servez-vous en pour clarifier toute question que vous pourriez avoir. Quand le jeu commence, il est trop tard.
- . Soyez prêts et en position, suffisamment avant le début de la période.
- . Si vous rencontrez un quelconque problème, adressez-vous au Head Referee.
- . Ne le prenez pas personnellement si le ton devient rude lors d'un jeu, crier peut être une forme de communication normale dans un lieu bruyant.
- . Les Referees ne se disputent pas entre eux et ne se contredisent pas.

- Seul le Head Referee peut rejeter le call d'un autre arbitre. Si vous n'êtes pas d'accord avec le call d'un autre Referee, parlez entre vous après le Jam pour clarifier la situation. Impliquez le HR !
- Utilisez la mi-temps pour vous détendre, vous reconcentrer et vous réhydrater.

## ***ARBITRES EN PATINS***

- La configuration minimale est de 3 arbitres en patins (1 Inside Pack = Head Ref + 2 Jammer Referees)
- La best practice WFTDA est de 7 (2 Inside Pack, l'un d'entre eux Head Referee, 2 Jammer Referees, 3 Outside Pack)
- Chaque Referee peut appeler des pénalités sur chaque patineur. Une répartition des tâches est une aide et non une restriction, par exemple lors d'une situation de No Pack les IPRs se concentrent sur le Pack Destruction et les Failure To Reform pendant que les OPRs se concentrent sur les Illegal Blocks ou Assists.
- Chaque Referee peut appeler un Time Out. Pour les Team Time Outs assurez-vous que ce soit un capitaine ou un alternate qui le demande et qu'il en reste bien à l'équipe, avant de l'appeler. Utilisez les quatre coups de sifflet pour indiquer que le jeu s'arrête.

## ***APPELER DES PENALITES***

**Durant un Jam : appelez les pénalités dès qu'elles ont été commises.**

**D'abord un coup de sifflet long, puis, « COULEUR, NUMERO, VERBAL CUE, MAJOR »**

Par exemple : coup de sifflet « red, two two, Cutting (*incluant le hand signal*), Major », hand signal pour Major.

- Si un Jammer Referee appelle une pénalité sur un blocker, un Pack Ref doit prendre la relève et s'assurer que le joueur va à la penalty box et que la pénalité est reportée au Penalty Tracker.
- Appelez les pénalités aux patineurs d'une voix forte. Les Penalty Trackers ou Wranglers doivent pouvoir entendre votre call dès la première fois, ou alors ils pourraient avoir besoin que vous répétiez. Les pénalités doivent être reportées aux Trackers aussi vite que possible mais sans quitter votre poste. En cas de doute reportez la pénalité en fin de jam. Un Jammer Ref ne doit jamais quitter son Jammer !
- Pour tout call, vous devez être capable de déterminer l'initiateur, la légalité (ou illégalité) de l'action et l'impact. Si l'une de ces pièces de puzzle est manquante, vous ne pouvez pas faire le call!
- Si vous avez un doute sur un call, par exemple vous voyez un patineur tomber mais n'avez pas pu constater l'initiateur, n'appelez pas de pénalité !!
- Les Referees ne doivent jamais déduire l'intention si ce n'est pas clair à 100%.

- . Le consensus entre les Refs/ou la décision du Head Referee sera la décision finale. Une pénalité peut être aggravée ou rétrogradée après concertation.
- . **Ne soyez pas une machine à pénalité.** Ne cherchez pas de faute, observez et pénalisez celles que vous voyez.
- . Seuls les arbitres en patins peuvent appeler des pénalités. Les NSOs peuvent seulement signaler les infractions (par exemple en penalty box).

## ***HEAD REF***

### **Position**

- . Partout où vous êtes nécessaire (au moins vos yeux).
- . Vous travaillez en IPR (habituellement IPR back)

### **Ce sur quoi vous devez vous concentrer**

- . Tout !
- . Un bon Head Ref doit être capable de savoir ce qu'il se passe partout sur et autour du track tout en travaillant bien comme IPR. (Personne n'a dit que c'était facile !)
- . Votre objectif principal est de faire votre job d'IPR, généralement c'est ce qui vient en premier. Mais il est possible que vous ayez à quitter cette position pour régler un problème (par exemple un patineur fouled out). C'est ok, mais assurez-vous d'en informer l'autre IPR. Dites lui « You have the pack ! » avant de partir.

### **Le Head Ref**

- . Est le leader et le point central de l'information de tous les officiels. Chacun peut contacter le Head Ref si un problème survient.
- . Est le seul officiel avec lequel les joueurs peuvent **discuter** des événements du jeu via le capitaine ou l'alternate.
- . Assure en avant-match les official meetings et captain meetings.
- . Donne la décision finale en official review en concertation avec tous les arbitres.
- . A le dernier mot sur les expulsions. Le Head Ref doit suivre si un autre arbitre recommande une expulsion, mais il est préférable de consulter tous les arbitres et d'informer les capitaines et alternates des deux équipes sur la décision plutôt que de simplement expulser un patineur.
- . Doit garder un œil sur les pénalités et s'assurer que les patineurs en ayant reçu une se rendent à la penalty box, et que ceux qui en ont été rejetés sont en file d'attente.
- . Applique des pénalités de Delay Of Game si des patineurs en file d'attente ne se présentent pas sur le line up du Jam suivant. (L'arrêt de Jam est appelé juste au coup de sifflet, la pénalité est appliquée, le Jam suivant n'est pas un nouveau Jam !).
- . Dernier point mais en réalité point numéro 1 : est responsable de la sécurité, incluant la vérification du lieu et de la piste avant le jeu. Assurez-vous que les ambulanciers soient disponibles.

### **Time Outs**

- . A la fin d'un Time Out, signalez le au Jam Timer.
- . Le Jam Timer doit donner la fin du Time Out par un coup de sifflet « roulant ». (tweee-oooo-eeet).
- . Les équipes ont jusqu'à 30 secondes pour s'aligner.
- . Si les équipes sont prêtes et ont le bon nombre de patineurs sur le track, donnez un signal au Jam Timer, elles démarreront alors le Jam dès que possible (commencer avec le warning five seconds).

### ***INSIDE PACK REFS***

#### **Entre les Jams :**

- . Observez les patineurs quitter le track
- . Observez les patineurs s'aligner
- . Il pourrait y avoir des illegal engagement
- . S'il y a un too many skaters, ne les avertissez pas. Renvoyez-les dès que le Jam commence. Si le surplus de patineur(s) ne sort pas immédiatement et entre en action (par exemple gêne le Jammer adverse), appelez la fin du Jam et donnez une pénalité au dernier arrivant ou au Blocker le plus proche.

#### **Avant le départ**

- . Comptez les patineurs ! **Encore !**
- . Vérifiez que chacun porte bien tout l'équipements de sécurité et l'ensemble de leur uniforme légal (autant que possible).

#### **Au départ**

Est-ce qu'il y a des patineurs hors position ? (Par exemple un Blocker touchant le sol au-delà de la ligne de pivot ou sur ou derrière la jammer line) Ne les avertissez pas avant le départ. Au coup de sifflet appelez « COULEUR, NUMERO, FALSE START » et donnez leur un laps de temps pour réagir.

- . Informez les Jammer Referees sur l'éligibilité de Lead Jammer (« Lead is open/closed »).

#### **Durant le Jam**

- . **Appelez les pénalités lorsqu'elles sont commises d'une voix forte et de façon visible pour les patineurs et le public.**
- . Si un Jammer Ref appelle une pénalité sur un Blocker, relayez-le, répétez le call si nécessaire et assurez-vous que le patineur aille en penalty box et que la pénalité soit bien transmise au Penalty Tracker.

#### **Donnez les warnings de Out Of Play si applicable**

Les patineurs qui ne tentent pas immédiatement (à l'opportunité légale la plus proche) de retourner dans la zone d'engagement sont sujets à des pénalités. Par exemple, un Blocker engage un Jammer à l'avant. Donnez le warning, observez s'il réagit (et donnez-lui du temps pour le faire), s'il ne se désengage pas, appelez un Failure To Return.

### **Définissez le pack**

Sachez toujours (!) où est le pack. Vérifiez constamment. Si il y a un no pack, appelez « No Pack » (répétez le si nécessaire). Et appelez « Pack Is here » aussitôt qu'il s'est reformé. Cela a priorité sur l'appel de pénalités. Laissez les autres Referees appeler les Out Of Play Blocks et vous avez le temps pour pénaliser les Pack Destructions ou Failure To Reform après que le pack se soit reformé.

- Communiquez constamment avec les autres IPR sur la localisation du pack. (« Pack is front, Pack is back, Pack is all »)

- **Rapportez tous les calls au Wrangler ou Penalty Tracker.** Répétez le call en entier incluant le hand signal !

- Si vous n'êtes pas en mesure de rapporter une pénalité durant le Jam, faites le après le Jam.

### **Front pack Ref**

- Observez la moitié avant des patineurs plus un ou deux. Il devrait y avoir des recouvrements avec l'autre IPR, mais restez concentré sur le devant. Idéalement vous patinez en arrière la plupart du temps.

- Si un blocker chasse un jammer hors du pack, suivez-les et tenez le Jammer Ref au courant de leur statut in/out of play. Dites « She's good... Good... Good... » etc

- Aussitôt qu'un bloqueur sort de la zone d'engagement appelez d'une voix forte « Out Of Play ! »

- S'ils engagent illégalement le Jammer avec un impact majeur, appelez un Out Of Play Block. Si après le warning et un temps raisonnable de réaction (cela pourrait être une seconde ou deux, utilisez votre bon sens) ils ne se désengagent pas vous pouvez appeler un Failure To Return. Mais un Failure To Return n'est pas un fourre-tout pour les engagements hors jeu !

- Si le Jammer Referee donne une pénalité à un bloqueur, prenez le relais, le Jammer Referee pourra alors continuer avec le Jammer.

- Durant une situation de No Pack, regardez le groupe avant. Est-ce qu'ils ralentissent immédiatement ? S'ils le font, est-ce suffisant pour reformer le pack ? Si non, évaluez les pénalités de Failure to Reform. Quand le pack se reforme, indiquez le avec le hand signal et le verbal cue « Pack Is Here ».

- Fin de Jam : est-ce qu'un patineur était hors jeu à l'avant ? Si c'est le cas, faites-le savoir au Jammer Ref, au cas où ils n'auraient pas encore compté pour les points.

### **Rear Pack Ref**

- . Observez les 5-6 patineurs de l'arrière. Il devrait y avoir des chevauchements avec l'autre IPR, mais restez concentré sur l'arrière.
- . Si des patineurs suivent derrière le pack, suivez-les. Si vous en avez besoin, criez « take the pack » à l'IPR front. Si un jammer est proche et que des patineurs se sont laissé distancer derrière le pack, indiquez qu'ils sont en jeu jusqu'à ce qu'ils atteignent 6m, alors criez « Out Of Play ! » assez fort pour qu'à la fois les patineurs et les Referees entendent.
- . Travaillez avec l'IPR front pour communiquer le statut du pack. Si le pack est à l'arrière, appelez « Pack is back » ainsi l'IPR front sait où commencer à observer les patineurs qui pourraient devenir hors jeu à l'avant.
- . Durant une situation de No Pack, observez le groupe arrière. Accélèrent t'ils immédiatement ? Si oui, est-ce une réelle tentative de reformer le pack ? Si non, évaluez une pénalité de Failure To Reform. Quand le pack se reforme, indiquez le avec le hand signal et le verbal cue « Pack is Here ».

## ***OUTSIDE PACK REFS***

Beaucoup de gens ne sont pas conscients de la complexité et du haut niveau d'exigence du refing extérieur. Vous devez être capable de patiner vite, d'adapter rapidement votre vitesse au jeu et de toujours garder une bonne position sans que tout cela affecte votre refing. De bons OPRs créent la différence entre une équipe correcte et une bonne équipe. Si vous avez un nouveau Referee et faible patineur, mettez le de préférence en inside proche d'un Head Ref expérimenté qui peut l'aider, plutôt qu'à l'extérieur où ils gâcheront la rotation des OPRs en se trouvant souvent hors position.

Système :

**1. Une moitié de tour en patinant et attendre (3 Refs)** (consultez le document standard practice WFTDA) C'est le système standard que vous devez utiliser et chaque Referee doit être capable de le mettre en œuvre !

- . Partez assez en avance ! Si vous partez trop tôt, patinez à reculons et laissez le pack venir à vous. Si vous partez trop tard vous vous retrouvez à courir après le pack et n'êtes pas en position pour donner un call durant votre entière section du tour.
- . Au départ, un Ref observe la jammer line (false starts potentiels), un OPR est un peu en avant des Blockers (multi-player blocks potentiels) et un OPR à environ 4,5-6m en avant des Blockers. Après le départ l'OPR back patine clockwise alors que les autres suivent le pack.

**2. Un tour entier en patinant et attendre (3 Refs)**

. Deux Referees commencent avec le pack, un à l'avant, un à l'arrière. Un qui attend sur la pivot line. Après un tour l'OPR qui attend prend l'avant, celui qui avait l'avant prend l'arrière du pack, le troisième s'arrête et attend, etc.

*Ce système requiert de réellement bons patineurs et n'est pas utilisé par qui que ce soit dans mes connaissances. Je [Riff Reff] le mentionne par souci d'exhaustivité.*

### **3. Un tour entier et attendre (2 Refs)**

. Un Ref patine un tour entier avec le pack et s'arrête alors que le second fait un tour avec le pack etc.

*Ce système requiert également de bons patineurs et convient très bien pour un scrimmage lorsque vous avez seulement 6 Referees.*

### **Penalty Box**

. Idéalement, gardez un œil sur la penalty box à chaque fois que vous la passez, vérifiez les patineurs qui commettent des penalty box violation ou si les patineurs retournent illégalement sur le track.

### **Les patineurs blessés**

. Si un joueur se retrouve blessé hors des limites du track et ne demande pas d'attention médicale immédiate et que le Jam n'est pas fini, mettez un genou à terre entre lui et la piste pour le protéger des patineurs qui arrivent.

. Appelez la fin du Jam s'il y a un danger immédiat pour lui ou les autres patineurs ou si la blessure semble si grave qu'elle nécessite une intervention médicale immédiate et que les medics ne peuvent pas le rejoindre et l'assister de manière sécurisée si le jeu n'est pas arrêté.

### **Remarques supplémentaires**

. Votre zone est l'extérieur ! Ceci veut dire que vous êtes le long de la ligne extérieure. C'est là que doit être votre concentration, et là que les Inside Referees ont du mal à voir les choses (cuttings sur l'extérieur, skating out of bounds, forearms/elbows/multi-player blocks sur l'extérieur etc.)

. N'essayez pas de faire le job d'un Inside Referee ! Vous n'êtes pas en position pour appeler un cutting sur la ligne intérieure. Si vous êtes clairement témoin d'une infraction et que personne ne l'appelle alors vous pouvez le faire, mais rappelez-vous toujours 9.3.2. !

. Si un Jammer s'approche de l'extérieur ou tente de dépasser des joueurs par l'extérieur, cela devient le centre de vos préoccupations ! Vous devenez alors un Jammer Ref assistant.

. Faites un petit hochement de tête au Jammer Referee si tout est ok, signalez les « no pass no penalty » ou appelez une pénalité si applicable.

. En situation de No Pack, concentrez-vous sur les blocks et assists illégaux.

. Soyez attentifs aux patineurs qui vont ou viennent de la penalty box. Ni vous ni eux n'ont de priorité, en cas de doute ne risquez pas de collision ! Éventuellement, indiquez vers quel côté vous voulez qu'ils passent. S'ils entrent en contact avec vous, ne les pénalisez pas, à moins que le contact ne soit grave et clairement intentionnel.

- . Acceptez le fait que vous pourriez être fauché par un patineur en train de tomber, ça fait partie du job.
- . Si vous essayez de chasser un patineur qui n'a pas entendu votre call, essayez de relayer le call à un IPR. Si ça ne marche pas, allez à l'intérieur du track (si c'est sécurisé) et poursuivez avec votre call. N'essayez pas de chasser un patineur de l'extérieur lorsque le pack est rapide.

## ***JAMMERS REFS***

### **Avant le Jam :**

- . Vérifiez la penalty box. Combien de joueurs adverses y sont ?
- . Vérifiez les joueurs sur le track. L'équipe adverse a-t'elle aligné le bon nombre de patineurs ? Si elle échoue à aligner le bon nombre de patineurs ils compteront comme des points NOTT (Not On The Track).

### **Sifflets :**

- . Les deux Jammer Refs commencent le Jam sifflet en bouche. Si votre Jammer est Lead, gardez le sifflet en bouche durant tout le Jam. Cela permet un call off plus rapide quand le Jammer le signale.
- . Si l'autre Jammer est déclaré Lead Jammer, crachez alors votre sifflet. Premièrement cela va vous aider à vous rappeler que votre Jammer est Not Lead (pas de sifflet en bouche, Not Lead) et

deuxièmement cela vous empêche de signaler accidentellement le call off si votre Jammer est Not Lead mais qu'il essaye de mettre fin au Jam.

. Il est également recommandé que les Jammers Refs aient deux sifflets – l'un au bout d'une lanière, l'autre sur les doigts (main droite). De cette manière il n'y a pas de cafouillage si le sifflet n'est pas dans votre bouche.

### **Les bras :**

. Au départ, Les deux Jammer Referees ont leur bras DROIT\* dans leur dos lors de toute la durée de l'initial pass. Cela indique que le Jammer qu'il n'est pas (encore) lead jammer, et que ce Jammer est toujours dans son initial pass. Cela aide également un Jammer Referee à se rappeler que son Jammer est toujours dans son initial pass. Cela aide aussi à se souvenir que le Jammer était en initial pass s'il est envoyé en penalty box, et c'est une aide visuelle pour l'autre Jammer Referee pour savoir que votre Jammer est not lead.

. Le Lead Jammer est signalé comme d'habitude (« L » jusqu'à ce qu'il commence son scoring pass suivant, bras droit tendu durant tout le Jam. Aussitôt que le Jammer obtient le statut de Lead Jammer.

. Quand le Not Lead fini son initial pass, signalez « Not Lead » comme d'habitude (après que votre jammer soit sorti de la zone d'engagement) jusqu'à ce qu'il rejoigne l'EZ (ne le faites que sur le premier passage).

. Quand le scoring pass commence, mettez votre bras GAUCHE dans votre dos. Cela vous aidera à vous rappeler que votre Jammer est en scoring pass. Comptez les points avec votre main gauche (de façon discrète), brandissez celle-ci vers le haut une fois que votre Jammer a terminé son pass en quittant la zone d'engagement, et gardez la en l'air jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau l'Engagement Zone.

. A la fin du Jam montrez le score, main vers le haut, (même s'il n'y a aucun point) durant 5-10 secondes. Confirmez avec les Penalty Tracker qu'ils aient bien reçu toutes les pénalités que vous avez appelées.

*\* Certains Refs aiment utiliser le gauche pour l'initial pass – pour moi [Riff Ref] le droit est plus approprié.*

### **Scoring :**

Note : S'il n'y a aucun patineur adverse hors du track quand votre Jammer obtient son premier point en scoring pass, vous pouvez simplement compter comme d'habitude, et juste garder un œil sur ceux qui seraient envoyés hors du track durant le pass – ils devront alors être comptés comme points NOTT.

### **Autrement...**

1. Quand le Jammer fait son chemin autour du track et approche les premiers joueurs sur lesquels il peut marquer sur ceux-ci, vérifiez la penalty box pour des adversaires et commencez à écouter tout coup de sifflet majeur et à regarder le pack pour tout adversaire ayant été envoyé hors du track. En même temps, gardez un œil sur tout adversaire revenant de la penalty box et approchant le pack. Ajustez si nécessaire combien de points

NOTT vont être marqués lorsque votre Jammer marquera son premier point sur un blocker adverse.

2. Si votre Jammer a du mal à marquer son premier point, et qu'il y a des adversaires en penalty box, gardez un œil sur leur retour sur le track – s'ils reviennent dans le pack ET devant votre Jammer avant qu'elle ne marque ses points, ils doivent à présent être dépassés comme d'habitude, et vous devez décomptez le nombre de points NOTT en conséquence. Si d'autres adversaires sont envoyés hors du track, incrémentez les points NOTT en conséquence – souvenez-vous, cela inclut le Jammer adverse !
3. Remarque : Le Jammer peut marquer son premier point sur un joueur OOP.
4. Une fois que votre Jammer a marqué son premier point sur un Blocker adverse durant un pass, vérifiez rapidement la penalty box afin d'être sûr que rien n'a changé, et ajoutez les points NOTT.
5. Rappelez-vous, si un Blocker adverse n'est jamais parvenu sur le track pour le Jam, ou s'il s'est retiré de lui-même pour un défaut d'équipement ou une blessure, rappelez-vous de le compter également.
6. A ce point, passez en mode « who's left » et vérifiez qui il reste sur le track et qui doit être compté dans les points. Surtout s'il y a toujours des joueurs hors du track, la liste « who's left » est la clef – elle vous permet de réduire le nombre de joueurs dont vous avez à vous préoccuper pour marquer des points sur 1 ou 2 joueurs (plus le Jammer) au plus. Donc, si d'autres joueurs reviennent sur le track et que votre Jammer les dépasse, vous pouvez les ignorer en toute sécurité car ils ne sont pas sur votre liste et ont déjà été comptés comme points NOTT.
7. Lorsque votre Jammer dépasse un Blocker adverse, assurez-vous qu'il était sur votre liste « who's left » - si non, il est un joueur déjà compté dans les points NOTT et peut être ignoré, s'il y est, comptez un point et enlevez-le de votre liste.
8. Tant que votre Jammer est dans le pack, continuez à écouter les coups de sifflets majeurs, ainsi que les IPR et Head Referees vous faisant savoir si quelqu'un a été envoyé hors du track en avant ou en arrière de votre Jammer. Vérifiez toute personne qui a été envoyée hors du track avec votre liste mémo « who's left ». S'ils sont sur la liste, ajoutez-les comme un point additionnel NOTT et enlevez-les de votre liste.
9. Si votre Jammer part en Penalty Box, faites une note mémo concernant les joueurs sur lesquels il n'a pas encore marqué de point – quand votre Jammer reviendra, vous aurez besoin de le savoir ! N'indiquez pas encore les points !

10. Tant que votre Jammer est en Penalty Box, et s'il a déjà marqué des points dans un pass, notez si des adversaires qu'il n'avait pas encore dépassés vont en Penalty Box. S'il sort de la Penalty Box sur le même Jam, et retourne légalement sur le track, il obtiendra les points sur eux.
11. Quand le Jam se termine, si votre Jammer est dans le pack, souvenez-vous de vérifier s'il y a des joueurs hors jeu à l'avant du pack. Attribuez des points pour tout Blocker adverse qui serait sur votre liste « who's left » qui sont devant la zone d'engagement. En situation de No Pack, **n'accordez pas** de point OOP.

### **Remarques supplémentaires :**

- . Anticipez les situations de jeu dans lesquelles votre Jammer est susceptible de faire un call off (par exemple s'il fait un « hit and quit ». Assurez-vous que vous êtes en position pour le voir et soyez rapide avec le call off.
- . Si votre Jammer commence en Penalty Box, gardez vos yeux sur lui mais vérifiez si l'autre Jammer obtient le Lead ou pas. Si pas, le Lead est encore ouvert pour votre Jammer.
- . Au moment où votre Jammer se fait prendre un tour par le Jammer adverse, frappez votre casque avec votre protège-poignet et dites « Jammer Lap Point » afin que l'autre Jammer Ref l'entende.
- . Note : pour un Jammer Lap Point (JLP) le Jammer doit être **dépassé physiquement** par l'autre Jammer sur le track ! Si un Jammer revient de la Penalty Box et est dépassé par l'autre Jammer ce n'est pas un JLP seulement car les Jammers pourraient être sur de différents scoring pass !
- . Si vous indiquez un Lead Jam (LJ) ou des points : bras gauche vers le haut (pas plié !) et si votre Jammer est Lead, ne **jamais** baisser votre bras droit !

IPR	Inside Pack Ref
JR	Jammer Ref
OPR	Outside Pack Ref
NSO	Non Skating Official
JT	Jam Timer
PT	Penalty Tracker
OOB	Out Of Bounds
OOP	Out Of Play = à l'extérieur de la Zone d'Engagement
Engagement Zone (EZ)	6m à l'avant et à l'arrière du pack, où les Bloqueurs peuvent engager ni faire un assist
SOOB	Skating Out of Bounds
CTT	Cutting The Track
NOTT	Not On The Track = Points pour les joueurs qui ne sont pas sur le track (en penalty box ou sur le chemin pour y aller, retirés du jeu pour un dysfonctionnement d'équipement ou une blessure, ou pas sur le track au départ). Ne concerne pas les patineurs qui sont bloqués OOB !
Jammer Lap Point (JLP)	Un Jammer prend un tour d'avance sur l'autre Jammer sur la piste et marque un point pour ça. (Note : si un Jammer est en Penalty Box c'est un point NOTT, ni un JLP !)
Ghost Point(s) (GP)	Le total des points NOTT, des points JLP et des points pour les joueurs qui sont OOP en avant de la EZ.
LJ	Lead Jammer
Initial Pass	Premier passage à travers le pack, après lequel le Lead Jammer est déterminé.
Scoring Pass	Passages suivants (qui dépassent/en dépassant le pack) durant lesquels les points sont marqués.
Fouling Out	Les joueurs sont retirés du jeu après sept pénalités.
Expulsion	Retrait du jeu pour infractions graves (par exemple une bagarre).