

Czym jest Roller derby?

Roller derby jest to sport kontaktowy wykonywany na wrotkach, w którym dwie drużyny poruszają się po owalnym torze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

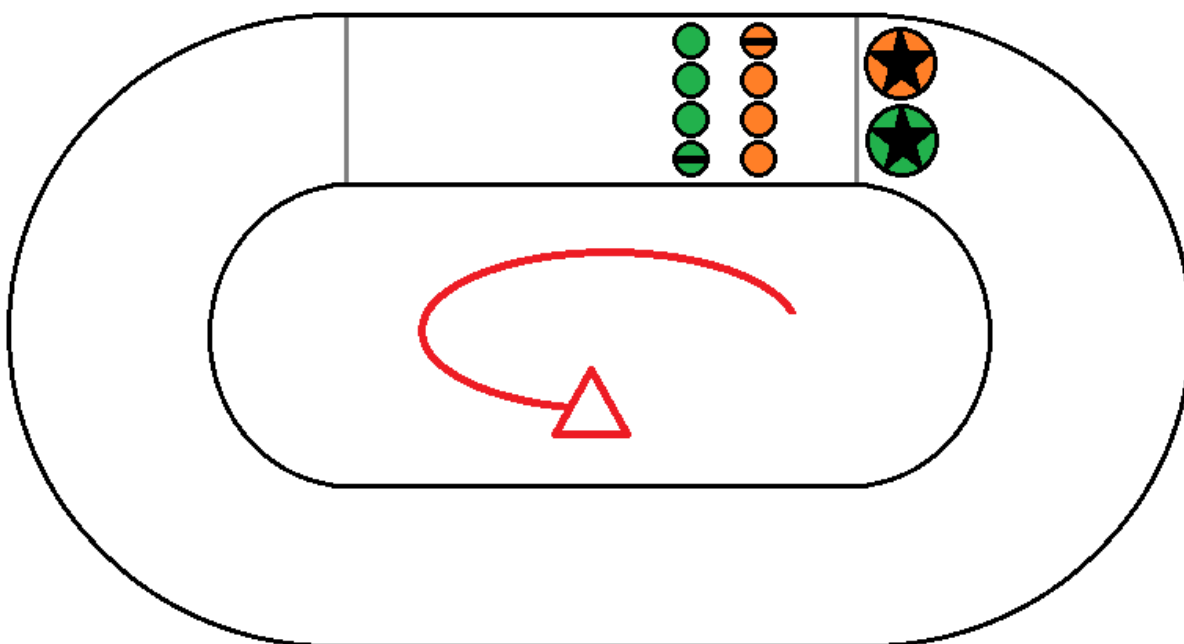
Mecz trwa godzinę i składa się z dwóch półgodzinnych części, gdzie każda zawiera dwuminutowe rundy oddzielone półminutowymi przerwami, tzn:

- 60 minut: 2 x 30 minut
- 30 minut: (2 min. + 30 sek.) x 12 rund

W jednej rundzie udział bierze po 5 zawodniczek z każdej drużyny – dwie dziewczyny z tyłu, oznaczone gwiazdkami, to **jammerki**, a pozostałe po 4, tworzące tzw. mury, to **blokerki**.

Jammerki mają za zadanie wyprzedzanie przeciwniczek i dublowanie okrążeń, a za każdą wyprzedzoną zawodniczkę przeciwnej drużyny nasza jammerka zdobywa punkt.

Blokerki natomiast mają za zadanie blokowanie przeciwniczek, czyli tym samym uniemożliwienie zdobywania punktów jammerce przeciwnej drużyny, ale jednocześnie muszą pomagać swojej jammerce w wydostaniu się spomiędzy przeciwniczek.

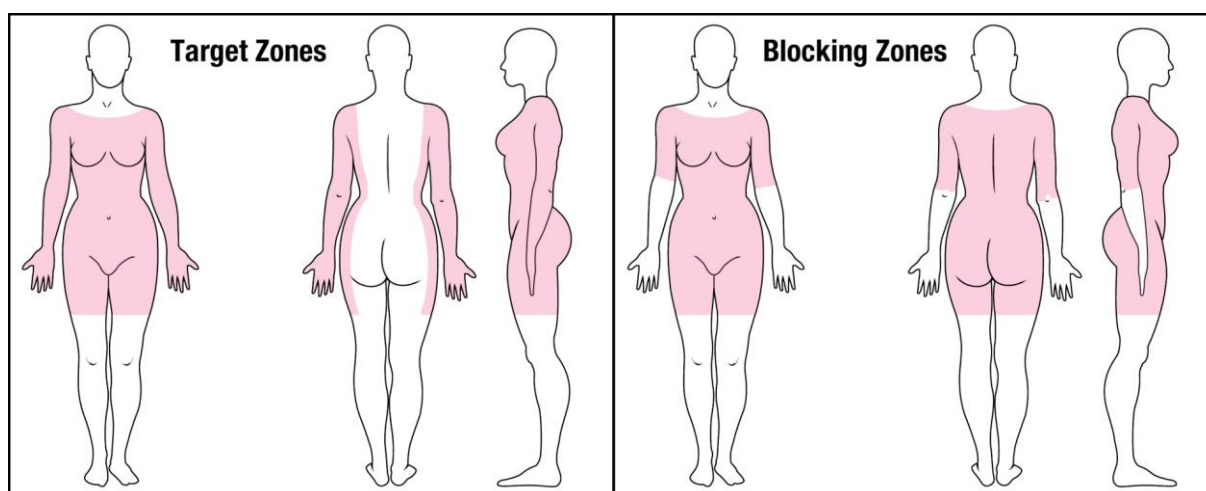


Rys.1. Schemat toru w roller derby [wykonanie własne]

Roller derby, ze względu na swoją specyfikę, tzn. bycie sportem kontaktowym, jest regulowane przez wiele zasad, które zostały określone przez światową ligę **Women's Flat Track Derby Association** (WFTDA). W czasie meczu, nad przestrzeganiem tych zasad czuwają **arbitrowie** (sędziowie) oraz ich pomocnicy **Non Skating Official** (NOS). Sędziowie pilnują, aby za popełnianie fauli została nałożona kara, którą jest zazwyczaj przymus odczekania 30 sekund na ławce karnej.

Istnieje hierarchia fauli, które w skrócie można podzielić w następujący sposób (w kolejności od najpoważniejszego):

1. „**misconduct**” – podstawowy faul polegający na niesportowym zachowaniu, np. nieudana próba podstawienia komuś tzw. „haka”; bardzo poważny faul może zostać ukarany nawet wyrzuceniem z meczu (tzw. „**gross misconduct**”) – w takiej sytuacji zawodniczka zdejmuje wrotki i musi udać się do szatni (nie może nawet oglądać dalszej części meczu);
2. „**high block**” – blokowanie od linii obojczyków w górę, np. blokowanie w głowę;
3. „**illegal target zone**” - blokowanie w nielegalną strefę blokowania, np. uderzenie kogoś w plecy (rys.2);
4. „**illegal blocking zone**” – blokowanie nielegalną strefą blokującą, np. „**low block**” – blokowanie nogą od kolana w dół, „**arm block**” – blokowanie przedramieniem (rys.2);
5. **pozostałe faule nie związane z kontaktem**, np.: blokowanie poza torem, blokowanie na spalonym, inne nielegalne czynności, nielegalne czynności będące inicjatywą trenera itp.



Rys.2. Schemat strefy blokowania(po lewej) oraz strefy blokującej (po prawej)
[<http://wftda.com/rules/20140301/section/4.2>]

Kara zostanie nałożona tylko wtedy, kiedy nasze nielegalne działanie wywoła negatywny skutek, tzn. gdy faul, który popełniam da przewagę w grze mojej drużynie. Jednakże w przypadku pierwszych dwóch fauli, kara zostanie nałożona **bezwzględnie zawsze**, nawet jeśli przeciwnikowi udało się uniknąć upadku.

Ponadto, można zostać wyrzuconym z meczu za popełnienie **7 mniejszych fauli** w trakcie trwania tego jednego meczu – jest to tzw. „**faul out**” – w tym przypadku nie jest konieczne udanie się do szatni, można dalej obserwować mecz.