



Sportreglement Hopla Cup 2027 Turnier U14



1.0 Die Teams

- 1.1 Die Mannschaften müssen aus mindestens 7 Spielern bestehen. Gespielt wird mit 7 Spielern (6 Feldspieler + 1 Torwart); maximal 14 Spieler pro Mannschaft.
- 1.2 Im Jahr 2027 können Jungen und Mädchen, die 2013 oder später geboren wurden, am Hopla Cup U14 teilnehmen.
- 1.3 Ein Spieler darf nur in einer einzigen Mannschaft spielen.
- 1.4 Ein Spieler, der eine Hochstufung erhalten hat, darf nicht für zwei verschiedene Turniere gemeldet werden (nur die einfache Hochstufung ist zulässig).

2.0 Spielfeld

- 2.1 Das Spielfeld wird 25 m x 20 m groß sein, die Wassertiefe beträgt 1,80 m.
- 2.2 Die Strafstöße werden aus 5 Metern Entfernung ausgeführt.
- 2.3 Der **Torraum** wird in Längsrichtung durch einen Markierungskörper begrenzt, der 2 m von der Torlinie entfernt ist, und seitlich durch zwei Markierungskörper (oder Schwimmkörper an den Bahnen, die 2 m außerhalb der jeweiligen Torpfosten liegen). Die 6-Meter-Zone wird durch einen Markierungskörper in einer anderen Farbe abgegrenzt.
- 2.4 Die Abmessungen der Tore: 3 m x 0,9 m.
- 2.5 Die verwendeten Bälle werden der Größe 4 entsprechen.

3.0 Spieldauer

- 3.1 Jedes Spiel besteht aus zwei Spielabschnitten zu je 9 Minuten, mit einer Pause von 2 Minuten zwischen den Abschnitten.
- 3.2 Die Zeit läuft ununterbrochen weiter und wird nur bei einer Verletzung oder einem technischen Zwischenfall angehalten..
- 3.3 Die 28-Sekunden-Regel findet keine Anwendung.
- 3.4 Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass der Ballbesitz an die gegnerische Mannschaft übergeht, wenn es offensichtliche

Anzeichen für Zeitspiel gibt, insbesondere in der letzten Spielminute (die Mannschaft verbleibt in ihrer eigenen Spielhälfte oder zieht sich ohne Grund zurück).

Der Schiedsrichter kündigt daraufhin „5 Sekunden“ an – die verbleibende Zeit für die ballführende Mannschaft, um einen Wurf auszuführen.

- 3.5 Jedes Spiel beginnt zur angesetzten Zeit, unabhängig davon, ob beide Mannschaften anwesend sind. Erscheint eine der beiden Mannschaften nicht, gewinnt die anwesende Mannschaft das Spiel kampflos mit 8:0. Erscheinen beide Mannschaften nicht, verlieren beide Mannschaften das Spiel kampflos mit 8:0.

4.0 Regeln

- 4.1 Ein Spieler, der drei persönliche Fouls begangen hat, darf nicht weiterspielen; er nimmt seine Kappe ab und setzt sich auf die Auswechselbank.
- 4.2 Spieler, die sich brutal oder respektlos verhalten oder deren Verhalten dem Geist des Spiels widerspricht, werden dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen (mit der Möglichkeit einer Einwechslung); sie werden automatisch für das nächste Spiel gesperrt.
Darüber hinaus ist – abhängig von der Schwere des Vergehens und nach Prüfung durch die Disziplinarkommission – eine Sperre für mehrere Spiele oder sogar für das gesamte Turnier möglich.
- 4.3 Ein vorübergehend ausgeschlossener Spieler muss sich in die Ausschlusszone begeben und dort sichtbar erscheinen. Von diesem Moment an kann er sofort wieder ins Spiel zurückkehren.
- 4.4 Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kann ein Feldspieler ausgewechselt werden, indem er das Spielfeld über die Wechselzone verlässt. Der Einwechselspieler darf das Spielfeld betreten, nachdem er in der Wechselzone sichtbar in Erscheinung getreten ist und mit dem ausscheidenden Spieler abgeklatscht hat – sobald dieser ebenfalls die Zone erreicht hat.
- 4.5 Nur der Torwart darf den Ball in seinem 6-Meter-Raum mit beiden Händen halten.
- 4.6 Der Torwart darf die Mittellinie überschreiten. Außerhalb des 6-Meter-Raums unterliegt der Torwart denselben Regeln wie ein Feldspieler.
- 4.7 Berührt der Torwart den Ball und dieser verlässt das Spielfeld, so gibt es – wenn er über die Torlinie ins Aus geht – Eckstoß; verlässt

er das Spielfeld seitlich, erhält die gegnerische Mannschaft einen Einwurf.

- 4.8 Wenn das Foul innerhalb der 6-Meter-Linie begangen wird: a.) müssen zwei Spieler derselben Mannschaft den Ball absichtlich berührt haben, bevor auf das Tor geworfen werden darf, oder b.) gilt dies für einen Spieler, der den Ball innerhalb der 6-Meter-Linie wieder ins Spiel gebracht hat und über die 6-Meter-Linie hinaus schwimmt, bevor er auf das Tor wirft (**er darf zum Werfen auch wieder in den 6-Meter-Raum zurückkehren!**).

Wenn das Foul außerhalb des 6-Meter-Raums begangen wurde, hebt der Schiedsrichter den Arm; der Spieler kann dann direkt auf das Tor schießen.

- 4.9 Befindet sich ein Angreifer mit Ballbesitz (im Wasser oder in der Hand) innerhalb der 6-Meter-Zone frontal zum Tor und ohne Gegenspieler vor sich, und wird er dabei von einem Verteidiger von hinten behindert, so wird dem Angreifer ein Strafwurf zugesprochen.

- 4.10 Der Torwart darf nur in den folgenden Spielphasen ausgewechselt werden:

4.10.1 Nachdem ein Tor erzielt wurde,

4.10.2 Während der Pause zwischen den Spielabschnitten,

4.10.3 Bei Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter aufgrund einer Verletzung.

- 4.11 Der Trainer darf sich nur dann bis zu seiner 6-Meter-Markierung bewegen, wenn seine Mannschaft im Ballbesitz ist. In der Abwehr hält er sich im Sitzen oder Stehen neben seiner Bank auf.

- 4.12 In allen übrigen Fällen sind die allgemeinen Wasserballregeln der Fédération Française de Natation anzuwenden.

5.0 Punkte

5.1 Der Siegermannschaft werden 3 Punkte zugesprochen.

5.2 Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

5.3 Die verlierende Mannschaft erhält 0 Punkte.

5.4 Sollten zwei oder mehr Mannschaften nach den Spielen der Vorrunde punktgleich sein, werden die folgenden Kriterien angewandt, um die Endplatzierung der Mannschaften zu bestimmen:

- *Ergebnis des Spiels zwischen den punktgleichen Mannschaften.*
- *Bessere Tordifferenz aus den Spielen zwischen den punktgleichen*

Mannschaften.

- *Höhere Anzahl erzielter Tore in den Spielen zwischen den punktgleichen Mannschaften.*
- *Bessere Tordifferenz aus allen Gruppenspielen.*
- *Höhere Anzahl erzielter Tore in allen Gruppenspielen.*
- *Münzwurf.*

5.5 In der Endphase des Turniers wird bei Gleichstand eine Entscheidung durch eine Serie von drei Strafwürfen herbeigeführt. Sollte nach dieser Phase weiterhin Gleichstand herrschen, führen die Mannschaften abwechselnd jeweils einen Strafwurf aus (mit denselben drei Schützen wie zuvor), bis eine der beiden Mannschaften gewinnt. Die Spieler treten in derselben Reihenfolge an wie in der ersten Serie.

Die Mannschaft mit den weißen Kappen beginnt.

6.0 Schiedsrichter

- 6.1 Ein Schiedsrichter pro Spiel (je nach Umständen sind jedoch zwei möglich).
- 6.2 Zwei Personen am Kampfgericht, um die Einhaltung der Spielregeln zu gewährleisten, den Spielstand zu notieren sowie zu überwachen, ob Ein- und Auswechslungen regelkonform erfolgen, und um Spielerausschlüsse sowie das dritte persönliche Foul zu erfassen.
- 6.3 Ein Zeitnehmer pro Becken bei den Vorrunden- oder Platzierungsspielen.

7.0 Verschiedenes

- 7.1 Nur ein Trainer und ein Assistent dürfen auf der Bank Platz nehmen; sie müssen angemessene Kleidung tragen (mindestens Shorts und T-Shirt; kein freier Oberkörper).
- 7.2 Der Trainer darf die Tätigkeit des Schiedsrichters niemals behindern.
- 7.3 Der Trainer ist dazu da, zu coachen, und nicht, um seine Spieler anzuschreien oder als Schiedsrichter zu agieren. Ein solches wiederholtes Verhalten wird zunächst mit einer gelben und bei Fortsetzung mit einer roten Karte geahndet.
- 7.4 Der Assistent darf seinen Platz nicht verlassen, selbst wenn der Cheftrainer des Feldes verwiesen wurde.

- 7.5 Während des Turniers sind der Trainer, sein Assistent und die Spieler verpflichtet, die von den Organisatoren bereitgestellte Akkreditierung zu tragen.
Die Mitglieder derselben Mannschaft sollen nach Möglichkeit einheitliche Kleidung tragen.
- 7.6 Der Trainer oder sein Assistent wird bei Protesten während eines Spiels automatisch des Feldes verwiesen und für das darauffolgende Spiel automatisch gesperrt. Eine härtere Sanktion bleibt möglich und wird vom Organisationskomitee des Turniers verhängt.
- 7.7 Eine Rote Karte zieht eine automatische Sperre für das nächste Spiel nach sich.
- 7.8 Sollten sich Trainer oder Zuschauer auf der Tribüne so verhalten, dass ein ordnungsgemäßer Spielablauf beeinträchtigt wird, ist der Schiedsrichter berechtigt, das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Im Wiederholungsfall wird das Spiel abgebrochen; die Mannschaft, deren Anhänger oder Offizielle für den Vorfall verantwortlich gemacht werden, wird mit einer 0:5-Niederlage bestraft (Entscheidung durch die Disziplinarkommission des Turniers).
- 7.9 Sollten Ausschreitungen beide Mannschaften oder sogar die Anhängerschaft beider Teams betreffen, wird für beide Mannschaften eine Niederlage mit einem Ergebnis von 8:0 gewertet (Entscheidung der Disziplinarkommission des Turniers).
- 7.10 Alle in dieser Ordnung nicht geregelten Fragen unterliegen den allgemeinen Bestimmungen, die in erster Linie von der FFN (1) und sodann – sofern erforderlich – von World Aquatics (2) festgelegt wurden.
- 7.11 Zusammensetzung der Disziplinarkommission:
- 7.11.1 Der Präsident von Mulhouse Water-Polo (oder sein Vertreter aus dem Vorstand).
 - 7.11.2 Der Schiedsrichter des Spiels.
 - 7.11.3 Schiedsrichter-Supervisor des Spiels, sofern ein solcher vorhanden ist.
 - 7.11.4 Ein Mitglied des Organisationskomitees des Hopla Cup.
 - 7.11.5 Jede vom Vorsitzenden des MWP herangezogene Person.

~FIN~