



Wettkampfordnung

Hopla Cup 2027

Turnier U10-U12



1.0 Die Mannschaften

- 1.1. Die Mannschaften müssen aus mindestens 6 Spielern bestehen. Das Spiel wird mit 6 Spielern (5 Feldspieler + 1 Torwart) ausgetragen, maximal 14 Spieler pro Mannschaft.
- 1.2. Im Jahr 2027 können Jungen und Mädchen, die 2015 oder später geboren sind, am Hopla Cup U12 teilnehmen.
- 1.3. Im Jahr 2027 können Jungen und Mädchen, die 2017 oder später geboren sind, am Hopla Cup U10 teilnehmen.
- 1.4. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft spielen.
- 1.5. Ein in einer höheren Altersklasse spielender Spieler darf nicht für zwei verschiedene Turniere gemeldet werden (zulässig ist nur die einmalige Teilnahme in einer höheren Altersklasse).

2.0 Spielfeld

- 2.1 Das Spielfeld misst 20 m x 10 m, die Tiefe des Beckens beträgt 1,80 m.
- 2.2 Die Strafwürfe werden aus einer Entfernung von 4 m ausgeführt.
- 2.3 Der Torraum (z. B. 2 m) wird in Längsrichtung durch einen Markierungspfosten 2 m von der Torlinie entfernt und seitlich durch einen weiteren Markierungspfosten 2 m von jedem Torpfosten entfernt (oder durch eine Markierung auf den Schwimmringe 2 m von jedem Torpfosten entfernt...) begrenzt. Der 4-Meter-Raum wird durch einen Markierungspfosten in einer anderen Farbe abgegrenzt.
- 2.4 Die Abmessungen der Tore: 2 m x 0,75 m.
- 2.5 Es werden Bälle der Größe 3 verwendet.

3.0 Spieldauer

3.1 Jedes Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von jeweils 9 Minuten mit einer Pause von 2 Minuten zwischen den Halbzeiten.

3.2 Die Spielzeit läuft kontinuierlich und wird nur bei Verletzungen oder technischen Zwischenfällen unterbrochen.

3.3 Die 28-Sekunden-Regel findet keine Anwendung.

3.4 Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass der Ballbesitz an die gegnerische Mannschaft übertragen wird, wenn es offensichtliche Anzeichen für Zeitverzögerung gibt, insbesondere in der letzten Minute des Spiels (die Mannschaft bleibt in ihrer eigenen Spielhälfte, die Mannschaft zieht sich ohne Grund zurück).

Der Schiedsrichter ruft dann „5 Sekunden“ aus; dies ist die verbleibende Zeit, die der ballbesitzende Mannschaft für einen Schuss bleibt.

3.5 Jedes Spiel beginnt zur angesetzten Zeit, unabhängig davon, ob beide Mannschaften anwesend sind oder nicht. Bei Nichterscheinen einer der beiden Mannschaften gewinnt die anwesende Mannschaft das Spiel kampflos mit 8:0. Sind beide Mannschaften nicht anwesend, verlieren beide Mannschaften durch Forfait mit 8:0.

4.0 Regeln

4.1 Bei gleicher Spielerzahl darf sich ein Angreifer nicht länger als 10 Sekunden vor dem gegnerischen Tor und bis zu 4 m davor aufhalten, um ein zu statisches Spiel zu vermeiden. Es wird ein Foul gepfiffen und der Ballbesitz geht an die gegnerische Mannschaft über.

4.2 Ein Spieler, der 4 persönliche Fouls begangen hat, darf nicht mehr am Spiel teilnehmen; er nimmt seine Mütze ab und begibt sich auf die Auswechselbank.

4.3 Spieler, die grob, respektlos oder in einer Weise handeln, die dem Geist des Spiels widerspricht, werden endgültig aus dem Spiel ausgeschlossen und durch einen Ersatzspieler ersetzt (sie werden automatisch für das nächste Spiel gesperrt). Darüber hinaus ist je nach Schwere der Vergehen nach Prüfung durch die Spielleitung eine Sperre für mehrere Spiele oder sogar für das gesamte Turnier möglich.

4.4 Ein vorübergehend ausgeschlossener Spieler muss sich in die Ausschlusszone begeben und dort sichtbar wieder auftauchen. Ab diesem Zeitpunkt darf er sofort wieder ins Spiel zurückkehren.

4.5 Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kann ein Feldspieler ausgewechselt werden, indem er das Spielfeld über die Ausschlusszone verlässt. Der Einwechselspieler darf

das Spielfeld betreten, nachdem er sich sichtbar in der Ausgrenzungszone gezeigt und dem ausscheidenden Spieler die Hand gegeben hat, sobald dieser ebenfalls die Zone erreicht hat.

4.6 Nur der Torwart darf den Ball in seiner 4-Meter-Zone mit beiden Händen halten.

4.7 Der Torwart darf die Spielfeldmitte überschreiten. Außerhalb der 4-Meter-Zone unterliegt der Torwart denselben Regeln wie ein Feldspieler.

4.8 Berührt der Torwart den Ball und geht dieser hinter der Torlinie aus dem Spielfeld, gibt es eine Ecke; seitlich des Spielfelds wird dem gegnerischen Team ein Einwurf gewährt.

4.9 Angriff des Torwarts: Wenn der Torwart den Ball unter Kontrolle hat, dürfen die Spieler ihm den Ball nicht abnehmen. Bei Nichtbeachtung wird dem Torwart ein Freistoß zugesprochen.

4.10 In der Verteidigung: Sobald alle Angreifer die Mittellinie überquert haben, ist Pressing Pflicht. Jeder Spieler, der dann eine Zonenverteidigung spielt, wird ausgeschlossen und erhält ein persönliches Foul. Ein Spieler darf in die Zonenverteidigung wechseln, nachdem er ein einfaches Foul an einem Spieler begangen hat. Er muss jedoch zum Pressing zurückkehren, sobald das Foul abgearbeitet ist.

4.11 Nach einem Foul außerhalb der 4-Meter-Linie darf der angreifende Spieler nicht direkt aufs Tor schießen; dasselbe gilt für die Ecke!

Der Spieler darf den Ball jedoch spielen (d. h., der Ball muss die Hand des Spielers verlassen, z. B. durch einen Sprungwurf), dann schießen, oder schwimmen und schießen oder den Ball festhalten und schießen.

Fand das Foul außerhalb der 4-Meter-Linie statt, hebt der Schiedsrichter den Arm.

4.12 Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball befindet.

4.13 Erfolgt das Foul innerhalb der 4-Meter-Zone, müssen zwei Spieler derselben Mannschaft den Ball absichtlich berührt haben, bevor auf das Tor geschossen werden darf, oder es gilt für einen Spieler, der den Ball sichtbar INNERHALB der 4-Meter-Zone ins Spiel gebracht hat und über die 4-Meter-Zone hinausschwimmt, bevor er auf das Tor schießt (er darf auch wieder in die 4-Meter-Zone zurückkehren, um zu schießen!).

4.14 Befindet sich ein Angreifer im Ballbesitz (im Wasser oder in der Hand) vor dem Tor im 4-Meter-Raum, ohne dass sich ein Gegner vor ihm befindet, und wird er von einem Verteidiger von hinten berührt, wird dem Angreifer ein Strafwurf zugesprochen.

4.15 Der Torwart darf nur in den folgenden Spielphasen ausgewechselt werden:

4.15.1 Nach einem erzielten Tor,

4.15.2 In der Pause zwischen den Spielhälften,

4.15.3 Bei einer Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter aufgrund einer Verletzung.

4.16 Der Trainer darf sich nur dann bis zu seiner 4-Meter-Markierung bewegen, wenn seine Mannschaft im Ballbesitz ist. In der Verteidigung hält er sich sitzend oder stehend neben seiner Bank auf.

4.17 In allen anderen Fällen gelten die allgemeinen Wasserballregeln des französischen Schwimmverbands (Fédération Française de Natation).

5.0 Punkte

5.1 Die siegreiche Mannschaft erhält 3 Punkte.

5.2 Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

5.3 Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Punkte.

5.4 Falls zwei oder mehr Mannschaften nach den Spielen der Vorrunde die gleiche Punktzahl aufweisen, gelten folgende Kriterien zur Ermittlung der endgültigen Platzierung der Mannschaften:

- a) Ergebnis des Spiels zwischen den punktgleichen Mannschaften.
- b) Bessere Tordifferenz in den Spielen zwischen den Mannschaften mit gleicher Punktzahl.
- c) Höhere Anzahl an erzielten Toren in den Spielen zwischen den Mannschaften mit gleicher Punktzahl.
- d) Bessere Tordifferenz in allen Gruppenspielen.
- e) Höhere Anzahl an erzielten Toren in allen Gruppenspielen.
- f) Münzwurf

5.5 In der Endrunde des Turniers wird bei Gleichstand die Entscheidung durch eine Serie von 3 Elfmeter getroffen. Besteht am Ende dieser Runde weiterhin Gleichstand, schießt jede Mannschaft abwechselnd einen Elfmeter (mit denselben 3 Schützen wie zu Beginn), bis eine der beiden Mannschaften gewinnt. Die Spieler schießen in derselben Reihenfolge wie bei der ersten Elfmeterserie. Die Mannschaft mit den weißen Mützen beginnt mit dem Schießen.

6.0 Schiedsrichter

6.1 Ein Schiedsrichter pro Spiel (je nach den Umständen sind jedoch auch zwei möglich).

6.2 Zwei Personen am Spieltisch, um die Einhaltung der Spielregeln zu gewährleisten, den Spielstand zu notieren sowie zu überprüfen, ob Ein- und Auswechsellvorgänge regelkonform erfolgen, und den Ausschluss von Spielern sowie das vierte persönliche Foul zu vermerken.

6.3 Ein Zeitnehmer pro Becken bei Gruppen- oder Platzierungsspielen.

7.0 Sonstiges

7.1 Nur 1 Trainer und 1 Assistent dürfen auf der Bank Platz nehmen; sie müssen angemessene Kleidung tragen (mindestens Shorts und T-Shirt; kein nackter Oberkörper).

7.2 Der Trainer darf die Arbeit des Schiedsrichters niemals behindern.

7.3 Der Trainer ist dazu da, seine Spieler zu coachen, und nicht, sie anzuschreien. Wiederholtes Verhalten dieser Art führt zunächst zu einer gelben Karte und anschließend zu einer roten Karte, sollte es fortgesetzt werden.

7.4 Der Assistenztrainer darf seinen Platz nicht verlassen, auch nicht, wenn der Haupttrainer des Feldes verwiesen wurde. Während des Turniers sind der Trainer, sein Assistenztrainer und die Spieler verpflichtet, die von den Veranstaltern ausgehändigte Akkreditierung zu tragen.

Die Mitglieder einer Mannschaft sollten nach Möglichkeit identische Kleidung tragen.

7.5 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 strengere Strafe ist möglich und wird vom Turnierorganisationskomitee verhängt.

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

7.7 Jedes Fehlverhalten von Trainern oder Fans auf den Tribünen, das den ordnungsgemäßen Spielablauf beeinträchtigt, berechtigt den Schiedsrichter, das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Im Wiederholungsfall wird das Spiel abgebrochen und der Mannschaft, deren Fans oder Offizielle als für den Vorfall verantwortlich angesehen werden, eine 5:0-Niederlage auferlegt (Disziplinarkommission des Turniers).

7.8 Sollten beide Mannschaften oder sogar die Zuschauer beider Mannschaften an den Ausschreitungen beteiligt sein, wird jeder Mannschaft eine 5:0-Niederlage zuerkannt (Disziplinarkommission des Turniers).

7.9 Alle in diesem Reglement nicht geregelten Fragen unterliegen den allgemeinen Regeln, die in erster Linie von der FFN (1) und anschließend, falls erforderlich, von World Aquatics (2) festgelegt wurden.

7.10 Zusammensetzung der Disziplinarkommission:

7.10.1 Der Präsident des Mulhouse Water-Polo (oder sein Vertreter, der Mitglied des Vorstands ist).

7.10.2 Der Schiedsrichter des Spiels.

7.10.3 Der Schiedsrichterbeobachter, sofern vorhanden.

7.10.4 Ein Mitglied des Organisationskomitees des Hopla-Cups.

7.10.5 Jede vom Präsidenten des MWP herangezogene Person.