Förslag: regler för spel mellan lag inom samma förening

Bakgrund och syfte

Reglerna för spel mellan lag inom samma förening bör skapa en balans mellan två mål:

1. **Ge föreningar möjlighet att utveckla spelare** genom att låta dem spela med ett högre rankat lag när det är lämpligt.
2. **Förhindra att etablerade spelare regelbundet används i lägre rankade lag** för att förstärka laget i enskilda matcher.

Regelverket bör därför göra det enkelt för yngre och utvecklingsbara spelare att röra sig mellan lag, samtidigt som en spelare som etablerar sig på en högre nivå gradvis blir knuten till den nivån.

Ett liknande principtänk finns i det tyska systemet med *Höherspielen (“spelar upp”)* och *Festspielen* (“*fastspelar*”).

Föreslaget regelverk

1. Ett lag per spelare vid säsongens början

Vid säsongens början tillhör varje spelare ett bestämt lag inom föreningen.

Spelaren får därefter registreras för matcher med ett högre rankat lag inom samma förening utan att direkt byta lag.

Spelaren får inte registreras för matcher med ett lägre rankat lag inom samma förening med undantag av regler enligt punkt 5.

2. Begränsning under de två första matcherna

Under de **två första matcherna för ett lag under säsongen** får ingen spelare *höherspielen* för laget.

Det innebär att de två första matcherna för varje lag måste spelas av spelare som tillhör laget eller som enligt andra regler redan är behöriga att spela för laget.

Syftet är att förhindra att en förening inför säsongen registrerar en stor del av sina spelare i sitt lägst rankade lag och därefter använder dessa spelare för att successivt bygga upp lagens spelartrupper genom *höherspielen*.

Regeln säkerställer att varje lag från början behöver ha en faktisk och definierad spelartrupp.

3. Vad räknas som att spela?

En spelare anses ha spelat för ett lag om spelaren är registrerad i matchprotokollet.

Det spelar ingen roll om spelaren faktiskt går in på planen eller sitter på bänken under matchen.

Detta gör regeln tydlig och objektiv och förhindrar diskussioner om exempelvis ett inhopp på några få poäng ska räknas eller inte.

4. Tre spelningar – därefter är spelaren fastspelad

När en spelare för tredje gången registreras för ett högre rankat lag blir spelaren fastspelad på den lägsta högre nivån spelaren deltog i.

De tre spelningarna behöver inte vara för samma lag.

Exempel:

> Spelaren tillhör lag C.
> Spelar för B → första spelningen uppåt.
> Spelaren spelar för C
> Spelar för A → andra spelningen uppåt.
> Spelaren spelar för C
> Spelar för B → tredje spelningen uppåt.
>
> Spelaren är därefter fastspelad för B och kan inte längre spela för C.

Principen är alltså att spelaren efter tre registreringar för lag som ligger över det egna laget inte längre kan återgå till sitt ursprungliga lag. Spelaren blir knuten till det lägsta av de lag som ligger över spelarens ursprungliga lag och som omfattas av de tre registreringarna.

I exemplet ovan är B den lägsta nivån som spelaren har spelat på, och spelaren blir därför festspelad för B – trots att en av de tre matcherna spelades för A.

Om spelaren därefter fortsätter att spela för A kan spelaren senare bli festspelad även på A-nivå enligt samma princip. Den första spelningen i A har redan skett i detta fall.

5. Möjlighet att återgå till ett lägre lag

En spelare som inte har registrerats för match för sitt nuvarande lag under 45 sammanhängande dagar kan åter bli tillgänglig för ett lägre rankat lag.

Syftet är att undvika att en spelare som under en period varit aktuell för ett högre lag blir permanent låst där trots att spelaren inte längre används på den nivån.

Regeln ger också föreningen möjlighet att successivt slussa tillbaka en spelare efter exempelvis en skada, längre frånvaro eller annan period utan matchspel. En spelare som varit borta från matchspel kan därmed åter komma in i verksamheten på en lägre nivå innan spelaren är redo att återgå till sitt tidigare lag.

45-dagarsperioden bör kunna räknas från spelarens senaste registrering för match för det nuvarande laget.

6. Ungdomsspelare

Spelare som är U20 eller yngre omfattas inte av reglerna om fastspelning.

De kan därför röra sig mellan lag inom samma förening, både uppåt och nedåt i seriesystemet, utan att deras möjligheter att spela med sitt ordinarie lag påverkas.

En ungdomsspelare som tillhör lag B kan således även registreras för match med lag A eller lag C. Spel i ett högre lag räknas inte som en grund för att spelaren ska bli fastspelad.

För att samtidigt begränsa matchbelastningen och förhindra att en ungdomsspelare används som en flexibel förstärkning i flera högre lag under samma helg gäller följande:

- En ungdomsspelare får under samma helg höherspielen för högst ett högre rankat lag.
- En ungdomsspelare får delta i högst två matcher per kalenderdag.
- Spelaren kan spela för sitt ordinarie lag och dessutom för ett högre eller lägre lag under samma helg, inom begränsningarna ovan.
- Spelaren blir inte fastspelad genom dessa matcher.

Exempel:

> En spelare tillhör lag C och spelar för C på lördagen.
> Spelaren kan därefter spelar för B under samma helg.
> Spelaren kan däremot inte även spelar för A under samma helg.

Syftet är att möjliggöra spelarutveckling och ge ungdomsspelare möjlighet att prova en högre nivå utan att föreningen behöver välja mellan utvecklingsmöjligheter och regelbundet matchspel på spelarens ordinarie nivå.

Eventuella begränsningar som följer av tävlingsbestämmelser, åldersklasser eller matchbelastning gäller naturligtvis fortfarande.

Tillämpning och kontroll

Regelverket bör i så stor utsträckning som möjligt **inte kräva manuell kontroll från Svenska Volleybollförbundet**.

För lägre divisioner bör Profixio kunna stödja regelverket tekniskt genom att automatiskt förhindra att en spelare som inte är spelklar för laget registreras i matchprotokollet.

Samtidigt bör det yttersta ansvaret ligga på de deltagande föreningarna och systemet bör bygga på **klubb-till-klubb-kontroll**.

Om ett lag anser att motståndaren har använt en spelare som inte är behörig att spela ska klubben kunna lämna in en protest. SVBF prövar då om spelaren faktiskt var obehörig och kan, om så är fallet, tilldela matchen till motståndarlaget på grund av användning av obehörig spelare.

Det innebär också att en förening som **inte har något problem med att en högre rankad spelare deltar i en match inte behöver agera**. Om motståndarlaget accepterar spelarens deltagande finns inget behov av att SVBF aktivt ingriper.

På så sätt blir kontrollen proportionerlig: regelverket finns för att skydda tävlingens integritet, men SVBF behöver inte kontrollera varje match och varje laguppställning.

Det skapar dessutom ett tydligt incitament för klubbarna att själva ha koll på reglerna. En klubb som medvetet eller av oaktsamhet använder en obehörig spelare riskerar att förlora matchen om motståndaren protesterar.

För högre divisioner där Profixio ännu inte kan genomföra automatisk behörighetskontroll kan samma princip tillämpas genom klubbarnas egen kontroll och protestförfarande.

Filosofin bakom regelverket

Grundprincipen är att en spelare ska kunna prova att spela på en högre nivå, men inte kunna användas fritt upp och ner mellan nivåerna under hela säsongen.

För en ung eller ännu inte etablerad spelare ska det vara möjligt att:

- träna och spela med ett högre lag,
- få erfarenhet på en högre nivå,
- återvända till sitt ordinarie lag,
- och fortsätta sin utveckling utan att behöva byta lag permanent.

För en etablerad seniorspelare ska systemet däremot skapa en tydlig gräns. Om spelaren återkommande används av högre lag – tre registrerade matcher – betraktas spelaren som etablerad på en högre nivå och blir festspelad där.

På så sätt skiljer regelverket mellan **spelarutveckling** och **förstärkning av lägre lag**.

Målet är inte att hindra spelare från att spela på en högre nivå. Tvärtom ska det vara enkelt att göra det. Målet är att förhindra att etablerade spelare kan flyttas ner mellan lag för att förstärka ett lägre rankat lag inför enskilda matcher.

Detta skapar också **större rättvisa och förutsägbarhet i tävlingen**. Ett lag ska i huvudsak möta motståndare som representerar den nivå som laget faktiskt spelar på, och resultatet av en serie bör i så liten utsträckning som möjligt påverkas av att föreningar tillfälligt kan flytta etablerade spelare mellan sina lag inför enskilda matcher.

Samtidigt behöver reglerna inte förhindra normal spelarutveckling eller hantering av frånvaro, skador och förändrade spelarroller. En spelare kan fortfarande prova en högre nivå och, efter en längre period utan matchspel, återgå till en lägre nivå.

Regelverket skapar därmed en balans mellan **spelarutveckling, föreningarnas flexibilitet och konkurrensneutralitet**. Det ger föreningarna möjlighet att använda sina spelare där de utvecklas bäst, samtidigt som alla lag i serien får mer jämförbara förutsättningar och tävlingen blir mer rättvis.