

Roller Derby - um was geht's da überhaupt???

Hier ein kurzer Abriss zum leichten Spielverständnis!

Zwei Teams treten in einem Punktespiel gegeneinander an, welches ausschließlich auf Rollschuhen ausgetragen wird.

Anzahl pro Team: 14 Spieler, davon maximal 5 auf dem Spielfeld:

1 Jammer (Punktemacher, mit dem Stern auf dem Helm) und 4 Blocker.

Spieldauer: 1 Stunde aufgeteilt in 2 Halbzeiten á 30 Minuten.

Pro Halbzeit gibt es mehrere Jams (min. 12).

Ein Jam geht max. 2 Minuten.

Zwischen den Jams immer 30 Sekunden für Spielerwechsel.

Spielfeld: eine ovale Bahn (Track); Spielrichtung gegen Uhrzeigersinn.

Strafen: Jeder Spieler kann max. 7 Strafen bekommen, dann ist er draußen.

Strafzeit pro Strafe: 30 Sekunden.

Hat ein Team weniger als 7 Spieler, endet das Spiel frühzeitig.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Für einen fairen Ablauf gibt es folgende Schiedsrichter

- max. 7 fahrende Schiedsrichter welche Pfeifen und Zeitstrafen (Penaltys) ausrufen
- max. 12 nichtfahrende Schiedsrichter (NSO-Non Skating Officials)

Spielablauf für einen Jam:

8 Blocker (4 pro Team) stehen vor der Jammerlinie.

2 Jammer (1 pro Team) stehen hinter der Jammerlinie.

Jam startet durch einen langen Pfiff.

Die Jammer müssen an allen Blockern vorbei kommen.

Wer zuerst durchkommt ist Leadjammer. Dieser darf frühzeitig den Jam beenden.

Die Jammer, die ein weiteres Mal an den Blockern und/oder generischem Jammer vorbeikommen, erhalten pro gegnerischen Spieler einen Punkt – also max. 5 Punkt pro Überrundung.

Mehrere Runden sind pro Jam möglich.

Ende des Jams durch 4 kurze Pfiffe.

Da Roller Derby eine Vollkontaktsportart ist, ist nicht nur das Behindern anderer Spieler durch positionelles Blocken (z.B. Im-Weg-Fahren oder Abdrängen), sondern auch durch direkten Körpereinsatz (z.B. Body-Checks) erlaubt.

Beim Blocken wird unterschieden, zwischen erlaubten Blocken - eingesetzte Körperpartien und erlaubten Trefferzonen - getroffene Körperpartien beim Gegner.

Nicht erlaubte Block- oder Trefferzonen sind ein Foul und man bekommt ein Penalty.

Der skatende Schiedsrichter pfeift einmal und ruft dann die Farbe, die Nr. und die Strafe.

Strafen werden zusätzlich mit einem Handzeichen signalisiert.

Beispiel für Penaltys:

- Überholen andere Spieler außerhalb der Track-Begrenzungen
- Gefährdung anderer Spieler z.B.: blocken gegen den Kopf

Wer genaueres über den Spielablauf erfahren will sollte sich das Regelwerk anschauen!