



Sportliche Regeln

Hopla Cup 2023

Turnier U13



1.0 Mannschaften

- 1.1 Die Mannschaften müssen aus mindestens 7 Spielern bestehen. Das Spiel wird mit 7 Spielern (6 Feldspieler + 1 Torwart) ausgetragen.
- 1.2 Im Jahr 2023 können Jungen und Mädchen, die 2010 und später geboren wurden, am Hopla Cup U13 teilnehmen.
- 1.3 Ein aufgewerteter Spieler darf nicht für zwei verschiedene Turniere angemeldet werden.

2.0 Spielfeld

- 2.1 Das Spielfeld wird 25m x 20m groß sein, die Tiefe des Pools beträgt 1,80m.
- 2.2 Die Torschüsse werden aus 5 m Entfernung abgegeben.
- 2.3 Die **Torzone** wird in Längsrichtung durch einen Klotz 2 m von der Torlinie entfernt und seitlich durch zwei Klötze (oder Schwimmer/Schwimmkörper an den Wasserlinien, die sich 2 m außerhalb jedes Klotzes befinden) begrenzt. Die 6-m-Zone wird durch einen andersfarbigen Klotz markiert.
- 2.4 Die Tore haben eine Größe von 2 m x 0,75 m.
- 2.5 Es werden Bälle der Größe 4 verwendet.

3.0 Spielzeit

- 3.1 Jedes Spiel dauert zwei Zeitabschnitte von je 9 Minuten mit einer Pause von 3 Minuten zwischen den Zeitabschnitten.
- 3.2 Die Zeit läuft kontinuierlich und wird nur im Falle einer Verletzung oder eines technischen Zwischenfalls angehalten.
- 3.3 Die 30-Sekunden-Regel findet keine Anwendung.

- 3.4 Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass der Ballbesitz an die andere Mannschaft übergeben wird, wenn es deutliche Anzeichen für einen Zeitverlust gibt, insbesondere in der letzten Minute des Spiels (die Mannschaft bleibt in der eigenen Hälfte, die Mannschaft zieht sich ohne Grund zurück).
Der Schiedsrichter sagt dann "5 Sekunden" an; die Zeit, die der ballbesitzenden Mannschaft zum Schießen verbleibt.
- 3.5 Jedes Spiel beginnt zur angesetzten Zeit, unabhängig davon, ob beide Mannschaften anwesend sind oder nicht. Wenn eine der beiden Mannschaften nicht anwesend ist, gewinnt die anwesende Mannschaft das Spiel durch Forfait mit einem Ergebnis von 4:0. Wenn beide Mannschaften nicht anwesend sind, verlieren beide Mannschaften das Spiel durch Forfait beim Stand von 4:0.

4.0 Regeln

- 4.1 Ein Spieler, der drei persönliche Fouls begangen hat, darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, nimmt seine Mütze ab und setzt sich auf die Auswechselbank.
Brutale, respektlose Spieler oder Spieler, die sich gegen den Geist des Spiels verhalten, werden dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen und ersetzt (sie werden automatisch für das nächste Spiel gesperrt).
Darüber hinaus ist eine Disqualifikation für mehrere Spiele oder das gesamte Turnier möglich, je nach Schwere des Vergehens und nach Prüfung durch den Disziplinarausschuss.
- 4.2 Ein vorübergehend ausgeschlossener Spieler muss sich in die Ausschlusszone begeben und dort sichtbar auftauchen. Danach darf er sofort wieder am Spiel teilnehmen.
- 4.3 Ein Feldspieler darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels ausgewechselt werden, indem er das Spielfeld durch die Ausschlusszone verlässt. Der Auswechselspieler darf das Spielfeld betreten, nachdem er sichtbar in der Ausschlusszone aufgetaucht ist und die Hand des ausscheidenden Spielers abgeklatscht hat, sobald dieser ebenfalls die Ausschlusszone erreicht hat.
- 4.4 Nur der Torwart darf den Ball in seinem 6-m-Raum mit beiden Händen halten.
- 4.5 Der Torwart darf die Mitte des Spielfelds überschreiten. Außerhalb der 6-m-Zone gelten für den Torwart die gleichen Regeln wie für einen Feldspieler.
- 4.6 Wenn der Torwart den Ball berührt und dieser das Spielfeld hinter der Torlinie verlässt, gibt es einen Eckball, seitlich des Spielfelds wird ein Einwurf für die gegnerische Mannschaft gewährt.

- 4.7 In der Verteidigung: Sobald alle Angreifer die Mittellinie überquert haben, ist das Pressing obligatorisch.
Jeder Spieler, der eine Zonenverteidigung durchführt, wird ausgeschlossen und erhält ein persönliches Foul.
Ein Spieler darf zonieren, nachdem er ein einfaches Foul an einem Spieler begangen hat, muss jedoch zum Pressing zurückkehren, sobald das Foul gespielt wurde.
- 4.8 Nach einem Foul außerhalb der 6-Meter-Linie darf der angreifende Spieler nicht direkt auf das Tor schießen. Der Spieler darf jedoch seinen Ball spielen (was bedeutet, dass der Ball die Hand des Spielers verlässt) und dann schwimmen und schießen oder fixieren und schießen. Wenn das Foul außerhalb des 4-Meter-Raums stattgefunden hat, hebt der Schiedsrichter den Arm.
- 4.9 Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo sich der Ball befindet. Wenn das Foul innerhalb von 4 Metern stattfand, müssen zwei Spieler derselben Mannschaft den Ball absichtlich berührt haben, bevor sie einen Strafstoß ausführen können. Wenn das Foul außerhalb des 4-Meter-Raums stattgefunden hat, hebt der Schiedsrichter den Arm, um anzuzeigen, dass der Spieler schwimmen und schießen oder fixieren und schießen darf.
- 4.10 Wenn ein Angreifer mit dem Ball (im Wasser oder in der Hand) innerhalb der 4-Meter-Zone ohne Gegner vor ihm auf das Tor zuläuft und ein Verteidiger ihn von hinten berührt, wird dem Angreifer ein Strafstoß zugesprochen.
- 4.11 Der Torwart darf nur in den folgenden Phasen des Spiels ausgewechselt werden:
4.11.1 Nachdem ein Tor erzielt wurde,
4.11.2 Während der Pause zwischen den Spielabschnitten,
4.11.3 Bei einer Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter aufgrund einer Verletzung.
- 4.12 Der Trainer darf sich nur dann zu seinem 4-m-Punkt bewegen, wenn seine Mannschaft in Ballbesitz ist. In der Verteidigung sitzt oder steht er neben seiner Bank.
- 4.13 In allen anderen Fällen sind die allgemeinen Wasserballregeln der Fédération Française de Natation anzuwenden.

5.0 Punkte

- 5.1 Dem Team werden 3 Punkte gutgeschrieben.
- 5.2 Bei Gleichstand erhält jedes Team 1 Punkt.
- 5.3 Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Punkte.
- 5.4 Im Falle einer Forfaitniederlage wird der betreffenden Mannschaft ein (1) Punkt abgezogen.

- 5.5 Falls zwei oder mehr Mannschaften nach den Spielen der Vorrunde die gleichen Punkte haben, werden die folgenden Kriterien angewandt, um die endgültige Position der Mannschaften zu bestimmen:
- 5.5.1 *Ergebnis des Spiels zwischen den Mannschaften mit gleichen Punkten.*
 - 5.5.2 *Bessere Tordifferenz aus den Spielen zwischen den punktgleichen Mannschaften.*
 - 5.5.3 *Höhere Anzahl an erzielten Toren in den Spielen zwischen Mannschaften mit gleicher Punktzahl.*
 - 5.5.4 *Bessere Tordifferenz in allen Spielen der Gruppe.*
 - 5.5.5 *Höchste Anzahl an erzielten Toren in allen Spielen der Gruppe.*
 - 5.5.6 *Kopf oder Zahl*
- 5.6 In der Schlussphase des Turniers wird bei Gleichstand zwischen den Mannschaften durch eine Reihe von drei Elfmeterschießen entschieden. Wenn es am Ende dieser Phase immer noch unentschieden steht, schießt jede Mannschaft abwechselnd einen Elfmeter (mit denselben drei Schützen wie zu Beginn), bis eine der beiden Mannschaften gewonnen hat. Die Spieler schießen in der gleichen Reihenfolge wie bei der ersten Elfmeterserie.
- Die Mannschaft mit den weißen Mützen beginnt zuerst mit dem Schießen.

6.0 Schiedsrichter

- 6.1 Ein Schiedsrichter pro Spiel
- 6.2 Zwei Personen am Anschreibertisch, um die Einhaltung der Spielregeln zu gewährleisten, den Spielstand zu notieren und auch um zu kontrollieren, ob die Ein- und Ausgänge regelgerecht erfolgen, den Ausschluss von Spielern und das vierte persönliche Foul zu notieren.
- 6.3 Ein Zeitnehmer pro Becken bei Gruppenspielen oder Platzierungsspielen.
- 6.4 Ein Zeitnehmer pro Spielfeld, um die genauen Zeiträume des tatsächlichen Spiels, die Intervalle zwischen den Zeiträumen und die Auszeiten bei Halbfinal- und Finalspielen zu registrieren.

7.0 Verschiedenes

- 7.1 Nur 1 Trainer und 1 Assistent dürfen auf der Bank sitzen.
- 7.2 Der Trainer darf niemals die Funktion des Schiedsrichters behindern.
- 7.3 Der Trainer ist da, um zu coachen und nicht, um seine Spieler anzuschreien. Ein solches wiederholtes Verhalten wird mit einer gelben und, falls es fortgesetzt wird, mit einer roten Karte geahndet.
- 7.4 Der Assistent darf sich nicht bewegen, auch wenn der Haupttrainer ausgeschlossen wurde.

7.5 Während des Turniers sind der Trainer, sein Assistent und die Spieler verpflichtet, die vom Veranstalter bereitgestellte Akkreditierung zu tragen. Die Mitglieder einer Mannschaft sollten nach Möglichkeit die gleiche Kleidung tragen.

7.6 Der Trainer oder sein Assistent wird im Falle eines Protests während eines Spiels automatisch des Feldes verwiesen und für das nächste Spiel automatisch gesperrt. Eine härtere Strafe ist möglich und wird vom Organisationskomitee des Turniers verhängt.

7.7 Eine rote Karte führt zu einer automatischen Sperre für das nächste Spiel.

7.8 Ausschreitungen von Trainern oder Fans auf den Tribünen, die den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels erschweren, berechtigen den Schiedsrichter, das Spiel zeitweilig zu unterbrechen. Im Wiederholungsfall wird das Spiel beendet und die Mannschaft, deren Fans oder Offizielle für den Vorfall verantwortlich gemacht werden, mit einer 5:0-Niederlage bestraft (Disziplinarausschuss des Turniers).

7.9 Falls an den Ausschreitungen beide Mannschaften oder sogar die Zuschauer beider Mannschaften beteiligt sind, wird jeder Mannschaft eine 5:0-Niederlage zugewiesen (Turnierdisziplinarausschuss).

7.10 Alle Fragen, die in diesen Regeln nicht geregelt sind, werden durch die allgemeinen Regeln geregelt, die in erster Linie vom FFN (1) und dann, wenn nötig, von der FINA (2) festgelegt werden.

7.11 Zusammensetzung der Disziplinarkommission :

7.11.1 Der Präsident von Mulhouse Water-Polo.

7.11.2 Der Schiedsrichter des Spiels

7.11.3 Supervisor des Spielschiedsrichters, wenn es einen Supervisor gibt.

7.11.4 Ein Mitglied des Organisationskomitees des Hopla Cup.

7.11.5 Jede Person, die vom Vorsitzenden des MWP angefordert wird.

~ ENDE ~