

PÁLYA MÉRETEK - TRACK DIMENSIONS



BUDAPEST ROLLER DERBY & Quad Skating Sport Club

A Síkpályás Roller Derbyt egy sík, ovális alakú pályán játsszák. A meccs két 30 perces félidőből, azon belül menetekből áll, amiket "Jam"-nek hívnak. Egy menet legfeljebb 2 percig tart. A menetek között 30 másodperc szünet van.

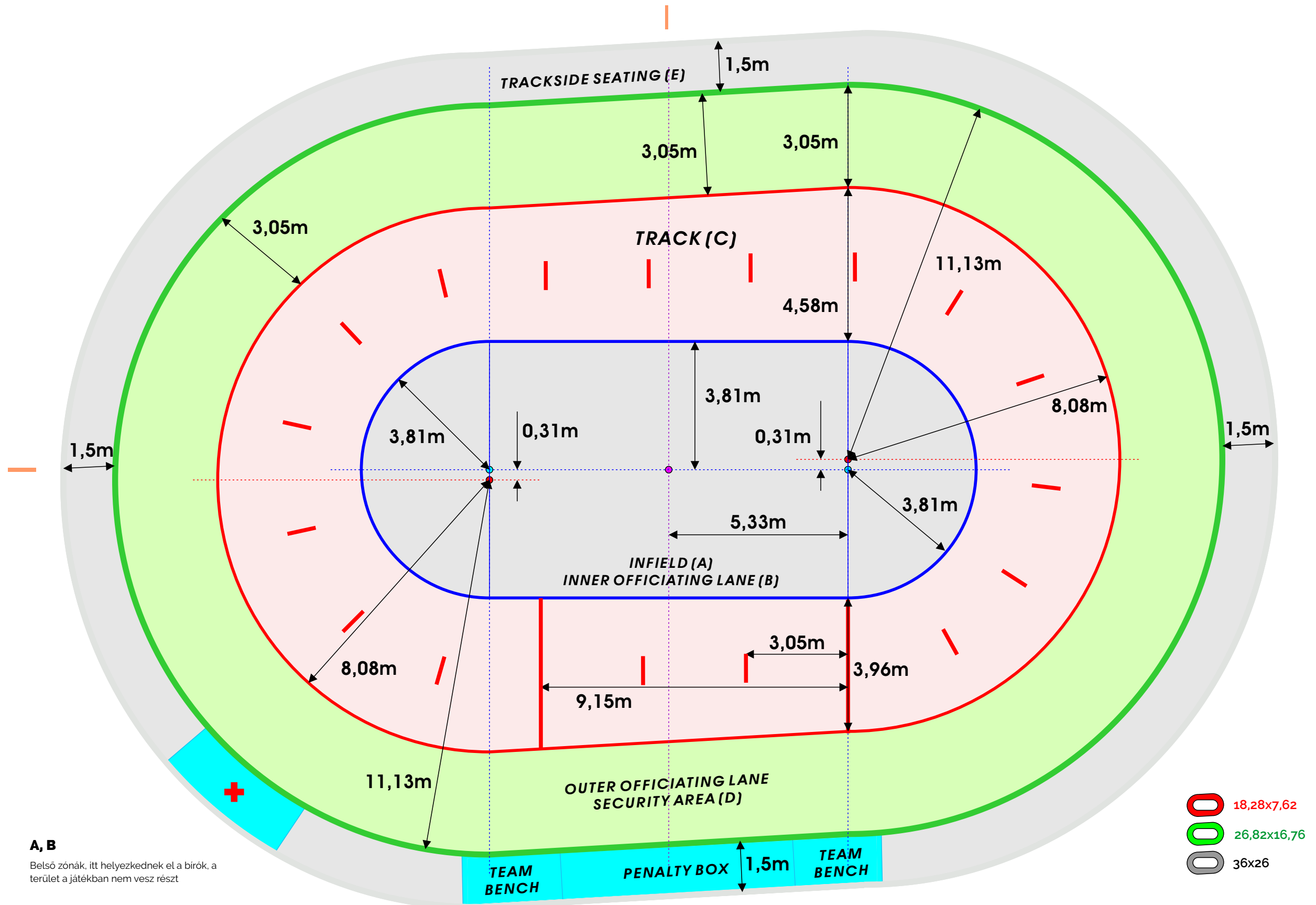
Mindkét csapat 5 játékost állít fel egy menethez. Négyet ezek közül védőnek, "Blocker"-nek, egyet pedig pontszerzőnek, "Jammer"-nek hívunk. A védőket együtt rajnak, "Pack"-nek nevezzük. A pontszerző sisakhuzatot visel, amin egy csillag van.

A két pontszerző minden menetet a raj mögött kezd, és pontot szereznek az ellenfél lekörözött védői után minden körben. Mivel a raj mögött kezdenek, először át kell jutniuk a rajon, és körbe menni a pályán, hogy pontokat szerezhessenek.

A roller derby egy full-kontakt sport. Ennek ellenére a játékosok nem használhatják a fejüket, könyöküket, alkarjukat, kezüket, térdüket, lábszárukat és lábfejüket támadásra. A játékosok nem támadhatják az ellenfél fejét, hátát, térdét, lábszárait vagy lábfejeit.

Az a játékos, aki veszélyesen vagy szabályellenesen játszik, 30 másodperc játék idő büntetést kaphat, amit a büntető padon kell leülnie. A büntetést a menetek során folyamatosan mérik, amíg el nem fogy. A menetek közti szünet időtartama nem csökkenti a büntetési időt.

Az a csapat nyer a meccs végén, amelyik több pontot szerzett.



A, B

Belső zónák, itt helyezkednek el a bírók, a terület a játékban nem vesz részt

C

Játék terület, itt zajlik a tényleges játék, a küzdelem, itt csak a játékosok tartózkodhatnak

D

Külső és biztonsági zóna, itt helyezkedhetnek el a bírók, mozoghatnak a játékosok, akik épp nincsenek játékban, továbbá a terület a játék közben pályán kívülre kerülő játékosok és egyéb résztvevők biztonságát szolgálja

E

A pálya körüli terület, ahol a játékosok tartózkodhatnak, kispadok, elsősegély hely

