

Dokumentation av regeländringar för version 2.1

Nedan följer ändringar i tabellform. Varje tabell har en rubrik som refererar till var i reglerna den berörda ändringen hittas. Första kolumnen hänvisar till formuleringar som finns i version 2.0. Andra kolumnen hänvisar till den nya formulering som finns i version 2.1. Tredje kolumnen hänvisar till anledningen för ändringen. Syftet med denna dokumentation är att skapa en tydlig transparens kring hur regelverket förändras över tid.

Dokumentation av regeländringar för version 2.1	1
Säkerhet och fair play	2
Regelverk	2
3.2.1 Markeringsyta	3
3.2.1.1 Topp	3
3.2.1.2 Kedja	3
3.2.2 Greppyta	4
3.2.5 Stav	4
3.2.6 Topz	4
3.2.8 Kortpompa	5
4.1.1 Stenar	5
4.1.2 Starta en omgång	5
5.1 Markering och träff	5
5.1.1 Kedja	6
5.2.1 Huvud	7
5.8 Qwikbrottning	7
6.2.1 Huvuddomare	9
6.2.3 Måldomare	10
8.3 Vad säger stadgan?	10

Säkerhet och fair play

Tidigare formulering: <u>Fairplay</u> och ärlighet ska eftersträvas i spelets alla delar.	Ny formulering: <u>Fair play</u> och ärlighet ska eftersträvas i spelets alla delar.	Anledning till ändring: Språktvätt
---	--	--

Regelverk

Tidigare formulering: Regelverket ska följas i match- och träningssituation och ansvaret för detta ligger gemensamt på tränare, domare, <u>lagkaptener</u> och spelare.	Ny formulering: Regelverket ska följas i match- och träningssituation och ansvaret för detta ligger gemensamt på tränare, domare, <u>kaptener</u> och spelare.	Anledning till ändring: I regelverket har begreppet kaptener och lagkaptener används för att hänvisa till kaptener för ett lag. Ändring av reglerna görs för att konsekvent använda begreppet kaptener i regelverket. Dokumentering av denna typ av ändring görs enbart i denna rubrik.
---	--	---

3.2.1 Markeringsyta

Tidigare formulering: Markeringsytan är den del av pompan som <u>man giltigt</u> kan träffa en med- eller motspelare med.	Ny formulering: Markeringsytan är den del av pompan som <u>en</u> kan träffa en med- eller motspelare med.	Anledning till ändring: Förenkling görs kring begreppet träff. En träff är när kriterierna för en träff är uppfyllda. Övriga markeringar klassas enbart som en markering. Därav finns det ingen giltig eller ogiltig träff. Dokumentering av denna typ av ändring görs enbart i denna rubrik.
---	--	--

3.2.1.1 Topp

Tidigare formulering: <u>Pompor, som giltigt får stötas med,</u> ska förses med topp.	Ny formulering: <u>Pompor med kärnstav</u> ska förses med topp.	Anledning till ändring: Ändring görs då staven försetts med topp.
	<u>För stav gäller minimum 5 cm vaddering.</u>	Tillägg till reglerna då det beslutats att stavens topp har andra minimimått än övriga pompors toppar.

3.2.1.2 Kedja

Tidigare formulering: Kedjans markeringsyta är bollen samt kedjekroppen om denna slår ett fullt varv runt <u>en giltigt</u> träffyta.	Ny formulering: Kedjans markeringsyta är bollen samt kedjekroppen om denna slår ett fullt varv runt <u>en</u> träffyta.	Anledning till ändring: Förenkling görs kring begreppet träffyta. En träffyta är den yta där du kan träffa en men- eller motspelare. Övriga ytor klassas inte som träffytor. Därav finns det ingen giltig eller ogiltig träffyta.
---	---	---

		Dokumentering av denna typ av ändring görs enbart i denna rubrik.
--	--	---

3.2.2 Greppyta

Tidigare formulering: Greppytan är det område på pompan där spelare håller sina <u>händerna</u> .	Ny formulering: Greppytan är det område på pompan där spelare håller sina <u>händer</u> .	Anledning till ändring: Språktvätt
---	---	--

3.2.5 Stav

Tidigare formulering: Staven har en maximal längd på 180 cm. Markeringsytan är placerad i den främre änden och inkluderar en topp.	Ny formulering: Staven har en maximal längd på 180 cm. Markeringsytan är placerad i den främre änden och inkluderar en topp (<u>se 3.2.1.1</u>).	Anledning till ändring: Förtydligande med hänvisning till tidigare rubrik då stavens topp har andra minimimått än övriga pompor.
--	--	--

3.2.6 Topz

Tidigare formulering: Markeringsytorna är upp till 60 cm långa och inkluderar en topp.	Ny formulering: Markeringsytorna är <u>minst</u> 60 cm långa och inkluderar en topp.	Anledning till ändring: Korrigerigering av misstag vid skrivning av regel versionen 2.0. Det ska vara minst och inte upp till 60 cm.
--	--	--

3.2.8 Kortpompa

Tidigare formulering: Markeringsytan är <u>upp</u> till 65 cm lång och inkluderar en topp.	Ny formulering: Markeringsytan är <u>minst</u> 65 cm lång och inkluderar en topp.	Anledning till ändring: Korrigerig av misstag vid skrivning av regel versionen 2.0. Det ska vara minst och inte upp till 65 cm.
--	---	---

4.1.1 Stenar

Tidigare formulering: Stenarna ljuder med 1.5 <u>sekunders</u> intervall.	Ny formulering: Stenarna ljuder med 1.5 <u>sekunds</u> intervall.	Anledning till ändring: Språktvätt
---	---	--

4.1.2 Starta en omgång

Tidigare formulering: Domaren behöver inte räkna ner alla stenar högt men måste tydligt signalera starten vid tio, när hen nått 5 <u>och de sista tre stenarna</u> .	Ny formulering: Domaren behöver inte räkna ner alla stenar högt men måste tydligt signalera starten vid tio och när hen nått till 5.	Anledning till ändring: Ändring till reglerna görs då högt uppräknande av de tre sista stenarna blir förvirrande för spelarna på baslinjen. 3,2,1 kan misstas för inräkningen 3,2,1, jugger.
--	--	--

5.1 Markering och träff

Tidigare formulering: För att en markering ska klassas som en träff gäller att: ➤ <u>markeringen</u> utförs av en aktiv spelare.	Ny formulering: För att en markering ska klassas som en träff gäller att <u>markeringen</u> : ➤ utförs av en aktiv spelare. ➤ landar på en aktiv spelare.	Anledning till ändring: Omformulering så att ordet markeringen kan inkluderas i den första meningen och exkluderas i samtliga punkter.
---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>markeringen</u> landar på en aktiv spelare. ➤ <u>markeringen</u> landar på en giltig träffzon. ➤ <u>markeringen</u> utförs med pompans markeringsyta. ➤ <u>markeringen</u> görs då pompan/pompåkombinationen är giltigt greppad. ➤ <u>markering görs på skallen om qwiken håller i den.</u> ➤ <u>markering landar på en kedjespelare eller qwiks hand.</u> ➤ <u>markering</u> med stav inte är en stöt. ➤ <u>markering av kedja inte har styrts från en spark på bollen.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ landar på en träffyta. <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>skallen är en träffyta när en qwik håller i den.</u> ○ <u>händer är träffyta på kedjespelare och qwikar.</u> ➤ utförs med pompans markeringsyta. ➤ görs då pompan/pompåkombinationen är giltigt greppad. ➤ med stav inte är en stöt. 	<p>Två av punkterna flyttas in under punkten landar på en träffyta. Detta då deras syfte är att förtydliga träffytor för kedja och qwick. Står de som egna punkter blir de kriterier för vad som ska uppfyllas för en träff. Som det var skrivet skulle en qwick som bär skallen enbart kunna träffas om skallen träffades. Detta är inkorrekt.</p> <p>Sista punkten flyttas till rubrik 5.1.1 då den enbart rör kedja.</p>
--	---	---

5.1.1 Kedja

<p>Tidigare formulering: bollen <u>träffar en</u> träffyta eller kedjekroppen slår ett fullt varv (360°) runt en träffyta.</p>	<p>Ny formulering: bollen <u>landar på en</u> träffyta eller kedjekroppen slår ett fullt varv (360°) runt en träffyta.</p>	<p>Anledning till ändring: För att förtydligas och förenkla begreppet träff utesluts användandet av träffa i andra sammanhang än då reglerna hänvisar till begreppet träff.</p> <p>Dokumentering av denna typ av ändring görs enbart i denna rubrik.</p>
	<p><u>kedja inte har styrts med en direkt spark på bollen.</u></p>	<p>Punkten är flyttade från rubrik 5.1</p>

5.2.1 Huvud

Tidigare formulering: Huvud, nacke och hals är fredade områden på samtliga spelare. Om en spelare blir <u>träffad</u> på huvud, nacke eller hals ropar denne ut "huvud" för att tydligt signalera till motspelare och domare varför hen inte blir inaktiv.	Ny formulering: Huvud, nacke och hals är fredade områden på samtliga spelare. Om en spelare blir <u>markerad</u> på huvud, nacke eller hals ropar denne ut "huvud" för att tydligt signalera till motspelare och domare varför hen inte blir inaktiv.	Anledning till ändring: För att förtydligas och förenkla begreppet träff utesluts användandet av träffa i andra sammanhang än då reglerna hänvisar till begreppet träff. Huvud är inte en träffyta därav är inte markeringen en träff. Dokumentering av denna typ av ändring görs enbart i denna rubrik.
--	---	---

5.8 Qwikbrottning

Tidigare formulering:	Ny formulering: Nedan listas vilka tekniker en qwik får respektive inte får använda mot den andre qwiken.	Anledning till ändring: Tillägg till första stycket för att göra om reglerna till en punktlista med fokus på de tekniker som qwikar får respektive inte får använda.
Qwikarna får greppa, dra, lyfta och knuffa varandra så länge: <ul style="list-style-type: none">➤ detta görs på en träffyta.<ul style="list-style-type: none">○ Hals och huvud är inte en träffyta och får aldrig greppas. Qwikarna måste omedelbart släppa om de får tag i eller riskerar att slå/trycka till en ogiltig träffyta.	Qwikar får: <ul style="list-style-type: none">➤ greppa giltiga ytor.➤ dra med hänsyn till den andra qwikens leder.➤ lyfta.➤ trycka till med axeln, bålen eller armarna förutsatt att det aldrig görs i motståndarens <u>rörelseriktning när den springer.</u>	Omfattande förtydliganden har gjorts. Istället för en sammanslagen formulering av vad du får och inte får göra så listas nu vilka tekniker du får använda. Den sista punkten är ett förtydligande om att oavsett om du får använda en teknik så ska detta göras på ett sätt som

<ul style="list-style-type: none"> ➤ de drar med hänsyn till den andra qwikens leder. ➤ de knuffar med hänsyn till motståndarens rörelseriktning. <ul style="list-style-type: none"> ○ Qwikar får inte knuffa motståndaren i <u>deras rörelseriktning när den springer.</u> ○ Qwikar får inte knuffa den andra qwiken så denne tappar fotfästet, riskerar att landa med överkroppen först eller slå huvudet i marken. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>utföra ovanstående tekniker på ett sätt som inte utsätter motståndaren för fara.</u> 	<p>inte utsätter någon qwik för fara.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ de undviker att dra i motståndarens kläder <ul style="list-style-type: none"> ○ De får inte dra i motståndarens byxor. ➤ de vid lyft säkerställer att den lyfta qwiken på säkert sätt får kontakt med marken igen. <ul style="list-style-type: none"> ○ Qwikar får inte kasta den andra qwiken så denne tappar fotfästet, riskerar att landa med överkroppen först eller slå huvudet i marken. 	<p>Qwikar får inte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ greppa ogiltig yta. ➤ kasta ➤ dra i kläder ➤ släppa den andra qwiken så den utsätts för fara genom att hen riskerar att landa på huvudet eller med överkroppen först. ➤ attackera med slag eller sparkar. ➤ dra hårt och plötsligt i motståndarens lemmar, exempelvis dra i armen för att hindra att motståndaren springer förbi. 	<p>Omfattande förtydliganden har gjorts.</p> <p>Istället för en sammanslagen formulering av vad du får och inte får göra så listas nu vilka tekniker du inte får använda.</p>

<p>Qwikarna får under inga omständigheter attackera varandra med slag eller sparkar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ använda motståndarens armar eller ben som en hävstång mot deras rörelseriktning. 	
<p>Qwikarna får greppa, dra, lyfta och knuffa varandra så länge:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ detta görs på en träffyta. <ul style="list-style-type: none"> ○ Hals och huvud är inte en träffyta och får aldrig greppas. Qwikarna måste omedelbart släppa om de får tag i eller riskerar att slå/trycka till en ogiltig träffyta. ➤ de greppar den andra qwikens ben när hen är nere på marken. <ul style="list-style-type: none"> ○ Då qwikarna står upp får de endast ha kroppskontakt på överkroppen. 	<p>Giltiga ytor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om motståndar qwiken står upp anses överkroppen (armar och bål) som en giltig zon. Grepp som omsluter armarna och bålen är tillåtna. ➤ Om båda qwikarna är nere på marken får de interagera med underkroppen. <p>Ogiltiga ytor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Qwikarna får inte under några omständigheter interagera med huvudet eller halsen. ➤ Qwikarna måste omedelbart släppa om de får tag i eller riskerar att slå/trycka till en ogiltig yta. 	<p>Inom qwikbrottning formuleras de ytor qwikarna få interagera med som giltiga och ogiltiga ytor. Detta då de skiljer sig från träffytor på det sättet att de är situationella utifrån om qwikarna står eller inte samt att hand inkluderas som giltig yta.</p>

6.2.1 Huvuddomare

<p>Tidigare formulering: rapportera regelbrott till berörd lagkapten, samt eventuella</p>	<p>Ny formulering: rapportera regelbrott till berörd kapten, <u>samt</u> eventuella konsekvenser för dessa.</p>	<p>Anledning till ändring: Språktvätt</p>
--	--	--

konsekvenser för dessa.		
-------------------------	--	--

6.2.3 Måldomare

<p>Tidigare formulering: Vid ogiltigt placerad skalle korsar domaren armarna framför sig riktade mot marken och för dem åt sidorna samtidigt som hen ropar <u>inget mål, inget poäng</u> eller <u>nej</u>.</p>	<p>Ny formulering: Vid ogiltigt placerad skalle korsar domaren armarna framför sig riktade mot marken och för dem åt sidorna samtidigt som hen ropar <u>fortsätt</u> eller <u>nej</u>.</p>	<p>Anledning till ändring: Ändring som förenklar vid matchspel. Inget mål och inget poäng kan misstas för mål eller poäng. Fortsätt är ett ord som skiljer sig från mål och poäng.</p>
---	---	---

8.3 Vad säger stadgan?

<p>Tidigare formulering:</p>	<p>Ny formulering: 8.3 Vad säger stadgan? Urklipp från Svenska Juggerförbundets Stadgar kring regelverket: “§6 Regelverk Regelverket hanteras av styrelsen och kan utfärdas samt publiceras av dem. Detta regelverk gäller på alla matcher och turneringar som genomförs i Svenska Juggerförbundets namn. Ändringar av regelverket kan endast ske på årsmötet. Ändringar av regelverket</p>	<p>Anledning till ändring: Tillägg för att förtydliga vad Svenska Juggerförbundets stadga säger kring reglerna.</p>
-------------------------------------	--	--

	<p>ska komma in som motioner till årsmötet. Regelverket bör uppdateras snarast efter varje årsmöte.</p> <p>Regelverket får ändras av styrelsen när det gäller språkfel och formuleringar. Styrelsen ansvarar för att informera om ändringar.</p> <p>Vid otydligheter kring reglerna har styrelsen tolkningsrätt.”</p>	
--	---	--