Règlement Sportif

HOPLA CUP 2027

Tournoi U10-U12

1.0 Les équipes

1.1 Les équipes doivent être composées de 6 joueurs minimum. Le jeu se déroule avec 6 joueurs (5 joueurs de champ + 1 gardien), maximum 14 joueurs par équipe.

1.2 En 2027, les garçons et les filles né(e)s en 2015 et après peuvent participer à la Hopla Cup U12.

1.3 En 2027, les garçons et les filles né(e)s en 2017 et après peuvent participer à la Hopla Cup U10.

1.4 Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe.

1.5 Un joueur surclassé ne peut pas être inscrit sur 2 tournois différents (seul le simple surclassement est autorisé).

2.0 Terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu sera de 20 m x 10 m, la profondeur de la piscine est de 1,80 m.

2.2 Les tirs au but sont tirés à 4 m.

2.3 La ***zone de but*** (ex 2m) sera délimitée longitudinalement par un plot situé à 2m de la ligne de but et latéralement par un autre plot à 2m de chaque poteau de but *(ou par une marque sur les boudins à 2m de chaque poteau…)*. La zone des 4 m sera délimitée par un plot d'une couleur différente.

2.4 Les dimensions des buts : 2m x 0,75.

2.5 Les ballons utilisés seront de taille 3.

3.0 Durée du jeu

3.1 Chaque partie durera 2 périodes de 9 minutes chacune avec un intervalle de 2 min entre les périodes.

3.2 Le temps court continuellement et n'est arrêté qu'en cas de blessure ou d'incident technique.

3.3 La règle des 28 secondes ne s'applique pas.

3.4 L'arbitre peut décider que la possession du ballon doit être donnée à l'autre équipe s'il y a des signes évidents de perte de temps, spécialement dans la dernière minute du match (l'équipe reste dans sa moitié de terrain, l'équipe recule sans raison).
L'arbitre annoncera alors « 5 secondes » ; temps restant à l'équipe en possession du ballon pour shooter.

3.5 Chaque match débutera à l'heure programmée que les deux équipes soient présentes ou pas. En cas d'absence d'une des deux équipes, l'équipe présente gagne le match par forfait sur le score de 8-0. En cas d'absence des deux équipes, les deux équipes perdent par forfait sur le score de 8-0.

4.0 Règles

4.1 Durant le jeu à nombre égal de joueurs, un attaquant ne peut pas se tenir (stationner) devant le but adverse et jusqu'à 4m pendant plus de 10 secondes afin d'éviter un jeu trop statique. Une faute sera sifflée et la possession de la balle sera rendue à l'équipe adverse.

4.2 Un joueur auteur de 4 fautes personnelles ne peut pas reprendre le jeu, il enlève son bonnet prend place sur le banc des remplaçants.

4.3 Les joueurs brutaux, irrespectueux ou aillant une conduite contraire à l'esprit du jeu seront exclus définitivement du match avec remplacement (ils feront l'objet d'une suspension automatique pour le match suivant).
De plus une disqualification pour plusieurs matchs voire l'ensemble du tournoi est possible selon la gravité de ses actes après analyse par la commission de discipline.

4.4 Un joueur exclu temporairement doit rejoindre la zone d'exclusion et émerger visiblement dans celle-ci. Dès lors il peut immédiatement revenir en jeu.

4.5 À tout moment de la partie, un joueur de champ peut être remplacé en quittant le terrain de jeu par la zone d'exclusion. Le remplaçant peut entrer dans le champ de jeu après avoir visiblement émergé dans la zone d'exclusion et avoir taper dans la main du joueur sortant a dès que celui-ci a également rejoint la zone.

4.6 Seul le gardien a le droit de tenir la balle à deux mains dans sa zone des 4m.

4.7 Le gardien est autorisé à dépasser le milieu du terrain. En dehors de la zone des 4 m, le gardien est soumis aux mêmes règles qu'un joueur de champ.

4.8 Si le gardien touche la balle et qu'elle sort du champ de jeu en arrière de la ligne de but, il y a corner ; latéralement au champ de jeu une remise

en jeu est accordée à l'équipe adverse.

4.9 ***Attaque du gardien : quand le gardien a le contrôle du ballon, les joueurs ne sont pas autorisés à lui contester le ballon. En cas de non-respect, un coup-franc sera accordé au gardien.***

4.10 ***En défense : dès que tous les attaquants ont franchi la ligne médiane, le pressing est obligatoire. Tout joueur qui effectuera alors une défense en zone sera exclu et recevra une faute personnelle. Un joueur est autorisé à zoner après avoir commis une faute simple sur un joueur. Il doit cependant retourner au pressing dès que la faute a été jouée.***

4.11 ***Après une faute en dehors de la ligne des 4 mètres, le joueur attaquant ne peut pas tirer directement au but, il en est de même pour le corner ! Cependant, le joueur peut jouer son ballon (ce qui veut dire que le ballon quitte la main du joueur, le faire sauter) puis tirer, ou nager et tirer ou bien fixer et tirer.***
Si la faute a eu lieu en-dehors des 4 mètres, l'arbitre lève le bras.

4.12 Le coup franc est joué à l'endroit où se trouve la balle.

4.13 Si la faute a lieu dans les 4 mètres, deux joueurs de la même équipe doivent avoir toucher intentionnellement le ballon avant de pourvoir tirer au but, ***ou pour un joueur qui a visiblement remis le ballon en jeu à l'INTERIEUR des 4 mètres et nage au-delà des 4 mètres avant de tirer au but (il est également autorisé à ré-entrer dans les 4 mètres pour tirer !).***

4.14 Si un attaquant en possession du ballon (dans l'eau ou dans sa main) se trouve face au but dans la zone des 4 mètres sans adversaire devant lui et qu'un défenseur le touche par derrière, un penalty sera accordé à l'attaquant.

4.15 Le gardien de but peut être remplacé seulement aux étapes suivantes du jeu :

4.15.1 Après qu'un but ait été marqué,

4.15.2 Pendant l'intervalle entre les périodes de jeu,

4.15.3 En cas d'interruption du match par l'arbitre en cas de blessure.

4.16 L'entraîneur est autorisé à se déplacer jusqu'à son plot des 4m uniquement quand son équipe est en possession du ballon. En défense il se tient assis ou debout à côté de son banc.

4.17 Dans tous les autres cas, il convient d'appliquer les règles générales de water-polo de la Fédération Française de Natation.

5.0 Points

5.1 L'équipe gagnante se verra attribuer 3 points.

5.2 En cas d'égalité, 1 point sera attribué à chaque équipe.

5.3 L'équipe perdante recevra 0 point.

5.4 Dans le cas où deux équipes ou plus ont les mêmes points après les matchs de la phase préliminaire, les critères suivants seront appliqués pour déterminer la position finale des équipes :

a. Résultat du match entre les équipes avec des points égaux.

b. Meilleure différence de buts sur les matchs entre les équipes aillant le même nombre de points.

c. Plus grand nombre de buts marqués sur les matchs entre les équipes aillant le même nombre de points

d. Meilleure différence de buts sur l'ensemble des matchs du groupe

e. Plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble des matchs du groupe

f. Pile ou face

5.5 Lors de la phase finale du tournoi, en cas d'égalité, les équipes seront départagées par une série de 3 tirs au but. Si, à la fin de cette phase il y a toujours égalité, chaque équipe tirera alternativement un penalty (avec les 3 mêmes tireurs qu'au départ) jusqu'à la victoire de l'une des deux. Les joueurs tireront dans le même ordre que lors de la première série de tirs au but.

L'équipe portant les bonnets blancs commencera à tirer en premier.

6.0 Arbitres

6.1 Un arbitre par match (deux sont toutefois possibles selon les circonstances).

6.2 Deux personnes à la table de marque pour garantir le respect des règles du jeu, noter le score et aussi pour contrôler si les entrées et les sorties se font dans les règles, noter l'exclusion des joueurs et la quatrième faute personnelle.

6.3 Un chronométreur par bassin lors des matchs de poule ou de classement.

7.0 Divers

7.1 Seuls 1 entraîneur et 1 assistant peuvent s'asseoir sur le banc ; ils doivent porter une tenue décente (a minima un short et un T-Shirt ; pas de torse nu).

7.2 L'entraîneur ne doit jamais gêner la fonction de l'arbitre.

7.3 L'entraîneur est là pour coacher et non pas hurler après ses joueurs. Un tel comportement répété fera l'objet d'un carton jaune puis rouge s'il devait se poursuivre.

7.4 L'assistant n'est pas autorisé à se déplacer, même lorsque l'entraîneur principal a été exclu.Pendant le tournoi, l'entraîneur, son assistant et les joueurs seront obligés de porter l'accréditation fournie par les organisateurs.

Les membres d'une même équipe porteront si possible une tenue identique.

7.5 L'entraîneur ou son assistant sera automatiquement expulsé en cas de protestation pendant un match et suspendu automatiquement pour le match suivant. Une sanction plus dure reste possible et sera prise par le comité d'organisation du tournoi.

7.6 Un carton rouge entrainera une suspension automatique pour le match suivant.

7.7 Tout débordement des entraîneurs ou supporters dans les tribunes rendant difficile le bon déroulement du jeu autorisera l'arbitre à suspendre le jeu temporairement. En cas de récidive, le jeu se terminera et une défaite de 5-0 sera affectée à l'équipe dont les supporters ou officiels sont considérés comme responsables de l'incident (commission de discipline du tournoi).

7.8 Dans le cas où les débordements impliquent les deux équipes ou même le public des deux équipes, chaque équipe se verra attribuer une défaite de 5-0 (commission de discipline du tournois).

7.9 Toutes les questions non prévues par le présent règlement sont régies par les règles générales définies en premier lieu par la FFN (1) et ensuite si besoin par World Aquatics (2).

7.10 Composition de la commission de discipline :

7.10.1 Le président du Mulhouse Water-Polo (ou son représentant membre du comité directeur).

7.10.2 L'arbitre du match.

7.10.3 Superviseur de l'arbitre du match si superviseur il y a.

7.10.4 Un membre du comité d'organisation de la Hopla Cup.

7.10.5 Toute personne requise par le président du MWP.

~FIN~