

Cahier de vacances des officiel.les



C'est l'été, il n'y a plus de championnats, plus de matchs à arbitrer, même pas un petit scrimmage... Pour pallier au manque en attendant la rentrée, voici le cahier de vacances pour officiel.les !

Bingo

L'été, c'est aussi l'occasion de regarder ou de re-regarder les matchs de l'année. Voici une grille de bingo à cocher pendant tes visionnages.

False start	Jammer swap en PB	Jam à ≥ 16 points	Apex	Assist illégal
Whip	Blocker out of play	Cover tombé par terre	Double pénalité	Blockers qui font le pont
Foul out	Eat the baby	Roller Derby	Direction	Les OPR échangent de place en cours de jam
Blockers en formation triangle	Une chèvre	Jam de 2 minutes	No pack, split	Official Review
No initial pass	Perte du lead	No Pass / No Penalty	Star★ Pass	Les refs font signe à lae track ninja

Quiz

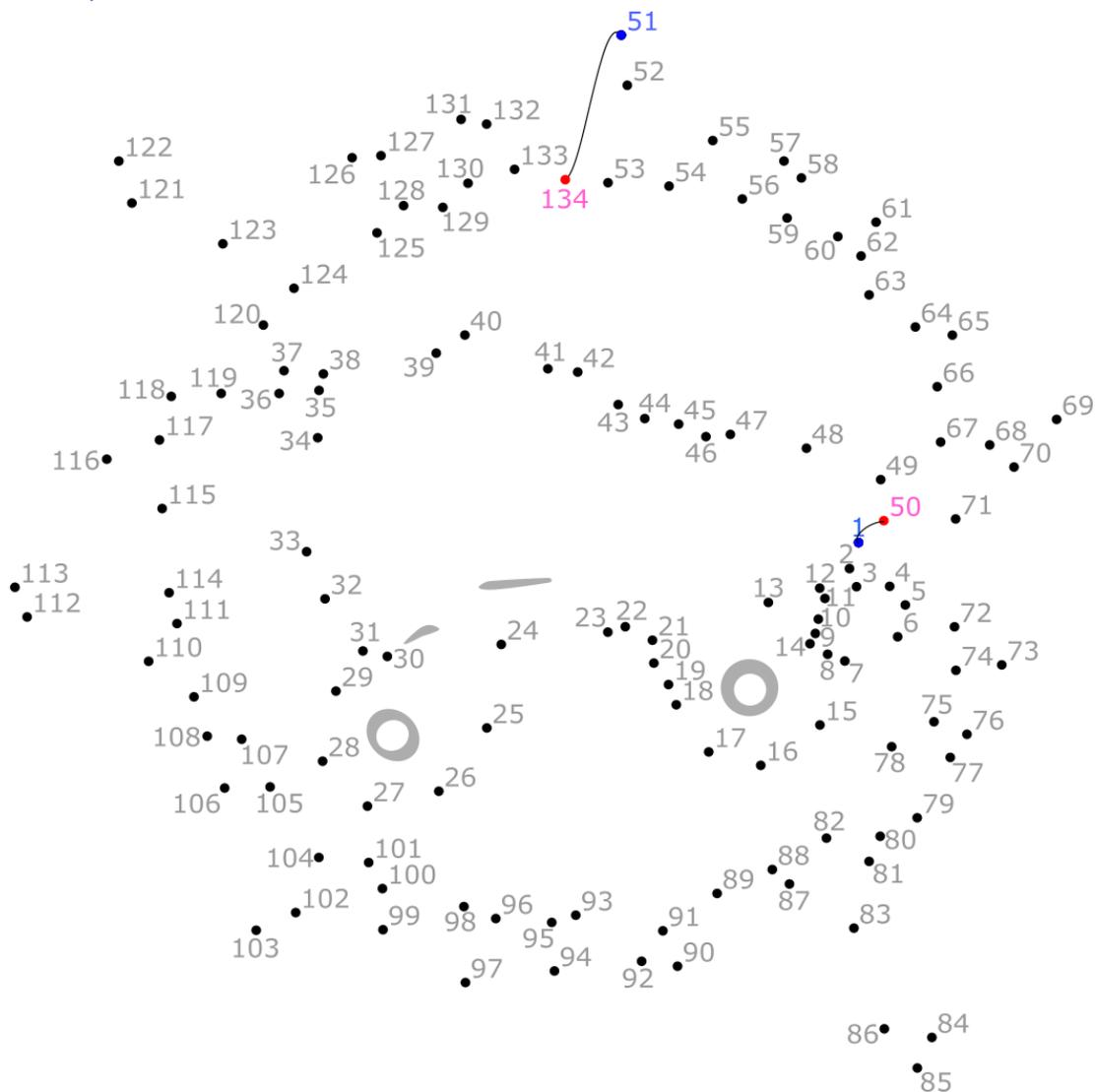
Au roller derby, il y a précisément deux situations dans lesquelles une joueuse peut (légitimement) recevoir une pénalité suite à une erreur d'arbitrage. Quelles sont-elles ?

Indices :

Situation 1 : C'est la jammer qui reçoit généralement cette faute. Cette pénalité est donnée car le jeu a été arrêté à tort.

Situation 2 : C'est souvent une erreur de la Jam Timer qui donne lieu à cette pénalité. Mais ça peut aussi être n'importe quelle SO qui fait l'erreur. Cette pénalité est donnée car le jeu a été arrêté à tort. Cette pénalité peut parfois être donnée à cause d'une erreur de l'Alternate.

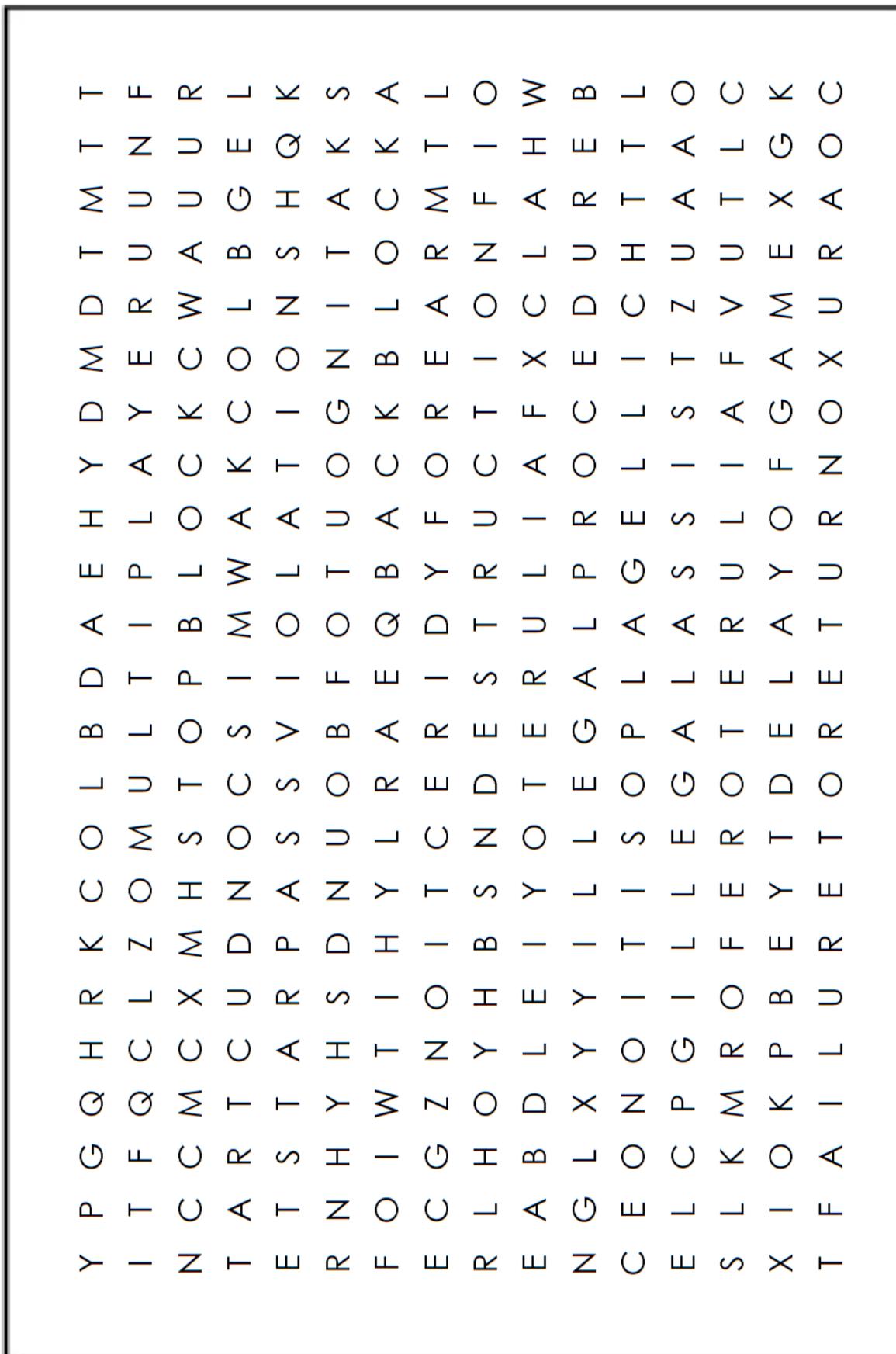
Connecte les points



Ne connecte pas les points 50 et 51.

Mots cachés

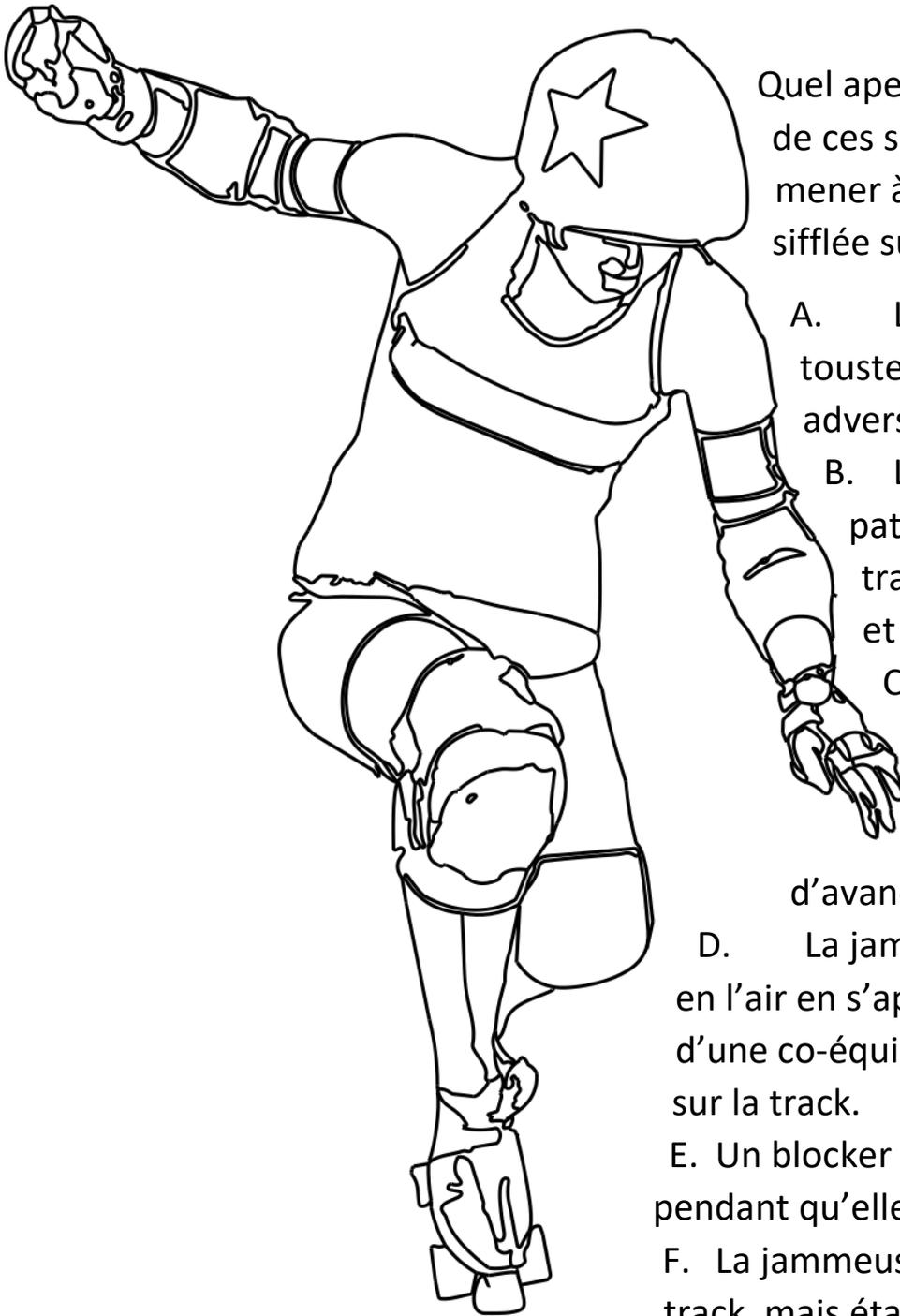
Trouve les noms de fautes qui se sont cachés dans la grille.



RollerGPT

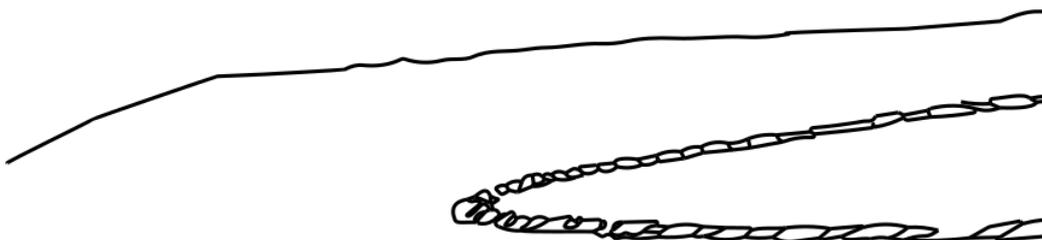
J'ai demandé à ChatGPT de m'expliquer les règles WFTDA du roller derby. Trouve les 13 erreurs qu'il a faites.

- Les skaters doivent porter des équipements de protection dont un casque, des protège-genoux, des protège-coudes et des protège-poignets.
- Les skaters doivent rouler sur la piste plate et ne peuvent pas quitter la piste ou faire des bonds pour éviter les adversaires. Les skaters qui quittent la piste font perdre un point à leur équipe.
- Chaque équipe est constituée de cinq skaters, dont un jammer, deux pivots et deux blockers. Le jammer est le skater qui marque des points en faisant des tours de la piste plate.
- Les coups de poing, et de genoux sont interdits, ainsi que les poussées et les tacles. Seuls les coups de tête et les Shoulder Checks sont autorisés.
- Les skaters doivent se garder à une distance de 4,57 mètres (15 pieds) des adversaires et ne peuvent pas se placer derrière eux.
- Les skaters ne peuvent pas se tenir pour bloquer les adversaires.
- Les skaters ne peuvent pas utiliser leur épaule ou leur bras pour pousser les adversaires.
- Les tacles doivent être effectués avec le coude et non avec la main.
- Les adversaires doivent être évités à l'aide de courbes et de virevolte, et non en fonçant directement contre eux.
- Une limite de vitesse permet de garantir la sécurité des skaters. Les skaters n'ont pas le droit de dépasser 24 km/h pendant le jeu.
- Lorsqu'un skater commet une faute, des points peuvent être attribués à l'équipe adverse et le skater qui a commis la faute doit quitter la piste plate pendant un certain temps.
- Les skaters doivent continuer à rouler à une vitesse modérée lorsqu'ils sont en train de parler avec les arbitres.
- Les joueurs doivent se présenter à l'arrivée de la course et ne peuvent pas abandonner la course avant la fin



Quel apex incroyable ! Lesquelles de ces situations pourraient mener à ce qu'une faute soit sifflée sur cet apex ?

- A. La jammeuse fauche toutes les bloqueuses adverses en atterrissant.
- B. La jammeuse pose un patin à l'intérieur de la track, puis perd l'équilibre et tombe hors de la track.
- C. La jammeuse atterrit sur les genoux à l'intérieur de la track, se relève et continue d'avancer.
- D. La jammeuse s'est propulsée en l'air en s'appuyant sur les épaules d'une co-équipière debout et en jeu sur la track.
- E. Un blocker adverse hit la jammeuse pendant qu'elle est en l'air.
- F. La jammeuse atterrit debout sur la track, mais était à l'extérieur de la track au moment d'initier son apex.



Une étoile, deux étoiles

Quand les SO annoncent une faute, ils peuvent utiliser un nom de faute plus ou moins précis. Par exemple, si une bloqueuse out of play ne revient pas vers le pack, l'arbitre pourra dire « Illegal position » (phrase une étoile) ou « Failure to return » (phrase deux étoiles).

Que l'arbitre dise « Illegal position » ou « Failure to reform », c'est toujours le même geste qui est fait et le même code qui est indiqué sur la fiche PLT.

Associe chaque phrase une étoile à son code et aux phrases deux étoiles qui sont du même type.

Code

Une étoile

Deux étoiles

C ○

○ Misconduct ○

○ Failure to yield

D ○

○ Illegal position ○

○ Illegal assist

○ Star pass violation

G ○

○ Illegal procedure ○

○ Stop block

○ Failure to reform

I ○

○ Multiplayer ○

○ Early hit

○ Destruction

P ○

○ Interference ○

○ Star pass interference

○ Late hit

M ○

○ Direction ○

○ Out of play block

○ Failure to return

N ○

○ Illegal contact ○

○ Delay of game

○ Insubordination

○ Skating out of bounds



Solutions des jeux

Page 3 :

Situation 1 : Un jammer fait le geste pour call le jam alors qu'il n'est pas lead. À cause de ce geste, les arbitres sifflent (à tort) la fin du jam. Alors le jammer qui a call reçoit une pénalité de type « Illegal Procedure ».

Situation 2 : Une équipe demande un Team Time-Out (TTO) ou un Official Review (OR) alors qu'elle a déjà utilisé tout ceux à sa disposition. Le Jam Timer (ou un SO) accorde (à tort) l'arrêt de jeu à l'équipe. Alors le temps mort se transforme en Official Time-Out, et le capitaine reçoit une pénalité de type « Delay of Game ».

Page 4 :

back block, low block, leg block, late hit, stop block, failure to reform, skating out of bounds, delay of game, star pass violation, head block, direction, early hit, multiplayer, failure to yield, failure to return, interference, misconduct, high block, forearm, illegal contact, illegal assist, destruction, illegal position, cut, illegal procedure

Page 5 :

ne peuvent pas faire des bonds pour éviter les adversaires ; font perdre un point à leur équipe ; deux pivots et deux blockers ; les coups de tête sont autorisés ; doivent se garder à une distance de 4,57 mètres des adversaires ; ne peuvent pas se placer derrière ; les skaters ne peuvent pas utiliser leur épaule ; les tacles doivent être effectués avec le coude ; non en fonçant directement contre eux ; les skaters n'ont pas le droit de dépasser 24 km/h ; une faute, des points peuvent être attribués à l'équipe adverse ; les skaters doivent continuer à rouler à une vitesse modérée lorsqu'ils sont en train de parler avec les arbitres ; les joueurs doivent se présenter à l'arrivée de la course et ne peuvent pas abandonner la course avant la fin

Page 6 :

A. Misconduct (et potentiellement expulsion) **B.** Action légale **C.** Action légale, mais No Earned Pass **D.** Action légale **E.** Action légale, si le blocker est debout en jeu sur la track et utilise des zones légales. **F.** Cut

Page 7 :

Misconduct (G) : Insubordination ; **Illegal position** (P) : Destruction, Skating out of bounds, Failure to reform, Failure to return, Failure to yield ; **Illegal procedure** (I) : Star pass violation, Star pass interference ; **Multiplayer** (M) ; **Interference** (N) : Delay of game ; **Direction** (D) : Stop block ; **Illegal contact** (C) : Illegal assist, Early hit, Late hit, Out of play block