



**ROLLER DERBY**  
**OFFICIAL**

**N O N S K A T I N G O F F I C I A L**

# SOMMAIRE

---

Pour tout renseignement ou publication : Braky Kennedy pour [kiwidire.com](http://kiwidire.com)  
Inspiré des fiches NSO de Fried Wheely : [wilfried\\_fr@yahoo.fr](mailto:wilfried_fr@yahoo.fr) avec l'aide de Plink Arsen!k et Miss Birdy

Dernière mise à jour : 03/06/14

---

Ceci n'est pas un document approuvé par la WFTDA.

---

---

## **OFFICIALS**

> Page 4

## **COMMUNICATION**

> Page 5

## **DÉROULEMENT**

> Page 6

## **MATÉRIEL**

> Page 7

## **SHEETS**

> Page 8

## **TIME OUT**

> Page 9

## **EXCLUSIONS**

> Page 9

---

## **RÔLES**

> Page 10

## **FICHES POSTES NSO**

**JAM TIMER** > Page 11

**PENALTY TRACKER** > Page 14

**PENALTY WHITEBOARD** > Page 15

**WRANGLER** > Page 17

**SCORE KEEPER** > Page 18

**SCOREBOARD OPERATOR** > Page 20

**LINE-UP TRACKER** > Page 21

**PENALTY BOX** > Page 22

## **ANNEXE**

**HAND SIGNALS - VERBAL CUES - PENALTY CODES**

> Page 26

# OFFICIALS

## 7 REFEREES SKATING OFFICIAL

> REF  
> SO



## 11 NON SKATING OFFICIAL > NSO



### 2 INSIDE PACK REF > IPR

1 IPR FRONT > IPRF

1 IPR BACK > IPRB

### 2 JAM REF > JR

### 3 OUTSIDE PACK REF > OPR

1 OPR FRONT > OPRF

1 OPR MIDDLE > OPRM

1 OPR BACK > OPRB

### 1 JAM TIMER > JT

2 SCORE KEEPER > SK

1 PENALTY TRACKER > PT

1 PENALTY WHITEBOARD > PW

### 3 PENALTY BOX > PB

1 PB TIMER > PBT

2 PB OPERATOR > PBO

2 LINE-UP TRACKER > LT

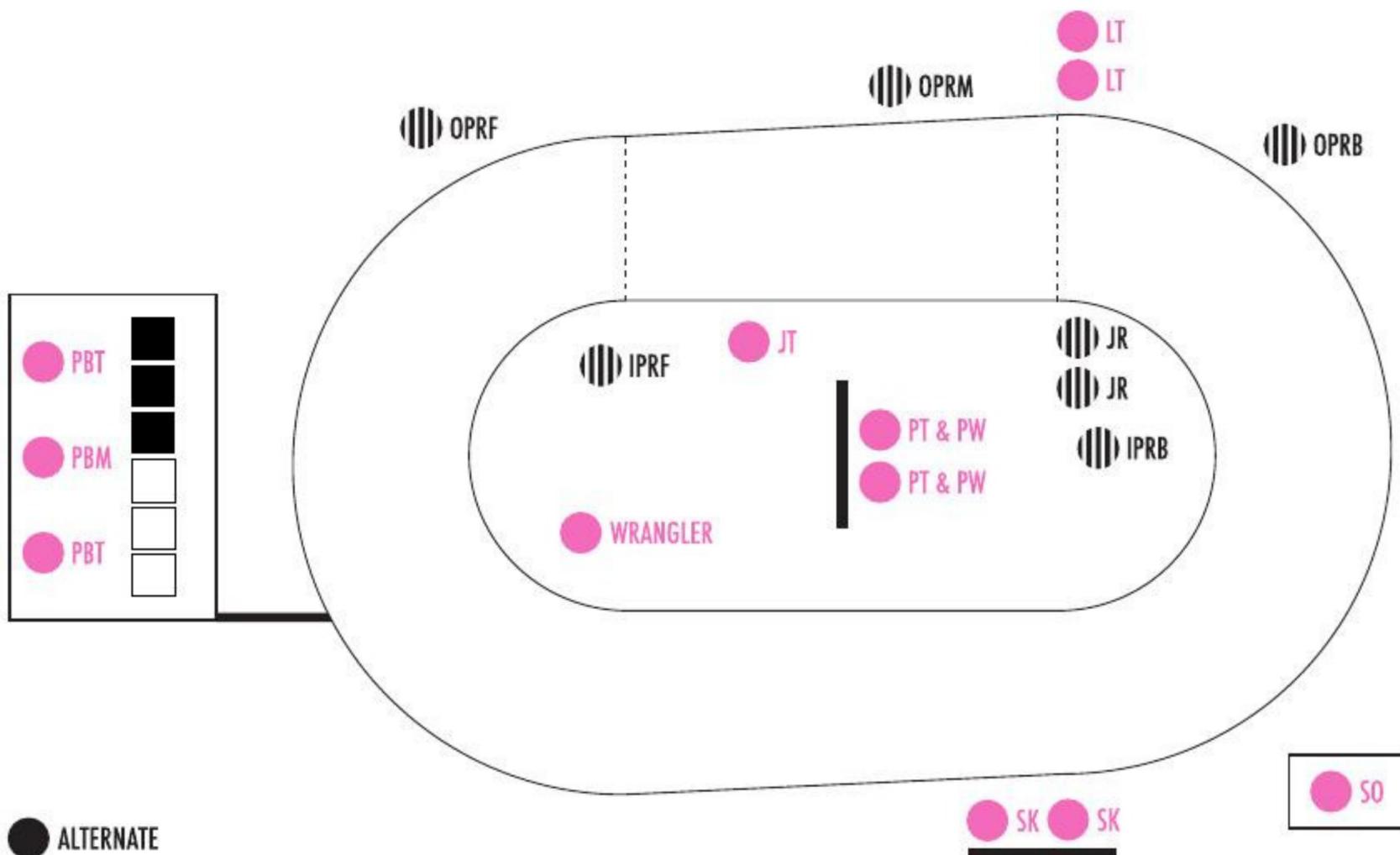
1 SCOREBOARD OPERATOR > SO

Dont 1 HEAD REF > HREF - IPRF ou IPRB

+ Éventuellement 1 Alternate

Dont 1 HEAD NSO > HNSO - WRANGLER

+ Éventuellement 1 Wrangler

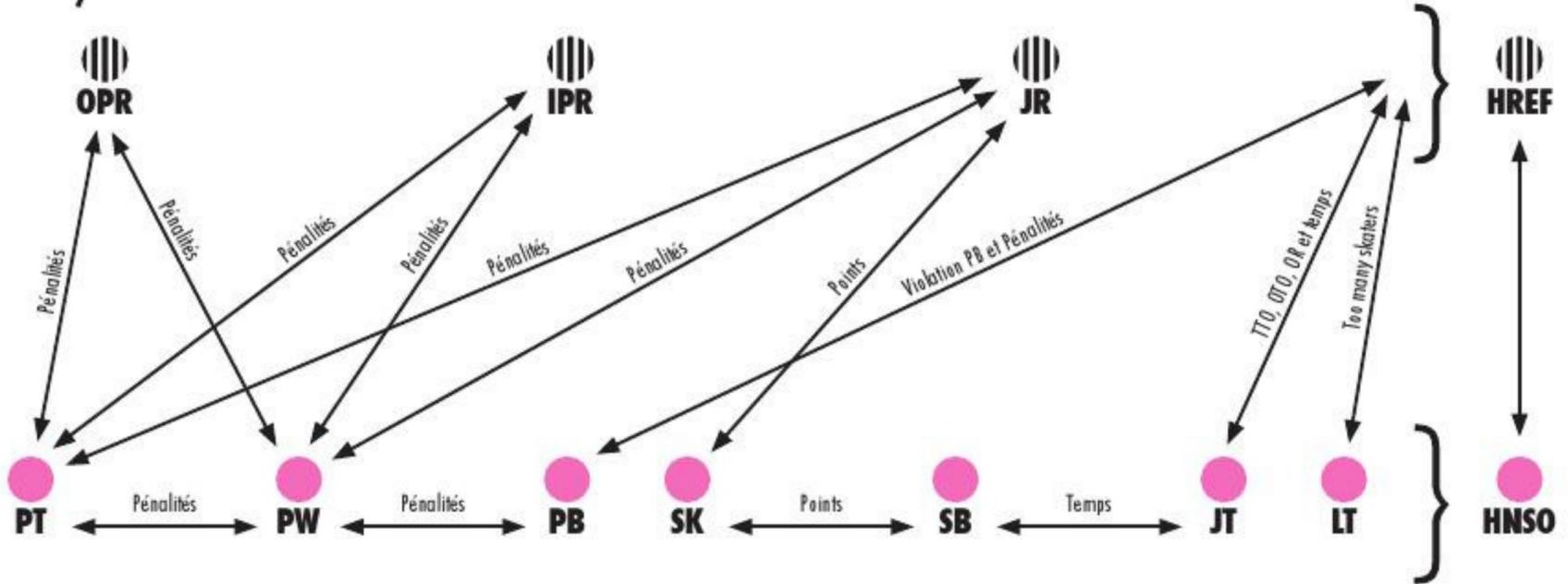


# COMMUNICATION

3 LANGAGES : voir annexe

HAND SIGNALS	VERBAL CUES	PENALTY CODES
		BLOCKING TO THE HEAD "HIGH BLOCK"

## REF/NSO



## Officials/Joueuses

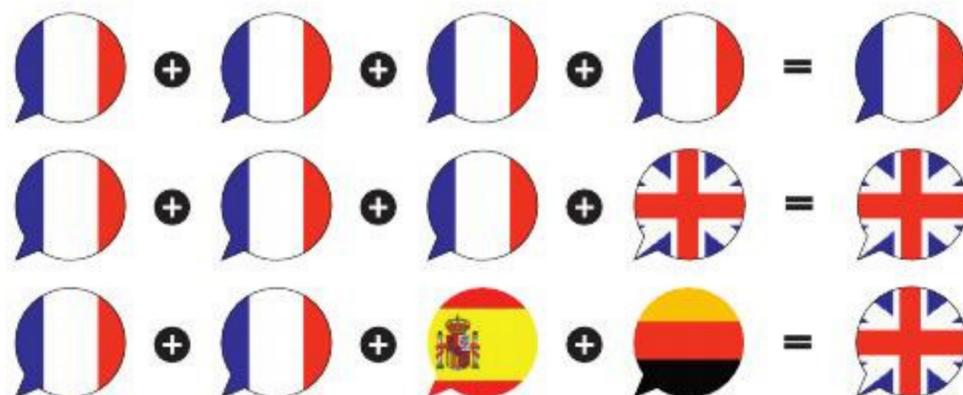


## CALL

Tous les REF peuvent appeler toutes les fautes !



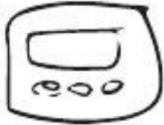
## LANGUE DU GAME :



# DÉROULEMENT

   	Qui ?	> Fait quoi ?	Quand ?	
	<b>ÉQUIPE QUI REÇOIT</b>	> Choix <b>HEAD REF</b> ⊕ <b>HEAD NSO</b>	<b>J-60</b>	
	<b>HEAD REF</b>	> Choix <b>OFFICIAL - SO</b>	<b>J-30</b>	
	<b>HEAD NSO</b>	> Choix <b>OFFICIAL - NSO</b>		
 	<b>HEAD REF</b> ⊕ <b>HEAD NSO</b>	> Envoi roster aux <b>OFFICIALS, CAPT.</b> et <b>ALT.</b>		
 	<b>ÉQUIPES</b>	> Roster avec # des joueuses	<b>J-15</b>	
 	<b>HEAD REF</b> ⊕ <b>HEAD NSO</b>	> Envoi infos aux <b>OFFICIALS</b>		
	<b>HEAD NSO</b>	> Impression <b>SHEETS</b> > Vérification <b>CHECK LIST</b> (voir page suivante)	<b>J-2</b>	
	<b>HEAD REF</b>	> <b>OFFICIAL MEETING</b> (SO et NSO)	<b>H-3</b>	
	<b>HEAD NSO</b>	> Brief et formation <b>NSO</b>		
	<b>ÉQUIPE QUI REÇOIT</b>	> Installation du track		
   	<b>ÉQUIPES</b> ⊕ <b>OFFICIALS</b>	> Échauffement	<b>H-1</b>	
	<b>HEAD REF</b>	> Announcer <b>MEETING</b>		
	<b>HEAD REF</b>	> Media <b>MEETING</b>		
	<b>HEAD REF</b>	> Medic <b>MEETING</b>		
	<b>HEAD REF</b>	> Captain <b>MEETING</b>		
 	<b>OFFICIALS</b>	> Tous les officiels sur le track	<b>-15'</b>	<b>JJHH</b>
 	<b>ÉQUIPES</b>	> Présentation des équipes	<b>HH</b>	
   	<b>ÉQUIPES</b> ⊕ <b>OFFICIALS</b>	> Equipment check	<b>+5'</b>	
   	<b>ÉQUIPES</b> ⊕ <b>OFFICIALS</b>	> Game	<b>+10'</b>	
 	<b>OFFICIALS</b>	> Tous les officiels sur le track	<b>-5'</b>	<b>SECONDE PÉRIODE</b>
   	<b>ÉQUIPES</b> ⊕ <b>OFFICIALS</b>	> Equipment check		
	<b>HEAD NSO</b>	> Stats aux <b>CAPTAINS</b> et <b>ALTERNATES</b>	<b>J+5</b>	

# MATÉRIEL

**6** Timer > PB 

**2** Chronos > JT 

**1** Siflet > JT 

**1** Ordinateur  
+ Soft  
> SO 

**1** Table > SO 

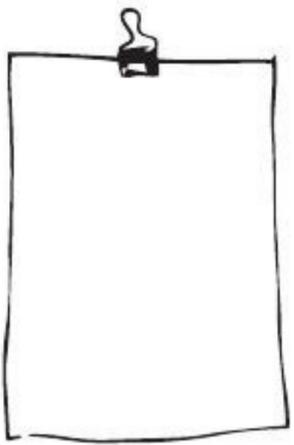
**4** Chaises  
**3** x PB  
**1** x SO 

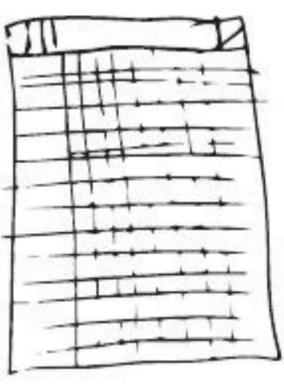
**2** Bancs  
**2** x PB 

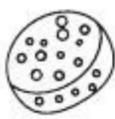
**7** Stylos  
**2** x LT  
**2** x PBT  
**1** x PT  
**2** x SK 

**3** Feutres  
**1** x PBM  
**1** x PW  
**1** x SO (si pas d'ordi) 

**4** Wristband  
Aux couleurs des 2 équipes  
**2** x SK  
**2** x JR 

**8** Planches  
**2** x PBT  
**2** x LT  
**1** x PT  
**2** x SK  
+ **7** Pinces 

**3** Grands tableaux  
**2** x PW (14 lignes et 8 colonnes)  
**1** x SO (si pas d'ordi) 

**3** Éponges  
**1** x PBM  
**1** x PW  
**1** x SO (si pas d'ordi) 

**1** Whiteboard > PBM 

**6** Signalétiques  
**2** x ★ PBM  
**4** x B PBT 

- + Roster > HNSO
- + **2** x 15 chaises > Équipes

**CORDE** : Intérieure : 45,28m - Extérieure : 72,13m  
**SCOTCH** : 4 rouleaux de 33m (pour 1 passage) - 11 rouleaux (avec la corde)

SCRIMMAGE  
**CONFIG. MINIMUM**  
**3 REF - SO** (|||)  
**7 NSO** ●

Si 6 NSO > JT - SKx2 - PT - PBTx2  
 Si 7 NSO + PBM  
 Si 8 NSO + PW  
 Si 9 NSO + SO  
 Si 12 NSO + WRANGLER  
 Si + de 12 NSO + SHADOWS

# SHEETS

## SCORE > SK

A large grid for scorekeeping, with columns for Home Team, Away Team, and various game statistics. The grid is primarily green with a white header and footer.

- 1 Home Team - Période 1
- 1 Away Team - Période 1
- 1 Home Team - Période 2
- 1 Away Team - Période 2

## PENALTY BOX > PBT

A large grid for tracking penalty box time, with columns for Home Team, Away Team, and various game statistics. The grid is primarily pink with a white header and footer.

- 1 Home Team - Périodes 1 et 2
- 1 Away Team - Périodes 1 et 2

## LINEUPS > LT

A large grid for tracking lineups, with columns for Home Team, Away Team, and various game statistics. The grid is primarily blue with a white header and footer.

- 1 Home Team - Période 1
- 1 Away Team - Période 1
- 1 Home Team - Période 2
- 1 Away Team - Période 2

## PENALTIES > PT

A large grid for tracking penalties, with columns for Home Team, Away Team, and various game statistics. The grid is primarily pink with a white header and footer.

- 1 Home Team et Away Team - Période 1
- 1 Home Team et Away Team - Période 2

# TIME OUT

**OFFICIAL TIME OUT**

> OTO



**TEAM TIME OUT**

> TTO



3/GAME

1 MINUTE

**OFFICIAL REVIEW**

> OR



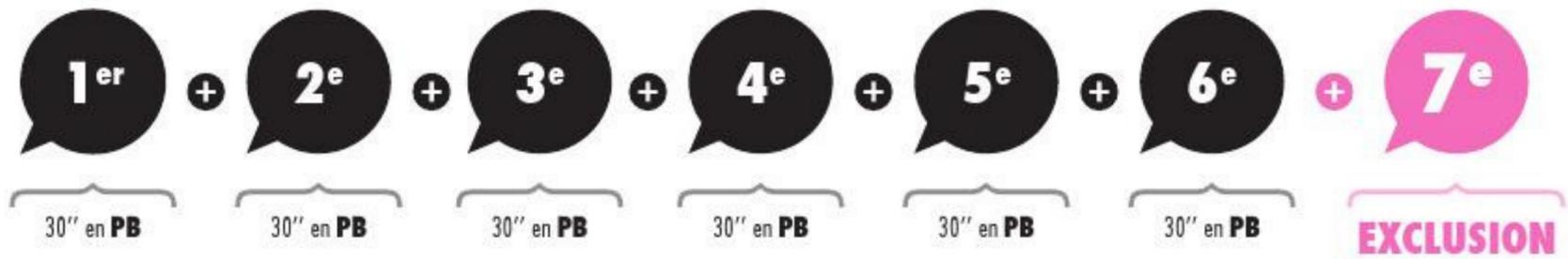
1/PÉRIODE MINIMUM

# EXCLUSIONS

Quand la jammeuse s'aligne sur le track le **PT** annonce au **HREF** :

SHE IS HOT

FOUL OUT



# RÔLES

---

## **JAM TIMER > JT**

- Gérer le temps du game
  - Siffler le départ et la fin des jams
  - Gérer le temps des mi-temps
  - Gérer le temps des inter-jam
  - Gérer le temps des TO
  - Se faire entendre par les joueuses, les officiels et le public
  - Faire des gestes grands et précis
- 

## **PENALTY TRACKER > PT**

- Noter les pénalités des joueuses des 2 équipes
  - Communiquer au WB les pénalités des joueuses
- 

## **PENALTY WHITEBOARD > PW**

- Noter les pénalités des joueuses sur le WB
  - Noter les TO et OR
  - S'assurer que les joueuses ayant reçu une pénalité purgent leur peine
- 

## **WRANGLER > W**

- Aider les PT et PW à communiquer avec les REF et la PB
- 

## **SCORE KEEPER > SK**

- Tenir le score à jour
  - Transmettre le score au SO
  - Noter tous les événements survenus à la jammeuse
- 

## **SCOREBOARD OPERATOR > SO**

- Afficher le score
  - Afficher le temps des périodes
  - Afficher le temps des jams
  - Afficher le temps des TO
  - Afficher les jammeuses (pas obligatoire)
  - Afficher la lead jammeuse (pas obligatoire)
- 

## **LINE-UP TRACKER > LT**

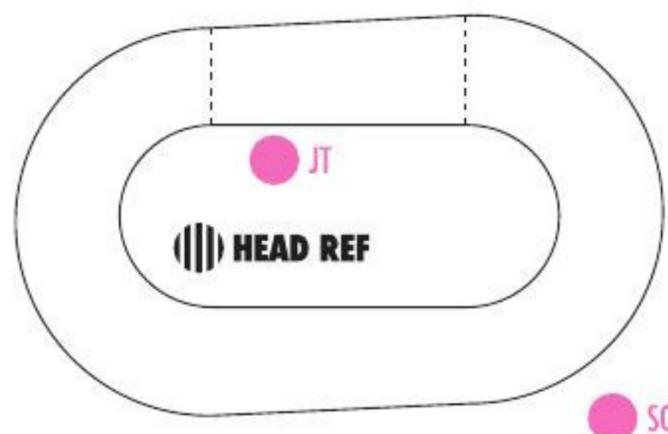
- Noter la composition des lignes tout au long du game
  - Savoir qui est sur le track, sur le banc ou en PB à n'importe quel moment du game
- 

## **PENALTY BOX > PBT ET PBM**

- S'assurer que les joueuses purgent leur peine
  - Chronométrer les pénalités
-

# JAM TIMER > JT

Matériel, position et communication :



## RÔLE :

- Gérer le temps du game
- Siffler le départ et la fin des jams
- Gérer le temps des mi-temps
- Gérer le temps des inter-jam
- Gérer le temps des TO
- Se faire entendre par les joueuses, les officiels et le public
- Faire des gestes grands et précis

## DÉBUT DU GAME :

- Lancer les  1 et  2

## PENDANT LE GAME :

- Checker et réajuster le SB
- Se pousser pour ne pas gêner les REF
- Gérer le temps du game à l'aide des **CHRONO**  1 et  2
- Le temps est arrêté au 4<sup>e</sup> **TWIT**
- Siffler néanmoins 3 fois :



## AVANT LE GAME :

- Vérifier le bon fonctionnement des chronos

Se familiariser avec le matériel :

**CHRONO**  1 **JAM CLOCK :**  
Jams - Mi-temps - Inter-jams - TO

**CHRONO**  2 **PERIODE CLOCK - Game**

Tour de chauffe :

- Réajuster le temps global avec le SO
- Faire le point sur les différentes procédures avec le HREF

**Chrono 1 :**

- Siffler 30'' avant le départ de jam, en faisant les gestes adéquats
- Annoncer 5'' avant départ de jam, en faisant les gestes adéquats
- Lancer les jams en faisant les gestes adéquats
- Chronométrer les jams de 2min. max.
- Chronométrer les inter-jams de 30''
- Chronométrer les TO, en faisant les gestes adéquats
- Chronométrer la mi-temps de 15min.

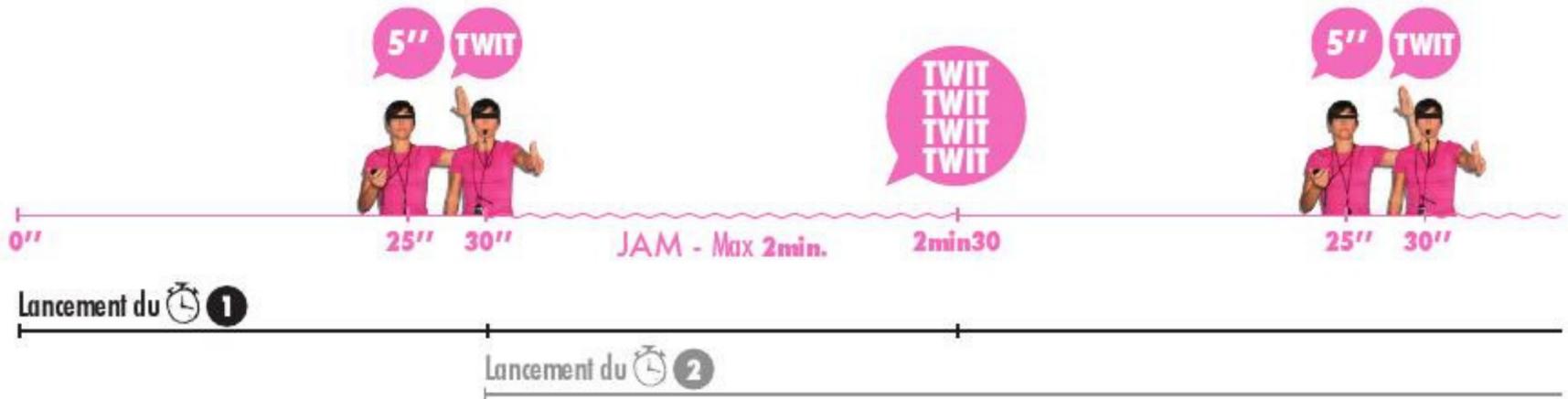
**Chrono 2 :**

- Stopper le chrono à la mi-temps
- Stopper le chrono lors des OTO

Légende :

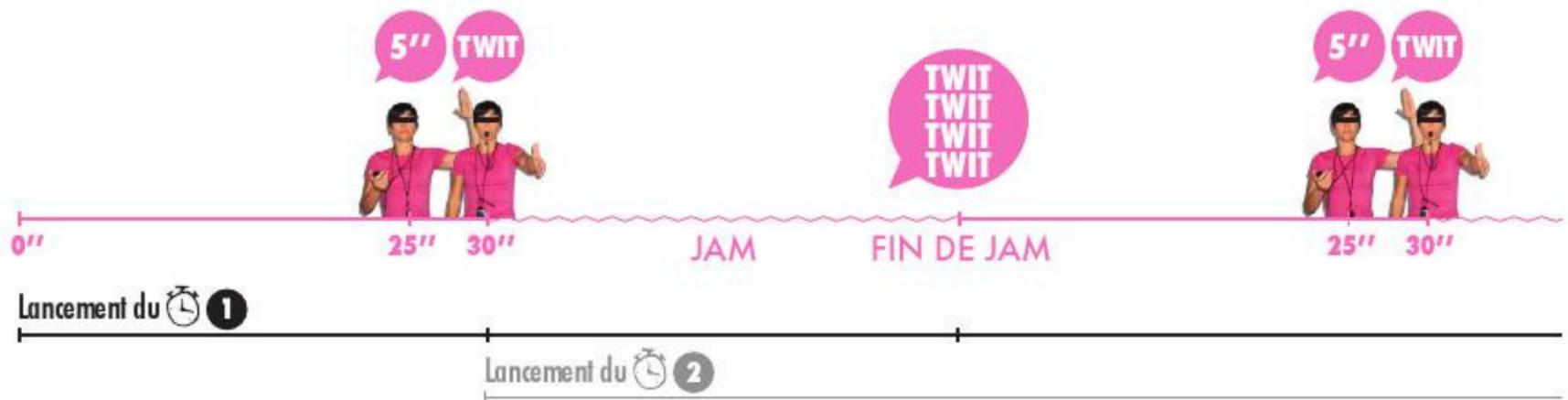


**DÉROULEMENT CLASSIQUE :**



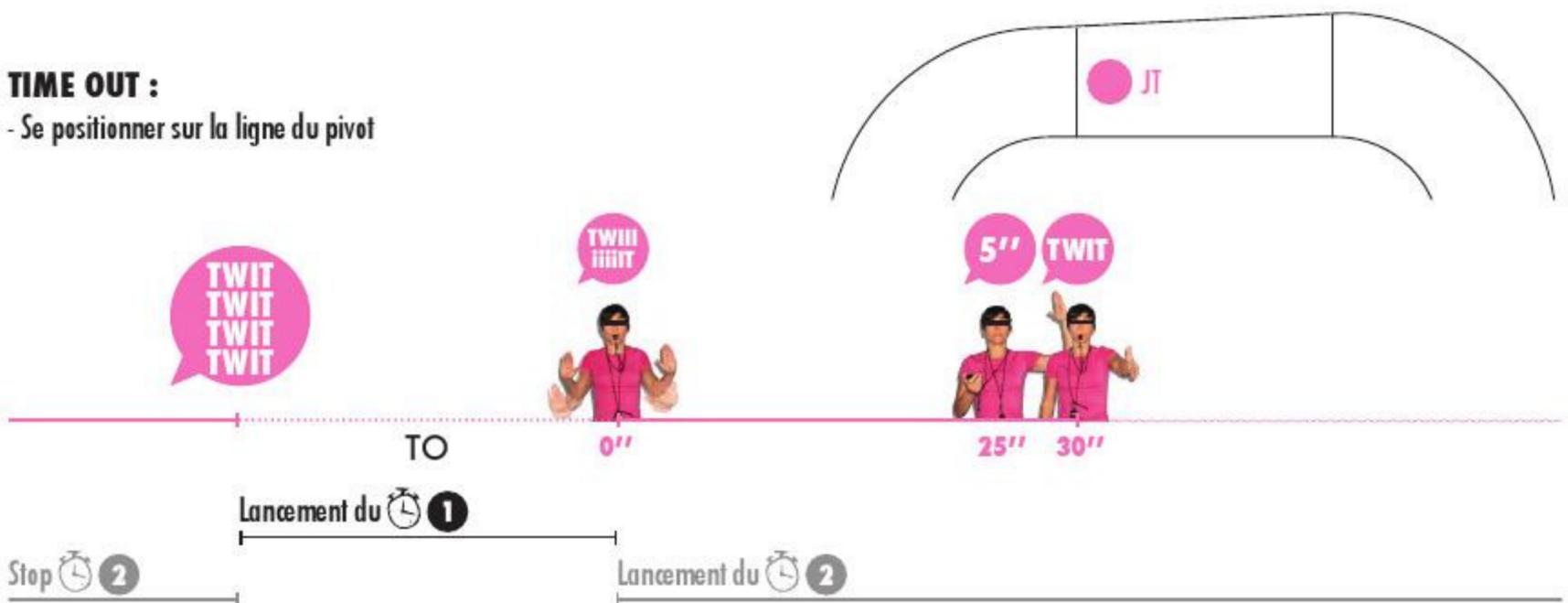
**LEAD JAM :**

- La jammeuse arrête le jam c'est au JR de siffler la fin du jam



**TIME OUT :**

- Se positionner sur la ligne du pivot



Faire les gestes adéquats :

### SI OFFICIAL TIME OUT

- Former un T avec les mains



### OFFICIAL REVIEW



### TEAM TIME OUT

- Lancer le  1
- Former un T avec les mains
- Montrer l'équipe qui a demandé le TTO



### ENTRE LES JAMS :

Exceptions :

- Si les joueuses sont en place, le HREF peut demander au JT de lancer les 5''
- Lancer un OTO, si les REF ne sont pas en place après les 25'' d'inter-jam

### À LA MI-TEMPS :

- Lancer le  1 pour 15min.
- Arrêter le  2
- Avertir le HREF à 2min. de la fin
- Avertir le HREF quand il reste 10min., 5min., 30'' sur le temps  2 afin qu'il siffle la fin de la période

### REMISE EN JEU :

- Seconde période siffler la remise en jeu, comme au début du match

### À LA FIN DU GAME :

- Avertir le HREF quand il reste 10min., 5min., 30'' sur le temps  2 afin qu'il siffle la fin de la rencontre

#### ● 5 minutes :

- Réajuster le temps à la seconde prêt  2 avec le SO

#### ● 30'' :

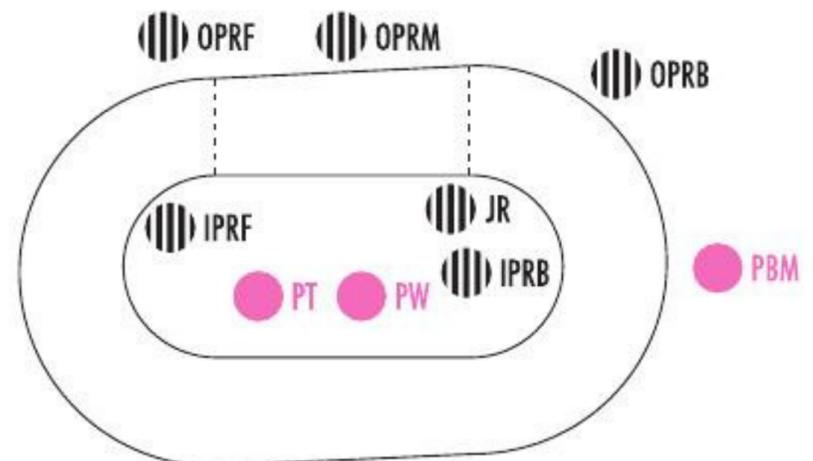
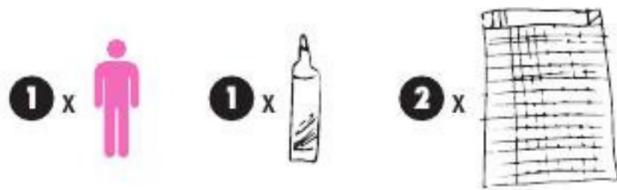
- Si pas de TTO : fin de partie, sifflée par le HREF à la fin du  2

- Si TTO ou OTO, relancer le jam dans des conditions normales (pour une durée de 2min. max.)



# PENALTY WHITEBOARD > PW

Matériel, position et communication :



## RÔLE :

- Noter les pénalités des joueuses sur le WB
- Noter les TTO et OR
- S'assurer que les joueuses ayant reçu une pénalité purgent leur peine

## ENTRE LES JAMS :

- Vérifier auprès du PT que vous ayez bien compris la même chose
- Vérifier la cohérence entre la SHEET et le WB

## AVANT LE GAME :

- Compléter le WB selon le ROSTER

## À LA MI-TEMPS :

- Vérifier la cohérence entre la SHEET, le WB

## EQUIPMENT CHECK :

- Vérifier les # sur les bras et les maillots des joueuses
- Le PT s'occupe de l'autre équipe

## À LA FIN DU GAME :

- Vérifier la cohérence entre la SHEET, le WB et la PB

## PENDANT LE GAME :

- Valider avec le PT la faute qui vient d'être annoncée

- Noter le penalty code sur le WB

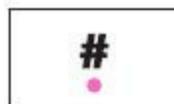


- Vérifier que la joueuse s'assoit bien en PB

- Mettre un point sur le verbal cue quand la joueuse s'assoit en PB

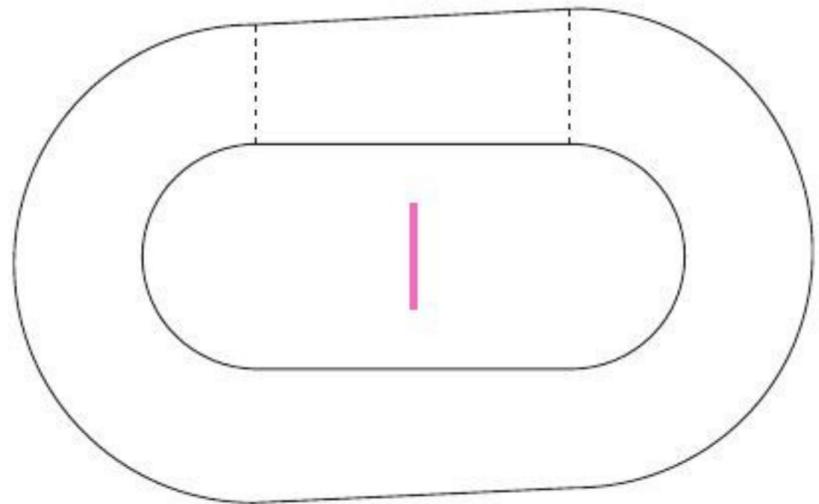


- Mettre le point dessous en seconde mi-temps



- Rayer la ligne de la joueuse sur le WB en cas d'expulsion

## WHITHEBOARD :



## Si la joueuse ne s'assoit pas :

- Faute de place disponible ou qu'elle refait un tour par l'extérieur pour ne pas être entrée correctement en PB
- Ne pas mettre de point le noter plus tard quand elle y retournera
- Avertir le HREF **SHE IS IN THE QUEUE TO THE PB** une fois la place libérée en PB

TTO TEAM TIME OUT			OR OFFICIAL REVIEW			1 2	
1	2	3				O O	
T	T	T					
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							
#							

# DANS ORDRE ALPHANUMÉRIQUE



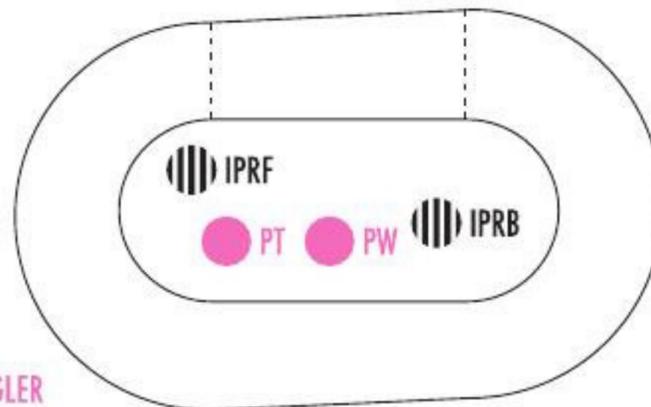
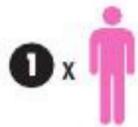
ANNEXE :

<p>BLOCKING TO THE BACK "BACK BLOCK"</p>	<p>BLOCKING WITH THE HEAD "BLOCKING WITH THE HEAD"</p>	<p>OUT OF PLAY "DESTROYING THE PACK" "FAILURE TO RETURN, REFORM" "ILLEGAL RETURN" "OUT OF PLAY ...BLOCK, ...ASSIST"</p>	<p>ILLEGAL PROCEDURES "FAILURE TO YIELD" "ILLEGAL ...RE-ENTRY, ...CALL-OFF, ...ENGAGING, ...POSITIONING" "INTERFERENCE" "STALLING" "TOO MANY SKATERS" "PENALTY BOX, ...UNIFORM, ...STAR PASS, ...BENCH STAFF, ...EQUIPMENT, ...VIOLATION"</p>
<p>BLOCKING TO THE HEAD HIGH BLOCKING "HIGH BLOCK"</p>	<p>MULTI-PLAYER BLOCKS "MULTI-PLAYER BLOCKS"</p>	<p>CUTTING THE TRACK "CUTTING"</p>	<p>DELAY OF GAME "DELAY OF GAME"</p>
<p>LOW BLOCKING "LOW BLOCK"</p>	<p>OUT OF BOUNDS ENGAGEMENT "OUT OF BOUNDS ...BLOCK, ...ASSIST"</p>	<p>SKATING OUT OF BOUNDS "SKATING OUT OF BOUNDS"</p>	<p>MISCONDUCT "GROSS MISCONDUCT" "MISCONDUCT"</p>
<p>USE OF ELBOWS "ELBOWS"</p>	<p>DIRECTION OF GAME PLAY "CLOCKWISE ...BLOCK, ...ASSIST" "STOPPED ...BLOCK, ...ASSIST"</p>	<p>INSUBORDINATION "INSUBORDINATION"</p>	
<p>USE OF FOREARMS USE OF HANDS "FOREARMS"</p>			

Création graphique : kivitix.com by Brady Kennedy - Médias photo : Buddy's Revenge - Dernière mise à jour : 30/05/14

# WRANGLER > W

Matériel, position et communication :



## RÔLE :

- Aider les PT et PW à communiquer avec les REF et la PB

## AVANT LE GAME :

- Se mettre d'accord avec les REF, le PT et le WB pour savoir comment fonctionner pendant le game

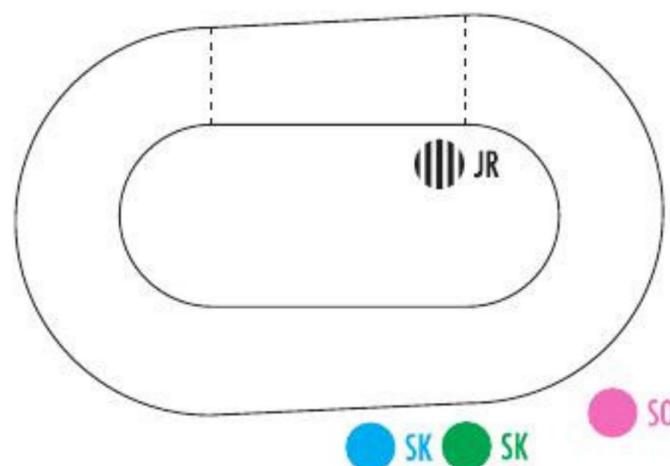
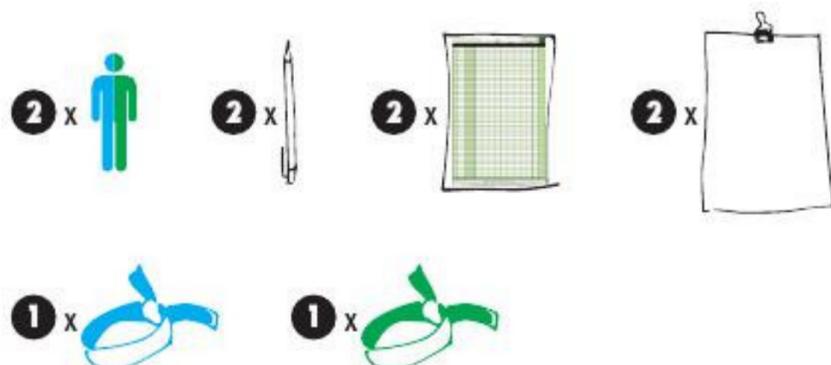
## ANNEXE :

Hand signals - Verbal cues - Penalty codes

 BACK BLOCK	 OBSTACLES *	 LOCKWISE ...STOP	 KATING OUT OF BOUNDS	 SUBORDINATION
 HIGH BLOCK	 BLOCKING WITH THE HEAD	 STOPPED ...STOP	 ILLEGAL PROCEDURES	 DELAY OF GAME
 LOW BLOCK	 MULTI-PLAYER BLOCKS	 DESTROYING THE FACE	 FAILURE TO YIELD	 MISCONDUCT
 ELBOWS *	 OUT OF BOUNDS ENGAGEMENT	 FAILURE TO RETURN ...RETURN	 ILLEGAL RETURN	 DELAY OF GAME
	 OUT OF BOUNDS ...STOP	 OUT OF PLAY ...BLOCK ...ASSIST	 CUTTING THE TRACK	 MISCONDUCT
		 CUTTING	 STALLING	 MISCONDUCT
			 TOO MANY SKATERS	 MISCONDUCT
			 PENALTY BOX ...OFFENSE ...SEIZURE ...EQUIPMENT ...VIOLATION	 MISCONDUCT

# SCORE KEEPER > SK

## Matériel, position et communication :



### RÔLE :

- Tenir le score à jour
- Transmettre le score au SO
- Noter tous les événements survenus à la jammeuse

### Si Star pass :

- Noter SP sur la ligne suivante dans la colonne JAM, même si c'est l'équipe adverse qui réalise le STAR PASS afin que les jams soient alignés sur les 2 SHEETS.

### AVANT LE GAME :

- Mettre le WRISTBAND
- Faire un tour de chauffe avec le JR

### ENTRE LES JAMS :

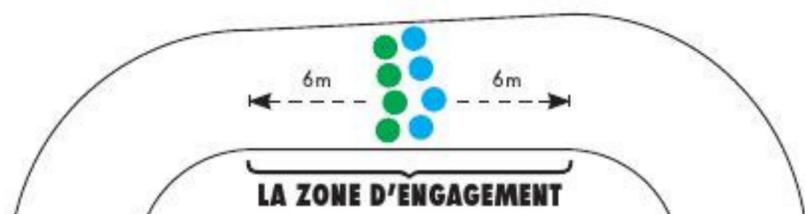
- Faire le compte des points
- Vérifier la cohérence du SB avec la votre

### PENDANT LE GAME :

- Les points sont comptés qu'une fois l'INITIAL PASS effectué
- Les points sont comptabilisés une fois la zone d'engagement dépassée

### À LA MI-TEMPS :

- Vérifier la SHEET
- Faire signer la SHEET au JR
- Reporter le score de la fin de la période sur la nouvelle SHEET
- Changer d'équipe mais pas de JR



### À LA FIN DU GAME :

- Vérifier la SHEET
- Faire signer la SHEET au JR
- Donner la SHEET au HNSO

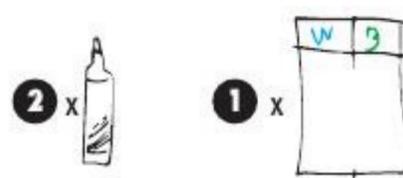
- Attendre confirmation du JR pour baisser le bras
- Noter les points sur votre SHEET
- Indiquer les points au SO



## SHEET :

JAM	> Numéro du jam
	> En cas de Star Pass noter SP et aller à la ligne
JAMMER'S #	> Numéro de la jammeuse
LOST	> Perte du Lead : - Aller en prison - Retirer ou perdre son helmet cover - Se faire retirer par ses coéquipières son helmet cover avant que le lead ait été donné - Star pass
	> Perte de l'éligibilité au Lead : - Star Pass avant l'initial pass - Aller en prison avant l'initial pass - Se faire sortir du track avant la zone d'engagement avant l'initial pass - Faire un NPNP et sortir de la zone d'engagement avant sans avoir repassé légalement la joueuse concernée
LEAD	> Lead jammeuse 
CALL	> Une jammeuse arrête le jam 
INJ.	> Le jam arrêté suite à la blessure de la jammeuse, elle ne doit alors pas se présenter sur le track pendant 3 jams
NP	> Pas de passage initial
PASS ...	> Nombre de points par passage / Scoring pass
JAM TOTAL	> Total du jam
GAME SCORE	> Total du game

Si pas d'ordinateur :



### PENDANT LE GAME :

- Noter les points sur le WB

### ENTRE LES JAMS :

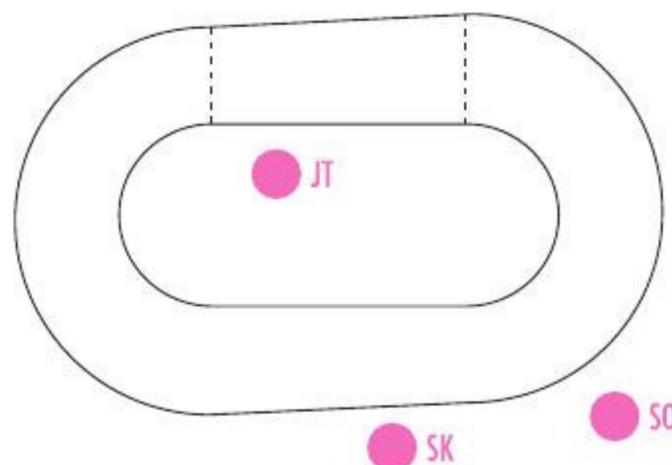
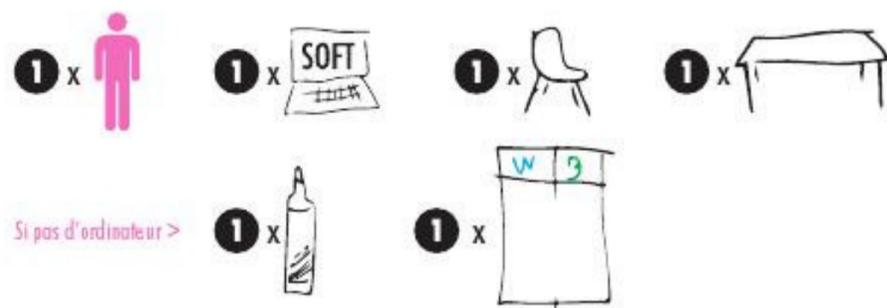
- Synchroniser les scores entre votre SHEET et le WB

### À LA MI-TEMPS :

- Synchroniser les scores entre votre SHEET et le WB
- Changer d'équipe mais pas de JR

# SCOREBOARD OPERATOR > S0

Matériel, position et communication :



## RÔLE :

- Afficher le score
- Afficher le temps des périodes
- Afficher le temps des jams
- Afficher le temps des TO
- Afficher les jammeuses (pas obligatoire)
- Afficher la lead jammeuse (pas obligatoire)

## AVANT LE GAME :

- Télécharger le soft :  
<http://sourceforge.net/projects/derbyscoreboard/>
- Checker les ROSTER des 2 équipes
- Récupérer le logo des équipes (1000x445px)
- Configurer le soft (logos et #)
- Mettre à zéro si ce n'est pas déjà le cas

## PENDANT LE GAME :

- Gérer le temps à l'aide du logiciel en comptant les TO
- Noter et comptabiliser les scores à l'aide des SK

## ENTRE LES JAMS ET À LA MI-TEMPS :

- Synchroniser le temps avec le JT
- Synchroniser les scores à l'aide des SK

Si pas d'ordinateur :

## AVANT LE GAME :

- Check les ROSTER des 2 équipes

## PENDANT LE GAME :

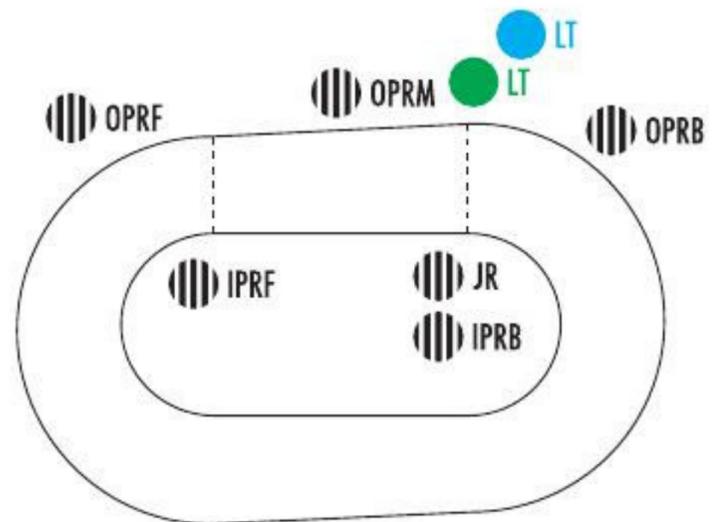
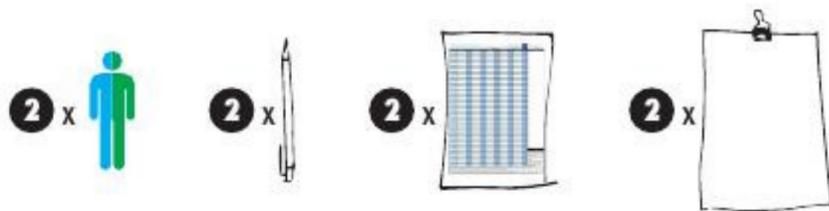
- Comptabiliser les scores grâce aux SK
- Noter et comptabiliser les scores à l'aide des SK sur le WB

## ENTRE LES JAMS ET À LA MI-TEMPS :

- Synchroniser les scores à l'aide des SK

# LINE-UP TRACKER > LT

Matériel, position et communication :



## RÔLE :

- Noter la composition des lignes tout au long du game
- Savoir qui est sur le track, sur le banc ou en PB à n'importe quel moment du game

## Si Star pass :

- Noter SP sur la ligne suivante dans la colonne JAM, même si c'est l'équipe adverse qui réalise le STAR PASS afin que les jams soient alignés sur les 2 SHEETS.
- Intervenir les # de la jammeuse et du pivot

## AVANT LE GAME :

- Se familiariser avec les # des joueuses à l'aide du ROSTER
- Voir où se positionner pour avoir un bon angle de vue
- Trouver des moyens mémo-techniques pour identifier rapidement les différentes joueuses (couleur de casque, chaussettes, ...)

## Si situation imprévue :

- Improviser et laisser un commentaire sur la SHEET

## EQUIPMENT CHECK :

- Se familiariser avec les # des joueuses sur les bras, les maillots et les casques

## À LA MI-TEMPS :

- Ne pas changer d'équipe

## PENDANT LE GAME :

- Noter le # du jam, de la jammeuse, de la pivot et des bloqueuses

## Si il y a trop de joueuses sur le track :

- Avertir très discrètement un REF : **TOO MANY SKATERS** ou **TOO MANY PIVOTS** selon le cas de figure

## Si une joueuse est blessée :

- Noter 3 dans la case BOX
- Si le jam est arrêté pour cause de blessure, la joueuse en question ne pourra pas se présenter sur le track pendant les 3 prochains jams

BOX		
3		

## À LA FIN DU GAME :

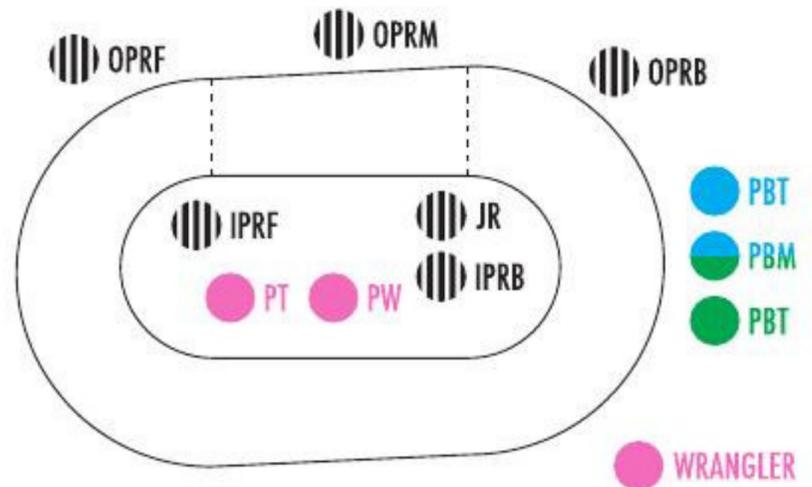
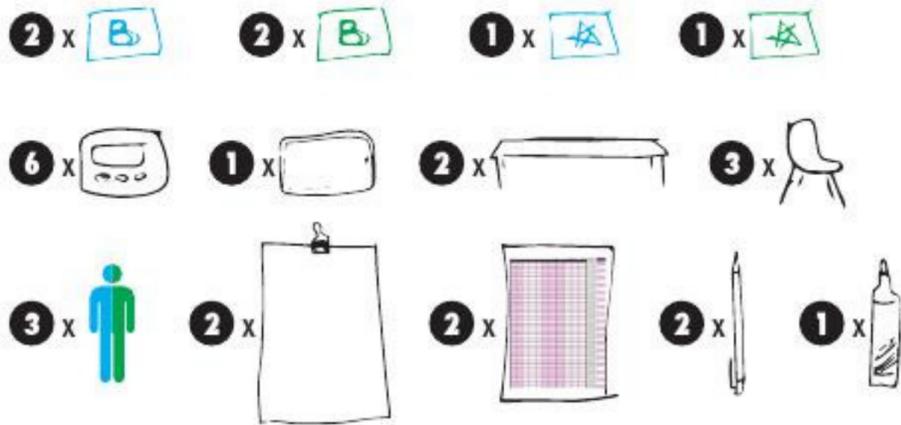
- Vérifier votre SHEET
- Donner la SHEET au HNSO

## SHEET :

JAM	> Numéro du jam	
noPIVOT	> Pas de pivot lors du jam	
JAMMER	> Numéro de la jammeuse	3
BOX	Box column Notations :	/ Joueuse entrée en PB pendant ce jam
		X Joueuse entrée et sortie de la PB pendant ce jam
		S Joueuse commence le jam en PB
		S Joueuse commence et sort de PB pendant ce jam
	3	Jam stoppé pour cause de blessure
PIVOT	> Numéro du pivot	2
BLOCKER	> Numéro des bloqueuses	1
TEAM ROSTER	> Mémo pour les numéros de joueuses	

# PENALTY BOX > PBT et PBM

Matériel, position et communication :

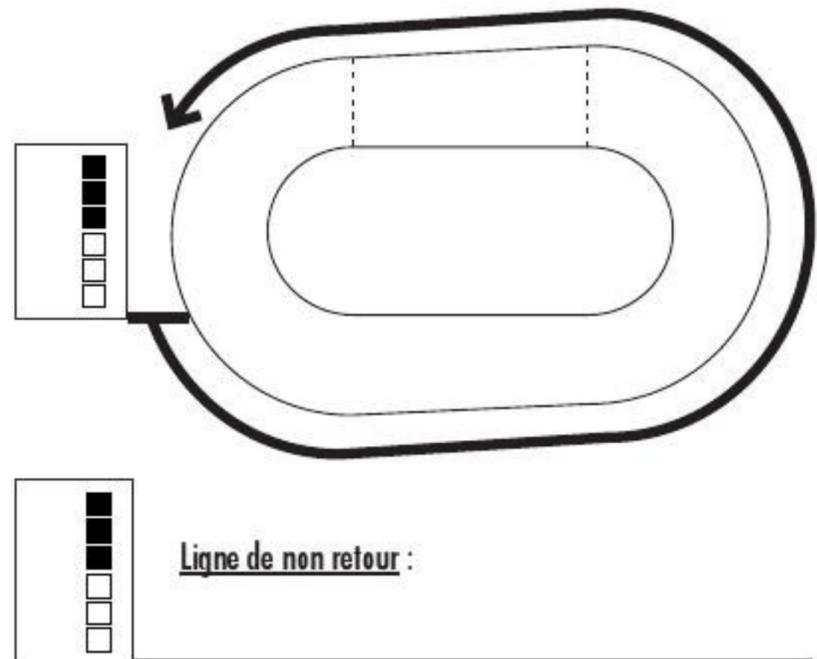


## RÔLE :

- S'assurer que les joueuses purgent leur peine
- Chronométrer les pénalités

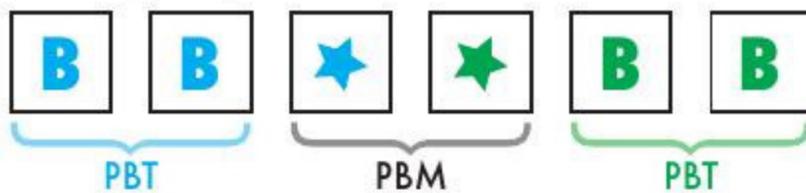
**PBM :** Coordonne la PB et annonce aux PBT la joueuse qui arrive en prison afin que les PBT notent son numéro sur la SHEET

Sens d'entrée :



## AVANT LE GAME :

- Vérifier le bon fonctionnement des chronos
- Voir avec le HREF la procédure en cas d'exclusion ou d'expulsion
- Se familiariser avec le matériel
- Coller la signalétique sur le banc



## PENDANT LE GAME :

- Compléter la SHEET
- Rester neutre et courtois
- Repérer la joueuse pénalisée
- Montrer sa place à la joueuse
- Lancer le chrono pour 30'' quand la joueuse pénalisée s'assoit sur le banc.
- Certaines joueuses cumulent les pénalités, ce sera alors signalé par les REF

- Si le sens d'entrée n'est pas respecté ou que la limite est franchie
- Mémoriser son numéro afin de vérifier qu'elle revienne bien et lui annoncer pour qu'elle fasse le tour du track :
- La joueuse devra faire tout le tour du track pour rentrer correctement en PB

**SKATE AROUND**

Découpage du temps en PB :



Personnes autorisées dans la PB en plus des joueuses pénalisés :  
REF, NSO et MEDICS

Annnonce de la remise en liberté :

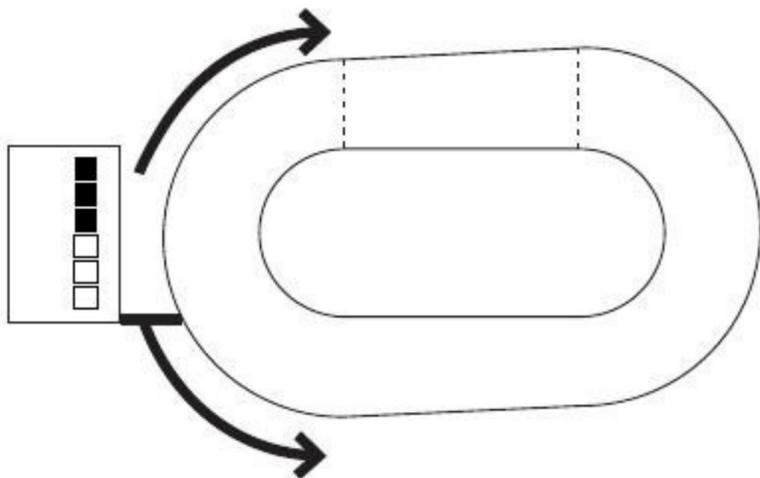


- Le «D» de STAND doit arriver sur la 20<sup>es</sup>
- La joueuse doit se lever (debout pas juste au dessus du banc)



- Le «NE» de DONE doit arriver sur la 30<sup>es</sup>
- La joueuse retourne sur le track

Sens de sortie :



- Entrer derrière le pack
- Si rentrée devant le pack, la joueuse doit être hors de la zone d'engagement

Si une joueuse sort trop tôt de la prison :

- Noter le temps et le signaler aux OPR ou HREF à l'inter-jam

- Si c'est une erreur de la joueuse :



- Si c'est une erreur de la PB :



Si une joueuse refuse d'obtempérer :

- Qu'elle ne reste pas assise
- Qu'elle ne se lève pas à STAND,
- Stopper le ⌚ en lui signifiant :



## PÉNALITÉS SPÉCIFIQUES :

Signaler aux REF le # de la joueuse concernée sur le WB en l'entourant



Misconduct :

- Entrée violemment dans la PB

Penalty box violation :

- Sortir de la PB plus tôt que prévu
- Retirer ses protections (une fois assise la joueuse peut retirer son protège-dent et ajuster ses protections)

Insubordination :

- si le «SKATE AROUND» n'est pas effectué

## ENTRE LES JAMS ET PENDANT LES TIME OUT :

- Arrêter les chronos
- Inscrire le temps effectué par la joueuse en PB

## À LA MI-TEMPS :

- Arrêter les chronos
- Inscrire le temps effectué par la joueuse en PB
- La joueuse pénalisée peut sortir de la PB
- Reporter son #
- Reporter sa position (B, P, ou J)
- Reporter le temps qu'il lui reste
- Vérifier la cohérence des pénalités avec le PT
- Changer d'équipe

## À LA FIN DU GAME :

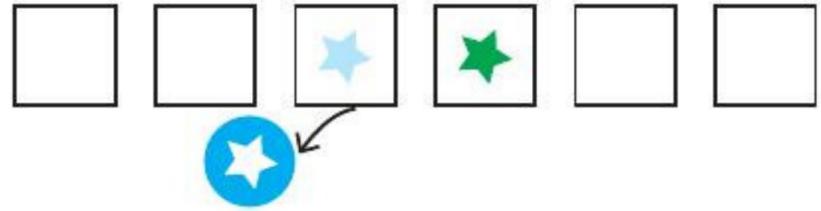
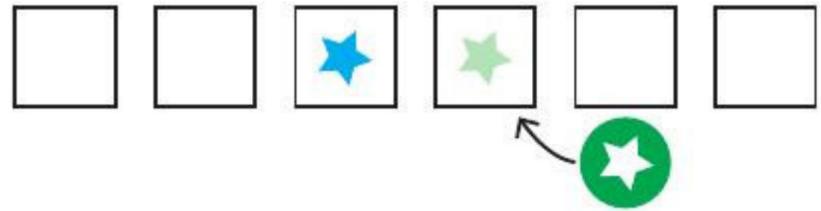
- Vérifier la cohérence des pénalités avec le PT
- Donner la SHEET au HNSO

## SHEET :

PERIOD	> 1 <sup>er</sup> ou 2 <sup>e</sup> mi-temps	
JAM#	> Numéro de jam, à compléter à l'aide du compteur	
TEAM	> Équipe	
SKATER#	> Numéro joueuse pénalisée	
POS	> B pour Bloqueuse > P pour Pivot > J pour Jammeuse	
IN	Dans le cas où il n'y a qu'un chrono par team, indiquer le temps au chrono.	> Numéro du jam pendant lequel la jammeuse s'assoit en PB
STAND		> Time code au moment du STAND
DONE		> Temps effectué par la joueuse, 30'', 60'', 90'', ...
STOP WATCH AT END OF JAM	> Time code d'une joueuse en prison à la fin d'un jam	
JAM	> Numéro du jam	
BOX TRIPS	> Permet de comptabiliser les pénalités effectuées <input type="checkbox"/>	

PBM :

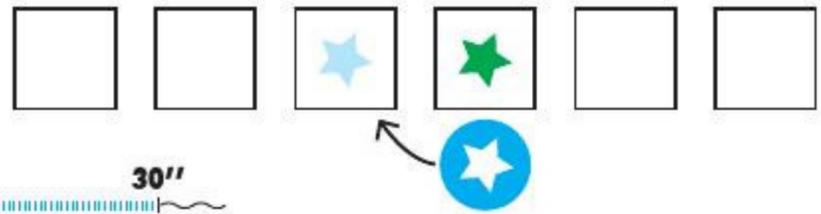
### 2 JAMMEUSES EN PRISON :



- Remise de peine pour qu'il y ait toujours 1 jammeuse sur le track
- Le temps purgé doit être le même pour les 2 jammeuses

$$X_{\text{(Temps purgé)}} = X_{\text{(Temps purgé)}}$$

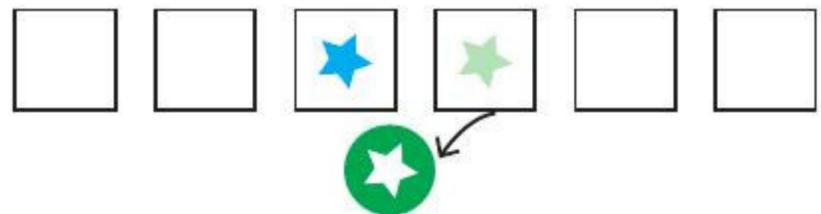
Si la jammeuse 1 retourne en PB :



- Pas de jammeuse sur le track le temps

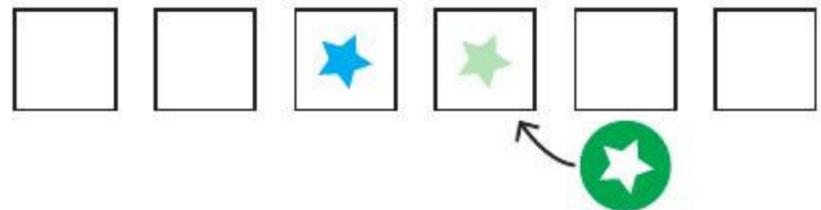


- La **JAMMEUSE** retourne sur le track une fois sa peine purgée



Si la jammeuse 2 revient en PB :

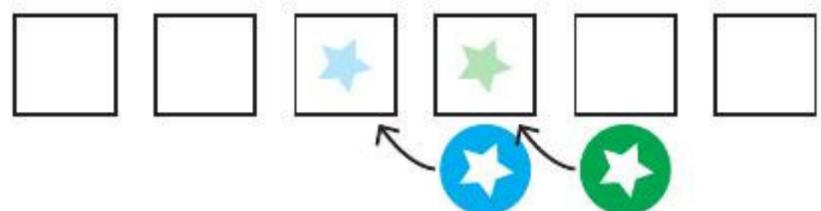
- On reprend alors le fonctionnement que quand 2 jammeuses sont en prison



PBM :

### SI LES 2 JAMMEUSES ARRIVENT EN MÊME TEMPS :

- Les 2 jammeuses restent en PB pendant 10'' et PB annonce :



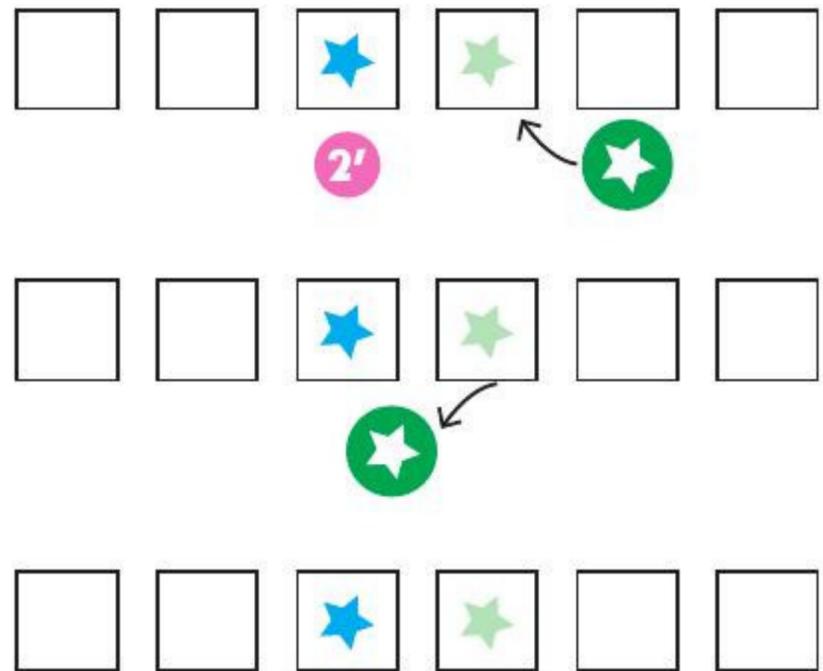
**PBM :**

**SI 1 JAMMEUSE OBTIENT 2 PÉNALITÉS :**

- Alors que la **JAMMEUSE** arrive en PB :



- La **JAMMEUSE** n'aura pas de pénalité à effectuer
- Le temps de la **JAMMEUSE** est amputé de 30''.
- Faire le geste adéquats en disant :

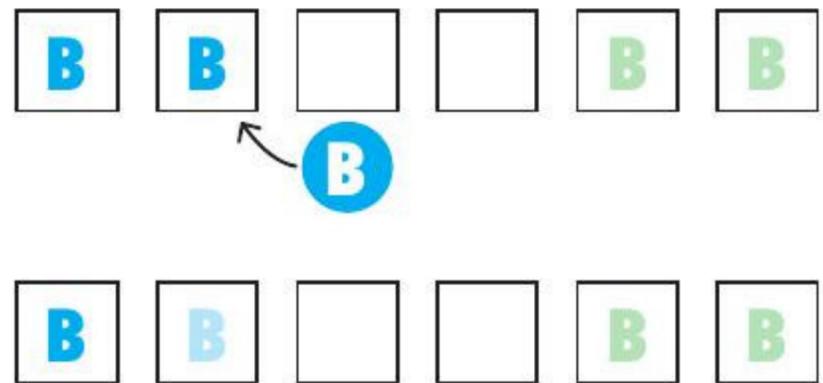


**PBT :**

**3 BLOQUEUSES DE LA MÊME ÉQUIPE :**

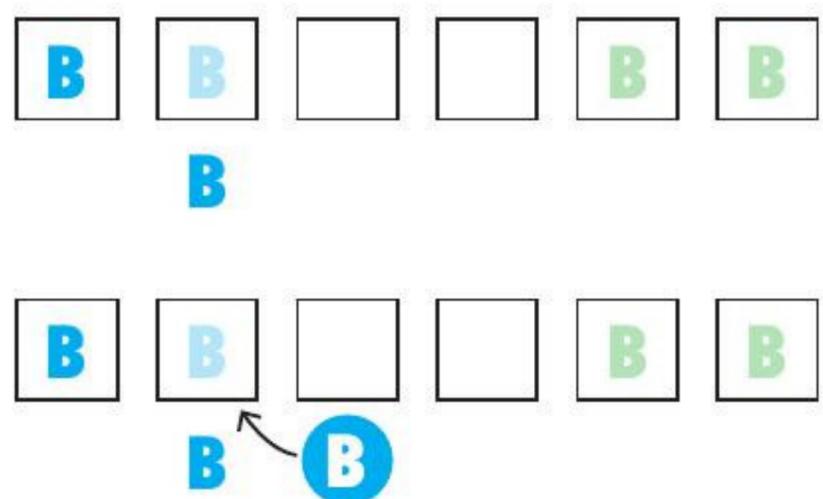


- Noter son # sur le WB
- Montrer la WB aux REF dès qu'une place se libère



Si une des deux bloqueuses est debout en STAND :

- La troisième doit pouvoir s'asseoir facilement à sa place et démarrer sa pénalité normalement



# ANNEXE

---

Hand signals - Verbal cues - Penalty codes

---

BLOCKING TO THE BACK



**B**  
**BACK BLOCK**

MULTI-PLAYER BLOCKS



**M**  
**MULTI-PLAYER BLOCKS**

SKATING OUT OF BOUNDS



**S**  
**SKATING OUT OF BOUNDS**

BLOCKING TO THE HEAD  
HIGH BLOCKING



**A**  
**HIGH BLOCK**

OUT OF BOUNDS ENGAGEMENT



**O**  
**OUT OF BOUNDS ...BLOCK, ...ASSIST**

ILLEGAL PROCEDURES



**I**  
**FAILURE TO YIELD**  
**ILLEGAL ...RE-ENTRY, ...CALL-OFF,**  
**...ENGAGING, ...POSITIONING**

LOW BLOCKING



**L**  
**LOW BLOCK**

DIRECTION OF GAME PLAY



**C**  
**CLOCKWISE ...BLOCK, ...ASSIST**  
**STOPPED ...BLOCK, ...ASSIST**

**INTERFERENCE**

**STALLING**

**TOO MANY SKATERS**

PENALTY BOX..., UNIFORM..., STAR PASS...,  
BENCH STAFF..., EQUIPEMENT... **VIOLATION**

USE OF ELBOWS



**E**  
**ELBOWS "**

OUT OF PLAY



**P**  
**DESTROYING THE PACK**  
**FAILURE TO ...RETURN, ...REFORM**  
**ILLEGAL RETURN**  
**OUT OF PLAY ...BLOCK, ...ASSIST**

INSUBORDINATION



**N**  
**INSUBORDINATION**

USE OF FOREARMS  
USE OF HANDS



**F**  
**FOREARMS "**

CUTTING THE TRACK



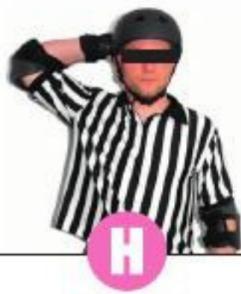
**X**  
**CUTTING**

DELAY OF GAME



**Z**  
**DELAY OF GAME**

BLOCKING WITH THE HEAD



**H**  
**BLOCKING WITH THE HEAD**

MISCONDUCT



**G**  
**GROSS MISCONDUCT**  
**MISCONDUCT**

Création graphique : [kiwidire.com](http://kiwidire.com)  
Dernière mise à jour : 03/06/14

