LES POINTS
Les points sont marqués par les jammeu·r·se·s lorsqu'iels dépassent légalement les membres de l'équipe adverse, à partir du second tour. Les bloqueu·r·se·s empêchent le·la jammeu·r·se de l'équipe opposée de passer tout en aidant leur propre jammeu·r·se à sortir du pack.

LE PACK
Le pack est défini par le plus grand nombre de bloqueu·r·se·s des deux équipes se situant à 3m maximum les uns·es des autres. S'il n'y a pas de pack, les blocages doivent s'arrêter, et un pack doit être reconstitué le plus vite possible.

LE JEU
Chaque match dure 1h et est divisé en deux périodes de 30mn. Chaque période est composée d'une multitude de jams pouvant durer jusqu'à 2 min maximum. Lors d'un jam, chaque équipe place 5 joueurs·euses sur le track : 3 bloqueu·rs·ses, 1 pivot et 1 jammeu·r·se

LE JAM
Un coup de sifflet indique le début du jam, 3x4 coups de sifflet indiquent sa fin. Le·la premièr·e jammeu·r·se à sortir du pack devient le·la lead jammeu·r·se ce qui lui permet de mettre fin au jam en cours à tout moment. Un jam dure maximum 2 minutes.

LE·LA JAMMEU·R·SE
Iel a un couvre casque avec une étoile. C'est lui·elle qui marque des points pour son équipe en passant les joueur·euse·s adverses. Iel peut transférer sa position au pivot en lui donnant son couvre casque. Iel devient alors un·e bloqueu·r·se comme les autres.

LE·LA PIVOT
Iel a un couvre casque avec une ligne. Le·la pivot est un·e bloqueu·r·se qui peut devenir jammeu·r·se au cours d'un jam. Pour ce faire, iel doit recevoir le couvre casque du·de la jammeu·r·se et l'enfiler pour à son tour essayer de passer les adversaires pour marquer des points.

LES ARBITRES
Iels sont absolument essenciels à notre sport. Les **SO** (Skating Officiais) sont en blanc et noir. Iels sont là pour assurer la sécurité et le bon déroulement d'un match. Leur rôle est de communiquer les fautes aux joueur·euse·s.
Les **NSO** (Non-skating Officiais), en rose, sont les âmes soeurs des SO. Iels occupent de nombreux postes: Jam Timer, penalty Box, scorekeeper ...

LES BLOQUEU·R·SE·S
sont au nombre de 4 maximum par équipe sur le track. Leur rôle est de bloquer le·la jammeu·r·se adverse, et de tout faire pour essayer de faire passer le·la jammeu·r·se de leur équipe.

BLACKLAND

Roller DERBY

Phases de jeu

