

**EDC 2020**

---

# **Regeländringar 2020**



# Regeländringar 2020

---

## Större förändringar

- Spelare i målskottrörelse – tydligare definition
- Cylindern – ny definiering av anfallarens cylinder
- Osportslig foul – justering
- Dubbelfoul – justering

# Regeländringar 2020

---

## Mindre förändringar

- Assisterande coacher – förtydligande
- Spelare, skadad och assistans
- Head coach – ny bestraffning vid fighting
- Tidtagarens arbete – övertar uppgifter

# Regeländringar 2020

---

## 4.2.1 Lagen

Varje lag ska bestå av:

- Högst 12 lagmedlemmar som har rätt att spela, inklusive en lagkapten.
- En head coach.
- Maximalt 8 lagfunktionärer, inkluderande **max 2 assisterande coacher**, som får sitta på bänken.

Om ett lag har assisterande coacher **ska förste assisterande coachen skrivas in i protokollet.**

# Regeländringar 2020

---

## 5.3 Spelare: Skador och assistans

Om den skadade spelaren inte omedelbart kan fortsätta att spela (inom ca 15 sekunder) eller om han får behandling eller om spelaren får någon sorts hjälp (assistans) av sin head coach, sina assisterande coacher, lagmedlemmar och/eller lagfunktionärer måste han bytas ut såvida inte laget blir färre än 5 spelare.

# Regeländringar 2020

---

## 5.3 Spelare: Skador och assistans

Syftet med regeln är att minska spelavbrotten och att vara konsekvent i hanteringen av dessa situationer.

Exempel på situationer då spelaren ska bytas ut:  
Hjälp med kontaktlins, skor, lös/saknad tejp, speldräkt...

# Regeländringar 2020

---

## 15.1.1 Uppdelning av olika typer av målskott:

- Stationärt skott
- Skott i rörelse
- Drives

# Regeländringar 2020

---

## 15.1.1 Spelare i rörelse för målskott

En oavbruten rörelse vid drives mot korgen eller andra skott i rörelse är en handling av en spelare som fångar bollen när han är i rörelse alternativt avslutar dribblingen och därefter fortsätter med skottrörelsen, vanligtvis uppåt.

# Regeländringar 2020

---

## 15.1.2 Spelare i rörelse för målskott

Rörelse för målskott **vid ett skott:**

- Börjar när spelaren enligt domarens bedömning börjar att röra bollen uppåt mot motståndarnas korg.
- Slutar när bollen lämnat spelarens hand/händer, eller om en helt ny målskottrörelse påbörjas, och om skytten hoppar, när båda fötterna åter berört golvet.

# Regeländringar 2020

---

## 15.1.3 Spelare i rörelse för målskott

Rörelse för målskott i en oavbruten rörelse vid drives mot korgen eller andra skott i rörelse:

- Börjar när bollen vilar i skyttens hand/händer efter att ha avslutat en dribbling eller fångat en passning och spelaren enligt domarens bedömning startar målskottrörelsen som avslutas med att bollen lämnar händerna för ett målskott.
- Slutar när bollen lämnat spelarens hand/händer, eller om en helt ny målskottrörelse påbörjas, och om skytten hoppar, när båda fötterna åter berört golvet.

# Regeländringar 2020

---

## 16.2.5 Mål och poängberäkning

Match- eller skottklockan måste visa 0.3 sekunder eller mer för att en spelare i samband med en inkastsituation eller efter ett sista eller enda straffkast ska hinna få kontroll över bollen och utföra ett målskott.

Om matchklockan visar 0.2 eller 0.1 kan mål endast godkännas om bollen tippas eller direkt dunkas i korgen förutsatt att handen/händerna inte längre berör bollen när match- eller skottklockan visar 0.0.

# Regeländringar 2020

---

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper

Cylinderprincipen definieras som det område i en tänkt cylinder som en spelare upptar på golvet.

Dessa dimensioner, inklusive avståndet mellan hans fötter, ska variera i förhållande till spelarens längd och storlek.

# Regeländringar 2020

---

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper

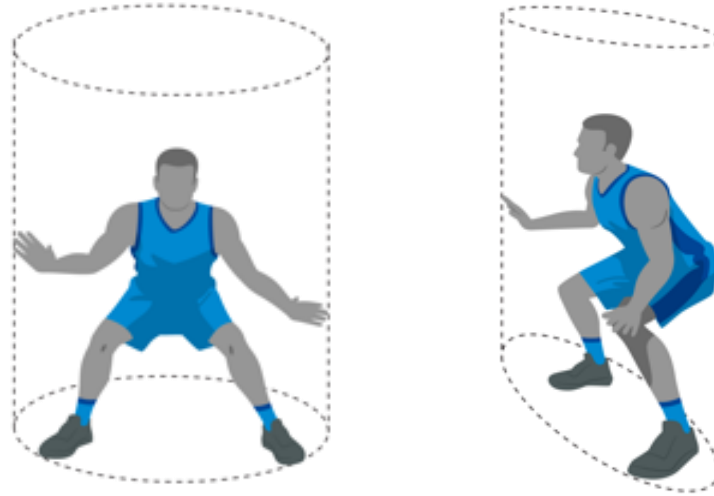
Även området ovanför spelaren räknas till cylindern vilken begränsas på följande sätt för **försvarsspelaren samt anfallsspelaren utan boll**:

- Framåt av spelarens handflator
- Bakåt av spelarens bakdel och
- I sidled av armarnas och benens ytterkanter

# Regeländringar 2020

---

## Försvarare samt anfallare utan boll



# Regeländringar 2020

---

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper

Försvarsspelaren får inte gå in i cylindern för en anfallsspelare med boll och orsaka otillåten kontakt när anfallsspelaren försöker utföra en normal basketmässig rörelse inom sin cylinder.

# Regeländringar 2020

---

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper

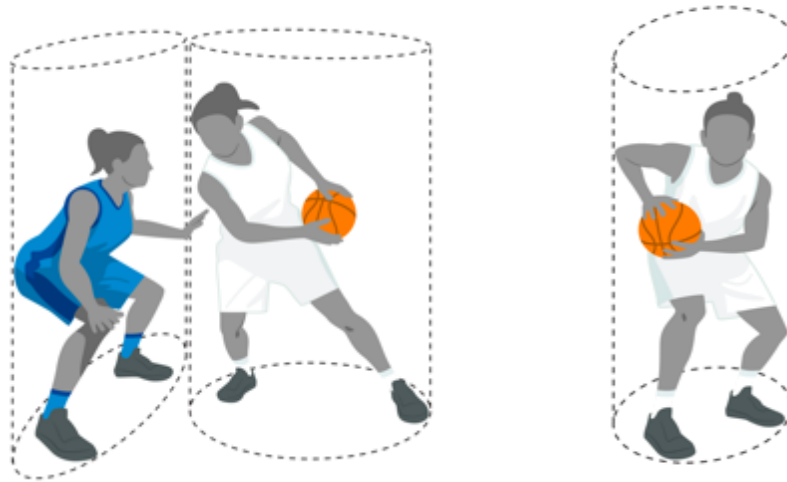
Cylindern begränsas på följande sätt för **anfallsspelaren med boll**:

- Framåt av **fötterna, böjda knän och armar hållandes bollen ovanför höften**
- Bakåt av spelarens bakdel och
- I sidled av **armbågarnas** och benens ytterkanter

# Regeländringar 2020

---

## Anfallare med boll



# Regeländringar 2020

---

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper

Anfallsspelaren med boll måste tillåtas att få tillräckligt utrymme för en normal basketmässig rörelse inom sin cylinder.

Denna rörelse inkluderar start av dribbling, rotering, skott, eller passning.

Anfallsspelaren kan inte sträcka ut sina ben eller armar utanför sin cylinder och orsaka otillåten kontakt med försvarsspelaren i syfte att skapa ytterligare utrymme.

# Regeländringar 2020

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper



# Regeländringar 2020

## 33.1 Kontakt: Huvudprinciper



OK AV FÖRSVARARE



EJ OK AV ANFALLARE

# Regeländringar 2020

---

## 35.1.1 Dubbelfoul

En dubbelfoul är en situation när 2 motståndare begår personliga fouls **eller osportsliga/diskvalificerande fouls** mot varandra ungefär samtidigt.

# Regeländringar 2020

---

## 35.1.2 Dubbelfoul

För att döma dubbelfoul ska följande villkor uppfyllas:

- Båda foulerna är spelarfoul
- Både foulerna medför fysisk kontakt
- Båda foulerna är mellan samma två motståndare
- Båda foulerna är antingen 2 personliga fouls eller en kombination av osportsliga och diskvalificerande fouls.

# Regeländringar 2020

---

## 35.2 Dubbelfoul, bestraffnings

En personlig eller osportslig/diskvalificerande foul ska antecknas på de inblandade spelarna.

Inga straffkast ska utdelas.

# Regeländringar 2020

---

## 37.1.1 Osportslig foul, C4

En otillåten fysisk kontakt av **en spelare** bakifrån eller från sidan mot en **motståndare som rör sig mot motståndarnas korg** och det inte finns några andra spelare mellan motståndaren, bollen och korgen.

*Fortfarande gäller att ytterligare anfallare får finnas mellan spelaren som blir foulad och korgen.*

# Regeländringar 2020

---

## 37.1.1 Osportslig foul, C4

Skillnader i regeländringen:

*Ingen identifiering av anfallare, försvarare*

*Inte relevant om spelaren har bollkontroll*

*Spelaren som rör sig mot korgen har fri väg mot korgen*

*Det finns ingen annan försvarare mellan spelaren, bollen och korgen.*

# Regeländringar 2020

---

## 39.3.2 Fighting, bestraffning

Om personer från båda lagen diskvalificeras enligt denna paragraf och det inte finns några andra foulbestraffningar att administrera fortsätter matchen enligt följande:

Om ungefär samtidigt som matchen avbröts på grund av slagsmål och ena laget hade bollkontroll alt. berättigat till bollen ska det laget tilldelas inkast från **platsen närmast där bollen var när slagsmålet började.**

# Regeländringar 2020

---

## 44.3.3 Rättelse av felaktiga domslut

Tillåta fel spelare att skjuta straffkast:

De straffkast som skjutits samt eventuellt påföljande inkast annulleras och bollen ska överlämnas till motståndarlaget för inkast från sidlinjen i höjd med straffkastlinjen, såvida inte spelet har fortsatt och spelet stoppades för rättelse av felet eller ytterligare bestraffningar ska utföras.

I dessa fall ska spelet återupptas från platsen närmast där spelet stoppades för att rätta till felet.

# Regeländringar 2020

---

## 49.1 Tidtagaren

Tidtagaren ska:

- Visa antalet foul som har begåtts av varje spelare.
- Tillse att lagfoulsmarkeringen placeras på sekr.-bordet.
- Utföra begäran om spelarbyten.
- Ge signal för spelarbyten i enlighet med reglerna.

# Regeländringar 2020

---

## 42.2.4 Speciella situationer

Om en teknisk foul blåses, ska det straffet utföras direkt, oavsett i vilken ordning de olika händelserna inträffar eller om någon annan bestraffning har påbörjats.

Om en teknisk foul tilldelas en Head Coach för en diskvalificerande foul på en assisterande coach, avbytare, utfoulad spelare eller lagfunktionär ska bestraffningen inte utföras direkt. Det ska utföras i den ordning som alla foul och överträdelser har gjorts, om de inte har kvittats.

# Fighting – lämnar lagbänksområdet

---

## Fighting foul – enbart Head coach

Head coach

D<sub>2</sub> F F

First assistant coach

# Fighting – lämnar lagbänksområdet

---

## Fighting foul – enbart First assistant coach

Head coach                      B<sub>2</sub>

First assistant coach        D F F

# Fighting – lämnar lagbänksområdet

---

## Fighting foul – både Coach och First assistant coach

Head coach                      D<sub>2</sub> F F

First assistant coach        D F F

# Fighting – lämnar lagbänksområdet

---

## Fighting foul – utfoulad spelare

Rush

P<sub>2</sub> P<sub>2</sub> P P P DF

Head coach

B<sub>2</sub>

# Fighting – lämnar lagbänksområdet

---

## Fighting foul – lagfunktionärer

Head coach

B<sub>2</sub> (B)

För varje lagfunktionär som blir diskvalificerad enligt paragraf 39 antecknas (B) på Head coachen, men dessa ska ej inräknas i de tre tekniska foulerna för coachens diskvalificering.

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – enbart Head coach

Om head coach är aktivt involverad i slagsmålet ska han bestraffas med enbart en D<sub>2</sub>.

Head coach

D<sub>2</sub> F F

First assistant coach

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – enbart First assistant coach

Head coach	B <sub>2</sub>
First assistant coach	D <sub>2</sub> F F

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – både Coach och First assistant coach

Head coach

D<sub>2</sub> F F

First assistant coach

D<sub>2</sub> F F

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – avbytare

Mayer P P D<sub>2</sub> F F

Head coach B<sub>2</sub>

First assistant coach

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – utfoulad spelare

Rush

P<sub>2</sub> P<sub>2</sub> P P P D<sub>2</sub> F

Head coach

B<sub>2</sub>

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – lagfunktionärer

Om en lagfunktionär diskvalificeras:

Head coach

B<sub>2</sub> (B<sub>2</sub>)

För varje lagfunktionär som blir diskvalificerad enligt paragraf 39 (aktivt involverad) antecknas (B<sub>2</sub>) på Head coachen, men dessa ska ej inräknas i de tre tekniska foulerna för coachens diskvalificering.

# Fighting – aktivt involverad

---

## Fighting foul – lagfunktionärer

Om två lagfunktionärer diskvalificeras:

Head coach

B<sub>2</sub> (B<sub>2</sub>) (B<sub>2</sub>)

För varje lagfunktionär som blir diskvalificerad enligt paragraf 39 (aktivt involverad) antecknas (B<sub>2</sub>) på Head coachen, men dessa ska ej inräknas i de tre tekniska foulerna för coachens diskvalificering.

# Fighting

---

## Fighting foul

Tekniska eller diskvalificerande fouls enligt paragraf 39 ska inte inräknas i lagfoulen.



# Förbättringsområden 2020-2021

---

- Skydda skytten
- Uppträdande
- Osportsliga foul
- Klockkontroll
- Kommunikation

# Förbättringsområden 2020-2021

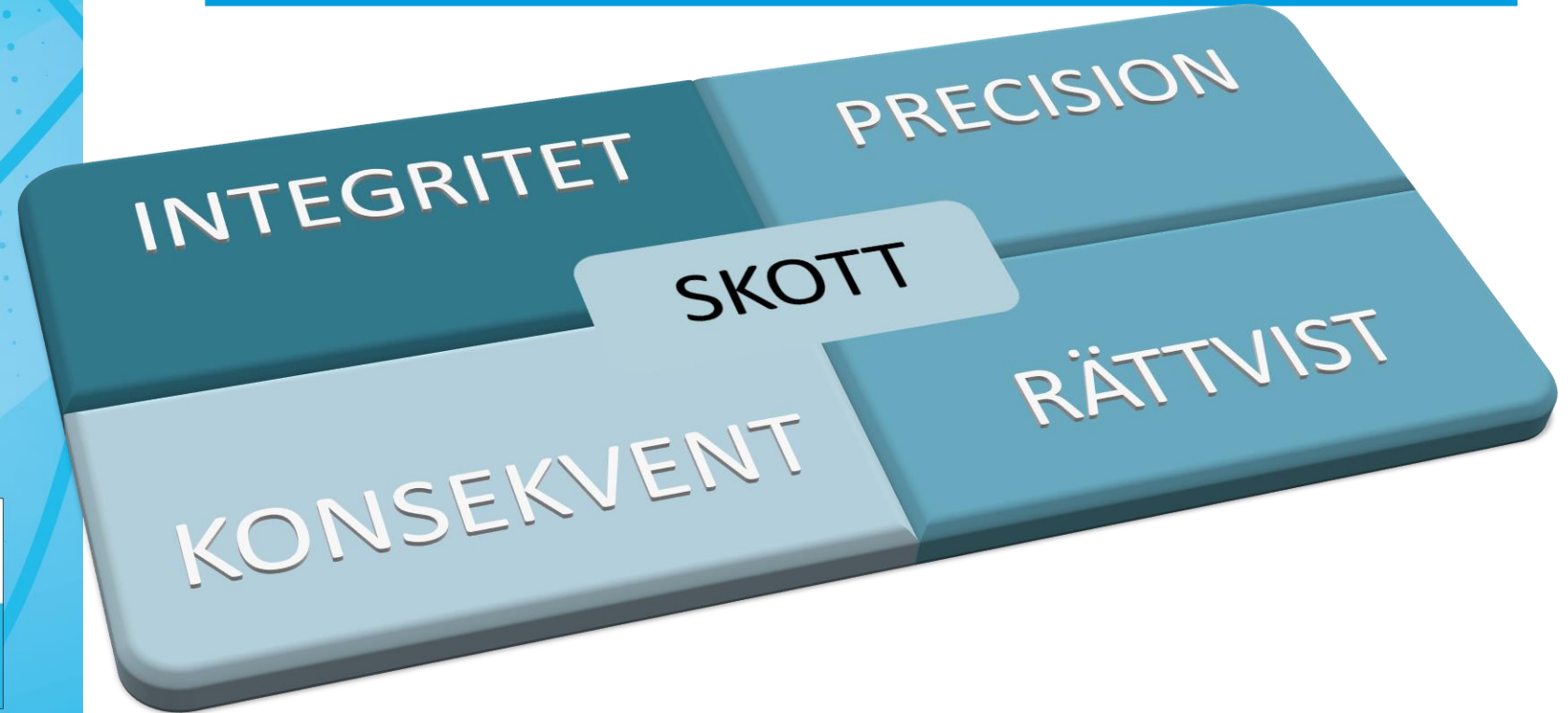
---

Skydda skytten:

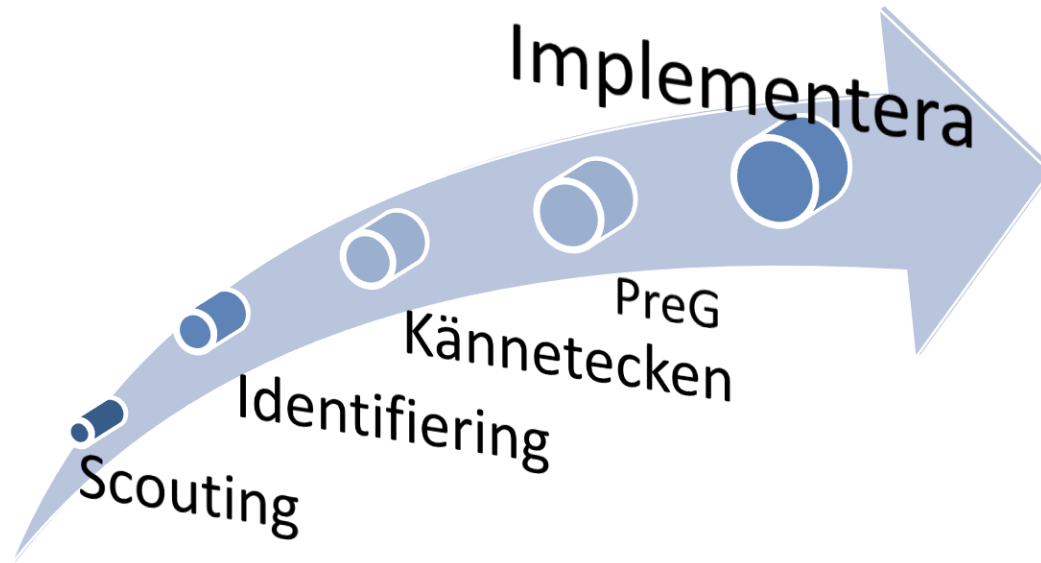
- Positionering
- Läs spelet
- Leta efter kontakter försvarare/anfallare
- Stanna kvar med spelet

# Skydda skytt – mål

---



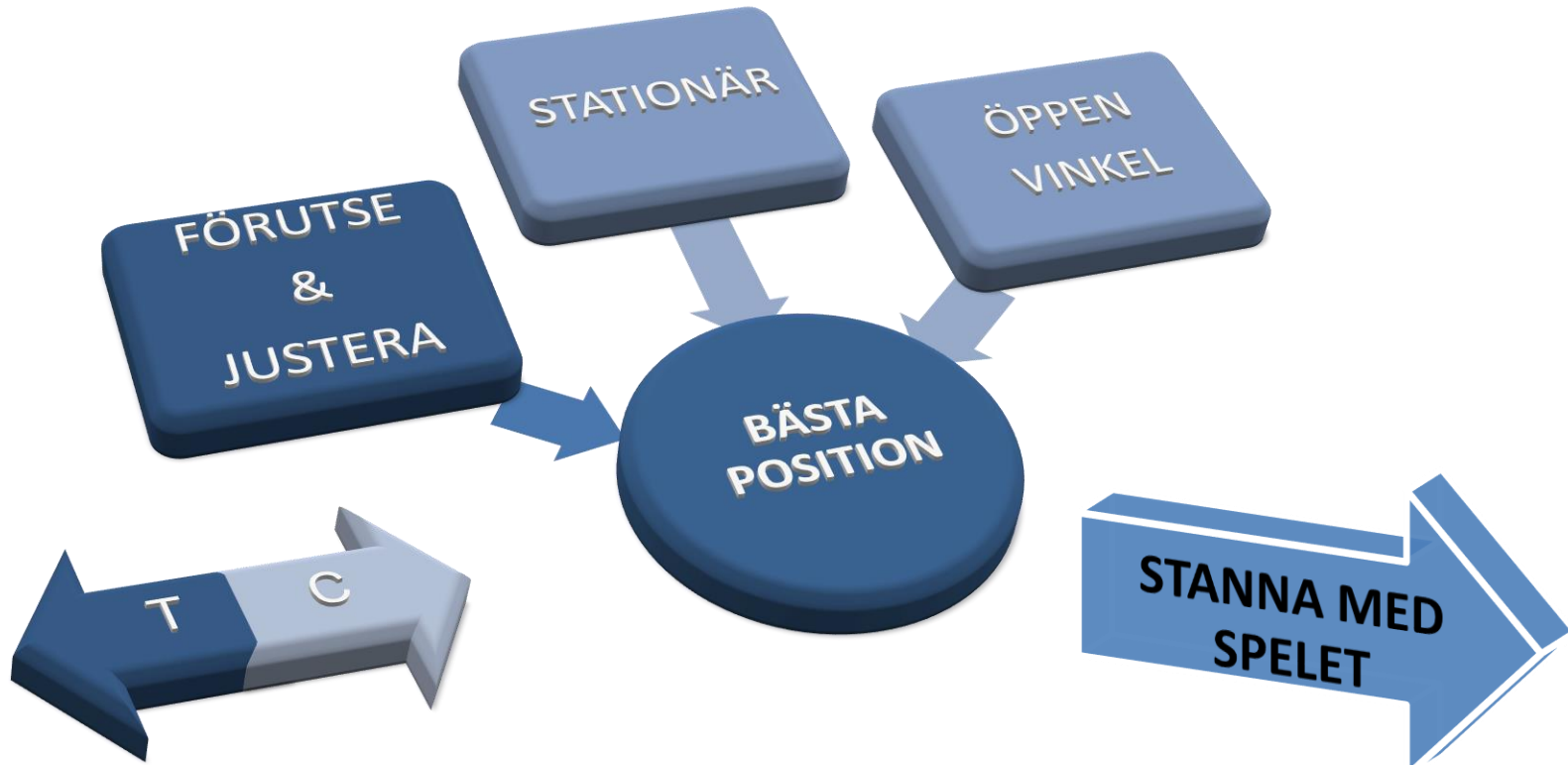
# Skydda skytt – Steg



SBBF

SVENSKA  
BASKETBOLL  
FÖRBUNDET  
SEDAN 1952

# Skydda skytt – IOT



# Skydda skytt

## POSITION

- Var på rätt ställe
- Förutse spelet
- Justera positionen
- Undvik att vara skymd

## TÄCKNING

- Läs skytten
- Läs försvaret
- 1-2-3 metodiken
- Öppet sinne – Stanna med spelet

# Skydda skytt – metodik

---

1. Titta ner (stegfel, 2- eller 3-poängsskott)
2. Titta upp (kontakt händer)
3. Titta ner (kontakt ben – anf/försv, fake, målskott slut)

# Skydda skytt – Kriteria: försvararen

---



# Skydda skytt

---

En spelare som hoppar upp från planen har rätt att landa:

1. På samma plats
2. På annan plats förutsatt att:
  - a) platsen för landning och
  - b) vägen mellan upphopp och landning inte är upptagen när spelaren lämnar golvet.

# Skydda skytt



# Skydda skytt

---



YOUR



# Förbättringsområden 2020-2021

---

Uppträdande:

- Kontrollera spelare och bänkar
- Bestraffa aggressiva beteenden
- Få bort gester
- Hantera alla lika

# Förbättringsområden 2020-2021

---

Osportsliga foul:

- Mer konsekvent
- ”Onödiga kontakter vid snabba uppspel”.

# Förbättringsområden 2020-2021

---

Kommunikation:

- Positiv
- Tänk på hur du uttrycker dig (träna)
- Sätt gränser
- Förebyggande

# Kommunicera med spelare/coach

---

Alternativ vid protester:

- Inofficiell varning – enbart verbalt
- Officiell varning – med tecken
- Teknisk foul
- Diskvalificerande foul

# Förbättringsområden 2020-2021

---

Klockkontroll:

- Kontrollera start/stopp
- Kalkylera skottklockan efter matchtiden.
- Om möjligt – justera på distans