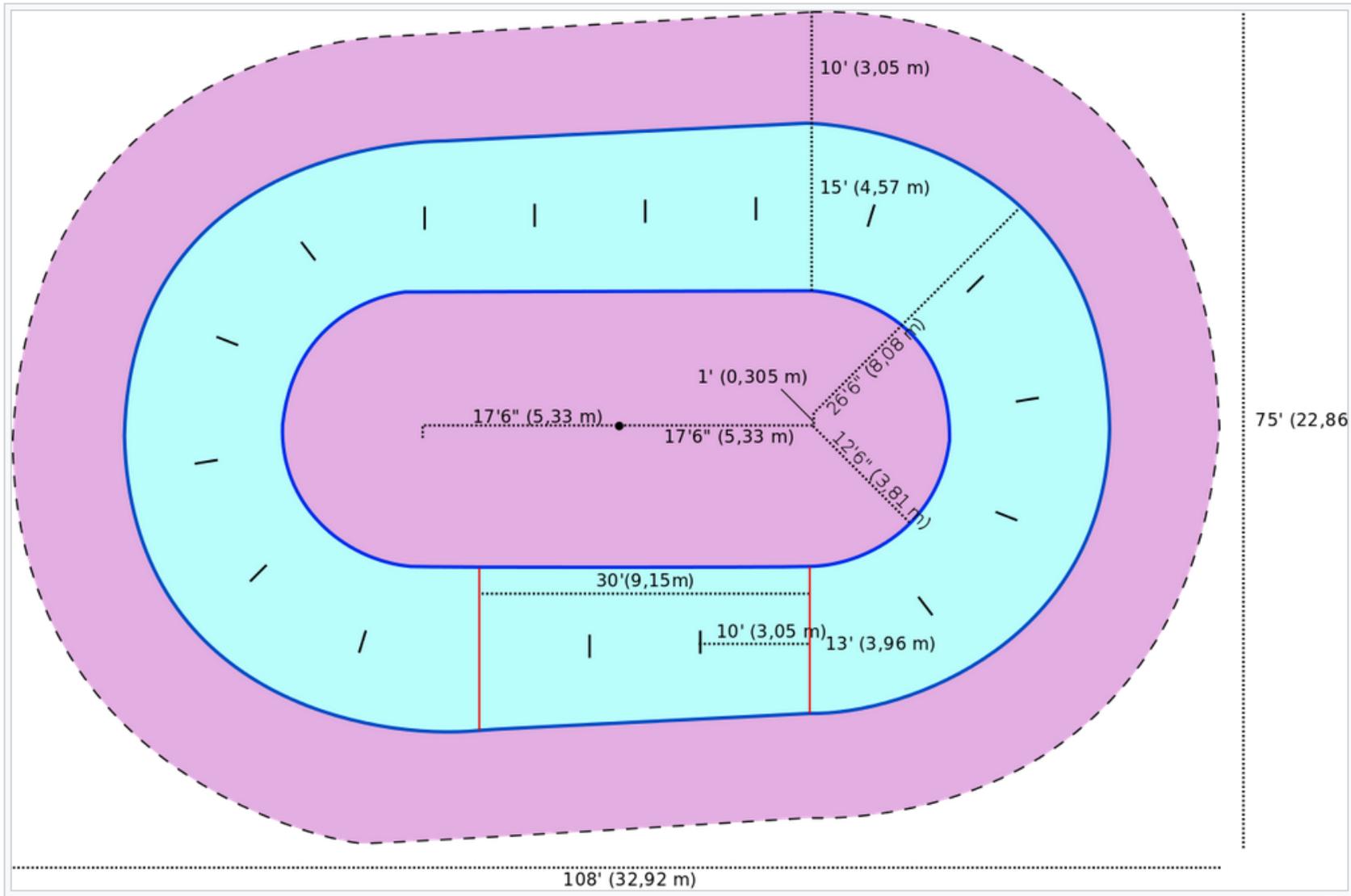


DIMENSION DU TRACK (anneau de jeu)

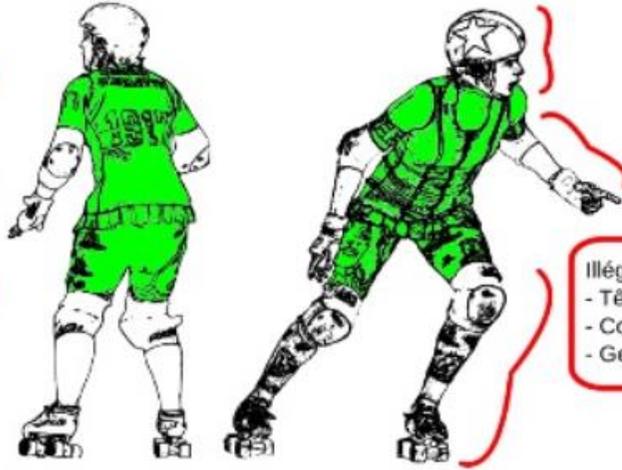
La surface de la piste de jeu doit être adaptée à la pratique du patinage et l'ensemble des lignes sont matérialisées avec une couleur contrastant avec la couleur du sol. Une bordure épaisse vient entourer la piste de jeu à la fois à l'intérieur et aussi à l'extérieur, ceci afin de permettre aux joueurs ou joueuses de se situer sur la piste. De nombreuses lignes sont présentes sur le sol de la piste afin de délimiter les zones de jeu : sur une des parties droites un premier trait entre les deux lignes de bord indique la ligne des pivots ; une autre ligne est située à 9,15 m (30 pieds) de cette première ligne afin de situer la ligne des jammeurs. Tout autour de la piste, des lignes ne prenant pas toute la largeur de la piste sont implantées tous les 3,05 m (10 pieds) afin de faciliter la mesure de 10 pieds, mesure importante dans une partie de derby⁶.



ZONES DE CONTACTS AUTORISES

PEUT FRAPPER AVEC

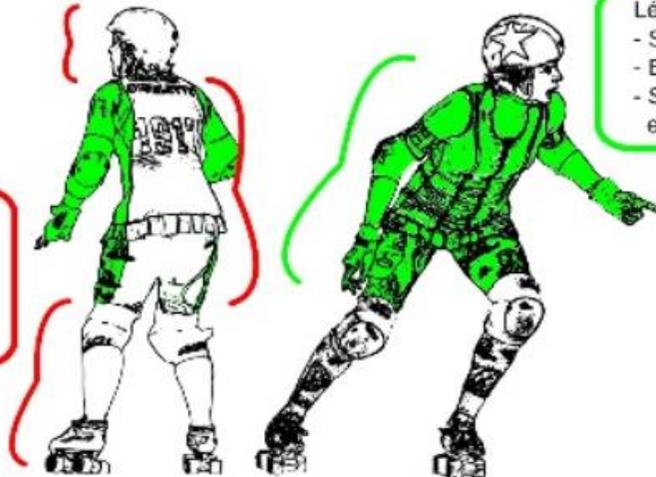
- Légal :
- En dessous du cou
 - Au-dessus des coudes
 - Au-dessus des mi-cuisses



- Illégal :
- Tête
 - Coudes, avant-bras, mains
 - Genoux, bas des jambes

PEUT ÊTRE FRAPPÉE SUR

- Illégal :
- Tête
 - Dos, arrière des fesses et des jambes
 - Genoux, bas des jambes



- Légal :
- Sur le devant et les côtés
 - Bras, incluant les mains
 - Sur les côtés des fesses et des cuisses



Règles & Tactiques !



Jammeuse

La **Jammeuse** est l'attaquante de son équipe, souvent caractérisée par sa rapidité. Elle ne marque des points qu'à partir du deuxième passage.



Pivot

La **Pivot** : meneuse du pack, c'est elle qui gère la vitesse de son équipe, et met en place les stratégies appliquées par les autres bloqueuses. Les **Bloqueuses** : leur rôle est double. Elles doivent d'un côté faciliter le passage de leur Jammeuse, et de l'autre empêcher celui de la Jammeuse adverse.



Bloqueuse

Le Pack

Pénalités et interdits

Tous les coups ne sont pas permis...

Sont interdits :

- Les coups de coude
- Les coups dans le dos
- Les coups à la tête
- Les croche-pieds
- Tomber délibérément
- S'accrocher à une adversaire

Les sanctions mineures :

Signalées par l'arbitre, elles se cumulent. À la quatrième mineure, une faute majeure est sifflée.

Les sanctions majeures :

Prison pendant minimum 1 minute.

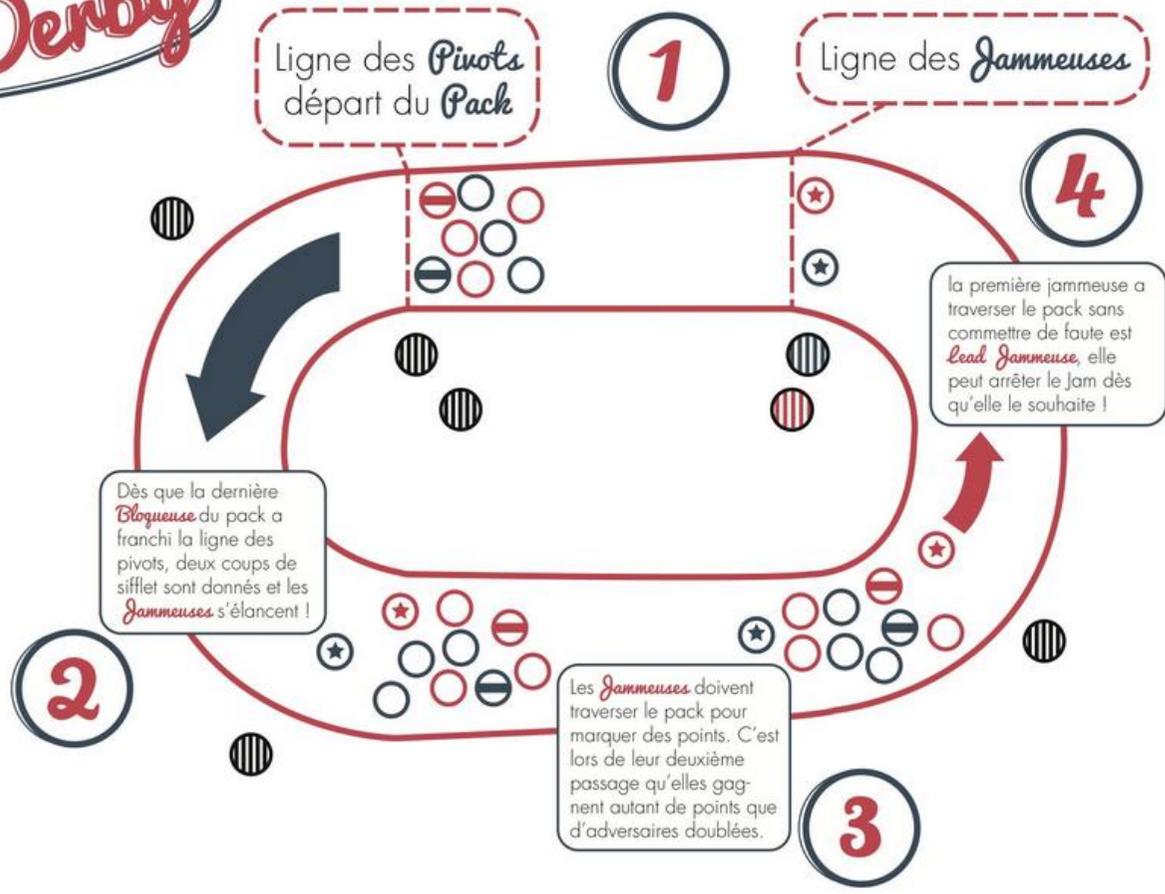


Arbitre Jam



Arbitre

Phases de jeu



Ligne des Pivots départ du Pack

1

Ligne des Jammeuses

4

la première jammeuse a traverser le pack sans commettre de faute est **Lead Jammeuse**, elle peut arrêter le Jam dès qu'elle le souhaite !

Dès que la dernière **Bloqueuse** du pack a franchi la ligne des pivots, deux coups de sifflet sont donnés et les **Jammeuses** s'élancent !

2

Les **Jammeuses** doivent traverser le pack pour marquer des points. C'est lors de leur deuxième passage qu'elles gagnent autant de points que d'adversaires doublées.

3

L'**Arbitre Jam** : au nombre de deux, chacun suit l'une des jammeuses, et répertorie ses points. C'est également lui qui désigne la lead jammeuse en la pointant du doigt.

Les **Arbitres** : ils veillent au respect des règles. Pour cela, les arbitres signalent les fautes mineures aux joueuses, et sifflent les fautes majeures entraînant des pénalités.