

Roller Derby



Qu'est-ce que c'est le Roller Derby ?

Le roller derby est un sport d'équipe de contact se pratiquant en quads sur une piste de forme ovale, le but du jeu étant pour l'une des joueuses de réussir à dépasser en un laps de temps donné les joueuses adverses sans se faire projeter au sol ni sortir de la piste. L'ancêtre du roller derby était un sport professionnel aussi bien pour les hommes que pour les femmes. Le roller derby contemporain est désormais un sport international avec des ligues partout dans le monde et à prédominance féminine. En 2013, il y a plus de 1 250 ligues autour du monde, principalement dans les pays anglophones.

Depuis le début des années 2000, certaines ligues de roller derby américaines sont fortement influencées par le «DIY» mêlé d'une mouvance punk / troisième vague féministe, principalement en réaction au conservatisme et au puritanisme qui voudraient que la femme ne soit au monde sportif qu'un faire-valoir masculin. L'imagerie des joueuses spécialement est fortement influencée par les modes rockabilly, punk et pin-up et par le monde des films d'horreur.

Les règles du roller derby

Aucun document n'existant de l'époque des débuts du roller derby, les règles ont été réinventées d'après des souvenirs et des documents télévisuels. Les règles présentées ici sont celles éditées par la Women's Flat Track Derby Association (l'association féminine du roller derby sur pistes plates) dont le règlement est utilisé par la majorité des ligues au monde. Cependant, certains groupes ont fait sécession ; il existe le roller derby version Renegade Rollergirls sans arbitres et sans pénalités ou encore une version Old School Derby Association mixte et plus orienté vers l'offensif. En 2015, des règles sont également éditées par la Men's Roller Derby Association mais sans différence avec les règles de la WFTDA.

En résumé

Une partie de roller derby dure 60 minutes avec deux équipes de quatorze joueuses s'affrontant au cours de jams de deux minutes. Cinq joueuses de chaque équipe sont présentes sur le terrain (appelé *track*) en même temps, chaque équipe désignant une *jammeuse*, unique personne pouvant inscrire des points, et quatre *bloqueuses* (blocker) dont une pouvant être un pivot. La jammeuse possède un couvre casque avec deux étoiles dessus alors que le pivot porte un couvre casque avec une bande. Il y a une bloqueuse *pivot* qui peut changer de poste avec la jammeuse.

Un match est décomposé en deux périodes de 30 minutes avec une pause de 15 minutes entre les deux périodes. Le jeu s'articule autour de *jams*, périodes de deux minutes pendant lesquelles les deux équipes tentent de marquer des points. Les points sont inscrits par les jammeuses, qui se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens du jeu). Elles essayent de passer le pack autant de fois que possible. Après avoir passé le pack une première fois, les jammeuses pourront marquer un point à chaque fois qu'elles passeront en toute légalité une bloqueuse adverse.

Composition des équipes

14 joueuses sont inscrites dans chaque équipe pour une partie ; En début de jam, chaque équipe doit aligner au maximum un jammeuse et quatre bloqueuses dont une pouvant être bloqueuse-pivot. Les joueuses doivent porter des quads ainsi que des protections avec au minimum : protège-poignets, protège-coudes, protège-genoux, protège-dents et casque.

Poste	Couvre-casque	Responsabilités
Jammer	Avec étoile	Inscrire des points en dépassant des joueuses adverses
Bloqueuse	Aucun	Empêcher la jammeuse adverse de passer le pack et aider la jammeuse de son équipe à passer ce même pack. Elles ont également la responsabilité de maintenir un pack conforme aux règles
Pivot	Avec une bande	Bloqueuse qui peut devenir une jammeuse en récupérant le couvre-casque à étoile

Jams

Une partie de roller derby se déroule sur deux mi-temps de 30 minutes elles-même décomposées en périodes de 2 minutes de jeu maximum. Ces périodes de 2 minutes s'appellent des *jams*. Au début d'un jam, les jammeuses se positionnent derrière l'ensemble de tous les bloqueuses.

Le jam débute par un coup de sifflet bref l'ensemble des joueuses doivent commencer à jouer en avançant dans le sens légal du jeu, le sens anti-horaire. Le roller derby s'articule autour de la notion d'un *pack* : il s'agit du regroupement du plus grand nombre de bloqueuses à proximité (à moins de 3m) ; les jammeuses sont exclues du décompte. Une bloqueuse peut engager une action contre une joueuse adverse si elle se trouve à au plus 20 pieds (6,1 m) devant ou derrière le pack.

Lead

La première jammeuse qui réussit à dépasser la bloqueuse la plus en avant située dans la zone d'engagement tout en restant sur le track devient la *lead jammer* pour le reste du jam. Elle a alors le privilège de pouvoir arrêter le jam à tout moment avant que les deux minutes ne soient écoulées. Elle le fait en plaçant ses mains sur les hanches de façon répétée, ce qui signale à l'arbitre de demander officiellement la fin du jam. À tout moment du jam, la jammeuse peut transmettre son couvre-casque à son pivot.

Points

Pour pouvoir inscrire des points, une jammeuse doit avoir réalisé son *pass initial*, c'est-à-dire avoir dépassé la bloqueuse la plus en avant située dans la zone d'engagement. Elle inscrit alors un point pour son équipe pour chaque bloqueuse adverse qu'elle parvient à passer légalement après ce pass initial. Une jammeuse peut également inscrire un point à chaque fois qu'elle parvient

à prendre un tour à la jammeuse adverse. On appelle cette situation *grand slam* qui apporte en total 5 points (4 point pour les bloqueuse et 1 pour la jammeuse adverse).

Blockage

Pour entraver la jammeuse de l'équipe adverse, les joueuses peuvent la bloquer à l'aide des parties du corps au-dessus de la mi-cuisse, à l'exclusion des avant-bras, des mains et de la tête. Les coudes ne peuvent pas être utilisés dans le blocage, ne peuvent pas être balancés à l'attention d'autres joueuses ou utilisés pour accrocher une adversaire ou un bras équipier. Les zones sur lesquelles un blocage peut être effectuées sont les mêmes sauf le dos. Un mouvement visant à gêner une jammeuse autour du track est considéré comme étant un blocage même s'il n'y a pas de contact entre la jammeuse et la bloqueuse. Une joueuse qui est sortie de la piste par une joueuse adverse doit retourner dans une position à l'intérieur des limites sans améliorer sa position relative par rapport aux autres patineurs sous peine de recevoir une pénalité.

Pénalités

Au cours d'un jam, n'importe quelle joueuse peut recevoir une pénalité qui sera à la fois individuelle et collective : la joueuse pénalisée doit sortir immédiatement de la piste et servir une pénalité de 30 secondes en *prison* (penalty box). La penalty box peut accueillir au maximum deux bloqueuses et une jammeuse de chaque équipe. Si une jammeuse qui a le lead est pénalisée, elle perd ce statut. Si une joueuse reçoit 7 pénalités au cours d'un match, elle est immédiatement exclue de la rencontre et une autre joueuse de son équipe doit purger la pénalité à sa place.

Déroulement typique d'un jam

Un jam typique peut se dérouler comme suit :

1. Les bloqueuses et les jammeuses se positionnent sur la piste. Les jammeuses derrière la ligne de jammeuses et les bloqueuses devant cette ligne.
2. Au coup de sifflet, les jammeuses patinent et essayent de pénétrer les murs de bloqueuses adverses.
3. Une de jammeuses réussit à sortir du pack et est déclarée le lead. Elle continue à patiner sur le track pour faire le deuxième pass.
4. La lead jammeuse commence à marquer les points en passant les bloqueuses adverses. En même temps, l'autre jammeuse réussit à sortir du pack et continue à patiner pour vite rejoindre le pack (de derrière).
5. La lead jammeuse a marqué plusieurs points et termine le jam avant que la jammeuse adverse a une opportunité de marquer les points.