



Sportordnung Hopla Cup 2026 Turnier U10-U12



1.0 Teams

- 1.1 Teams müssen aus mindestens 6 Spielern bestehen. Das Spiel wird mit 6 Spielern gespielt (5 Feldspieler + 1 Torwart).
- 1.2 Im Jahr 2026 können Jungen und Mädchen, die 2014 oder später geboren sind, an der Hopla Cup U12 teilnehmen.
- 1.3 Im Jahr 2026 können Jungen und Mädchen, die 2016 oder später geboren sind, an der Hopla Cup U10 teilnehmen.
- 1.4 Ein Spieler darf nur in einem Team spielen.
- 1.5 Ein überalterter Spieler darf in 2 verschiedenen Turnieren nicht angemeldet werden.

2.0 Spielfeld

- 2.1 Das Spielfeld wird 20 m x 10 m groß sein, die Tiefe des Beckens beträgt 1,80 m.
- 2.2 Strafwürfe werden aus 4 m Entfernung ausgeführt.
- 2.3 Der Torbereich (ex 2 m) wird längs durch einen Kegel 2 m von der Torlinie entfernt und seitlich durch einen weiteren Kegel 2 m von jedem Pfosten markiert (oder durch eine Markierung an den Schwimmbahnrändern 2 m von jedem Pfosten...). Die 4-m-Zone wird durch einen Kegel einer anderen Farbe markiert.
- 2.4 Torabmessungen: 2 m x 0,75 m.
- 2.5 Die verwendeten Bälle sind Größe 3.

3.0 Spieldauer

- 3.1 Jedes Spiel dauert 2 Perioden von je 9 Minuten mit einer 2-minütigen Pause zwischen den Perioden.
- 3.2 Die Zeit läuft kontinuierlich und wird nur bei Verletzungen oder technischen Vorfällen gestoppt.
- 3.3 Die 28-Sekunden-Regel gilt nicht.

- 3.4 Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass der Ballbesitz an die andere Mannschaft übergeben werden muss, wenn eindeutige Anzeichen von Zeitspiel vorliegen, insbesondere in der letzten Spielminute (Team bleibt in der eigenen Hälfte, Team zieht sich ohne Grund zurück). Der Schiedsrichter kündigt dann „5 Sekunden“ an; verbleibende Zeit für das Team im Ballbesitz zum Schießen.
- 3.5 Jedes Spiel beginnt zur geplanten Zeit, unabhängig davon, ob beide Teams anwesend sind oder nicht. Bei Abwesenheit eines Teams gewinnt das anwesende Team das Spiel mit 8-0. Bei Abwesenheit beider Teams verlieren beide Teams mit 8-0.

4.0 Regeln

- 4.1 Bei gleich vielen Spielern darf ein Angreifer nicht länger als 10 Sekunden vor dem gegnerischen Tor und bis zu 4 m stehen, um ein zu statisches Spiel zu vermeiden. Ein Foul wird gepfiffen und der Ballbesitz an das gegnerische Team zurückgegeben.
- 4.2 Ein Spieler, der 4 persönliche Fouls begeht, darf nicht weiterspielen; er nimmt seine Kappe ab und setzt sich auf die Ersatzbank.
- 4.3 Brutale, respektlose Spieler oder solche, die gegen den Geist des Spiels handeln, werden dauerhaft aus dem Spiel ausgeschlossen und ersetzt (sie werden automatisch für das nächste Spiel gesperrt). Darüber hinaus ist je nach Schwere der Handlung eine Disqualifikation für mehrere Spiele oder das gesamte Turnier möglich, nach Prüfung durch das Disziplinarkomitee.
- 4.4 Ein zeitweise ausgeschlossener Spieler muss den Ausschlussbereich betreten und dort sichtbar auftauchen. Er kann dann sofort wieder ins Spiel zurückkehren.
- 4.5 Jeder Feldspieler kann jederzeit durch Verlassen des Spielfeldes über den Ausschlussbereich ausgewechselt werden. Der Ersatzspieler darf nach sichtbarem Auftauchen im Ausschlussbereich und nach „Abklatschen“ mit dem herausgehenden Spieler ins Spielfeld eintreten, sobald dieser ebenfalls den Bereich erreicht hat.
- 4.6 Nur der Torwart darf den Ball mit beiden Händen in seiner 4-m-Zone halten.
- 4.7 Der Torwart darf die Mittellinie überschreiten. Außerhalb der 4-m-Zone unterliegt der Torwart denselben Regeln wie ein Feldspieler.
- 4.8 Berührt der Torwart den Ball und dieser verlässt das Spielfeld hinter der Torlinie, gibt es Eckball; seitlich wird der gegnerischen Mannschaft ein Einwurf zugesprochen.
- 4.9 **Angriff auf den Torwart: Hat der Torwart den Ball unter Kontrolle, dürfen die Spieler ihn nicht angreifen. Bei Missachtung wird ein Freiwurf zugunsten des Torwarts gegeben.**
- 4.10 **In der Abwehr: Sobald alle Angreifer die Mittellinie überschritten haben, ist Pressing Pflicht. Jeder Spieler, der dann zonal verteidigt, wird ausgeschlossen und erhält ein persönliches Foul. Ein Spieler darf nach einem einfachen Foul zonal verteidigen, muss jedoch nach Ausführung des Fouls zum Pressing**

zurückkehren.

- 4.11 **Nach einem Foul außerhalb der 4-m-Linie darf der angreifende Spieler nicht direkt aufs Tor schießen; das Gleiche gilt für Ecken! Der Spieler darf den Ball jedoch spielen (loslassen, prellen), dann schwimmen und schießen oder fixieren und schießen. Bei Foul außerhalb von 4 m hebt der Schiedsrichter den Arm.**
- 4.12 Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball befindet.
- 4.13 Liegt das Foul innerhalb von 4 Metern, müssen zwei Spieler derselben Mannschaft den Ball absichtlich berührt haben, bevor aufs Tor geschossen werden darf, **oder ein Spieler, der den Ball sichtbar innerhalb von 4 m wieder ins Spiel gebracht hat und danach über 4 m schwimmt, bevor er aufs Tor schießt (er darf auch wieder in die 4-m-Zone zurückkehren, um zu schießen!).**
- 4.14 Steht ein Angreifer mit Ballbesitz (im Wasser oder in der Hand) im 4-m-Bereich ohne Gegenspieler vor sich und wird von hinten berührt, wird ein Strafwurf zugesprochen.
- 4.15 Der Torwart darf nur in folgenden Spielphasen ausgewechselt werden :
 - 4.15.1 *Nach einem erzielten Tor,*
 - 4.15.2 *Während der Pause zwischen den Spielperioden,*
 - 4.15.3 *Bei Unterbrechung des Spiels durch den Schiedsrichter aufgrund einer Verletzung.*
- 4.16 Der Trainer darf sich nur bis zu seinem 4-m-Kegel bewegen, wenn sein Team den Ball hat. In der Abwehr sitzt oder steht er neben seiner Bank.
- 4.17 In allen anderen Fällen gelten die allgemeinen Wasserballregeln des Französischen Schwimmverbandes (FFN).

5.0 Punkte

- 5.1 Das Siegerteam erhält 3 Punkte.
- 5.2 Bei Unentschieden erhält jedes Team 1 Punkt.
- 5.3 Das verlierende Team erhält 0 Punkte.
- 5.4 Haben zwei oder mehr Teams nach der Vorrunde die gleiche Punktzahl, gelten folgende Kriterien zur Bestimmung der Endplatzierung:
 - a. *Ergebnis des Spiels zwischen den punktgleichen Teams.*
 - b. *Beste Tordifferenz in den Spielen zwischen den punktgleichen Teams.*
 - c. *Meiste erzielte Tore in den Spielen zwischen den punktgleichen Teams.*
 - d. *Beste Tordifferenz in allen Gruppenspielen.*
 - e. *Meiste erzielte Tore in allen Gruppenspielen.*
 - f. *Münzwurf.*
- 5.5 In der Finalphase des Turniers wird bei Gleichstand durch eine Serie von 3 Strafwürfen entschieden. Bleibt es danach unentschieden, schießt jedes Team abwechselnd einen Strafwurf (mit denselben 3 Schützen wie zu Beginn) bis ein Team gewinnt. Die Spieler schießen in derselben Reihenfolge wie in der ersten Serie.
Das Team mit weißen Kappen beginnt.

6.0 Schiedsrichter

- 6.1 Ein Schiedsrichter pro Spiel (zwei sind je nach Umständen möglich).
- 6.2 Zwei Personen am Spieltisch zur Sicherstellung der Einhaltung der Spielregeln, zur Notierung des Spielstands und zur Kontrolle von Ein- und Auswechslungen, Spieler-Ausschlüssen und vierten persönlichen Fouls.
- 6.3 Ein Zeitnehmer pro Becken bei Vorrunden- oder Platzierungsspielen.

7.0 Verschiedenes

- 7.1 Nur 1 Trainer und 1 Assistent dürfen auf der Bank sitzen.
- 7.2 Der Trainer darf die Arbeit des Schiedsrichters niemals behindern.
- 7.3 Der Trainer ist zum Coachen da, nicht zum Schreien. Wiederholtes Fehlverhalten führt zu Gelb- und dann Rotkarte.
- 7.4 Der Assistent darf sich nicht bewegen, auch wenn der Haupttrainer ausgeschlossen wurde.
- 7.5 Während des Turniers müssen Trainer, Assistent und Spieler die von den Organisatoren ausgestellte Akkreditierung tragen. Mitglieder desselben Teams sollten nach Möglichkeit identische Kleidung tragen.
- 7.6 Trainer oder Assistent wird bei Protest während eines Spiels automatisch ausgeschlossen und für das nächste Spiel gesperrt. Schwere Sanktionen bleiben dem Organisationskomitee vorbehalten.
- 7.7 Eine Rote Karte führt automatisch zur Sperre für das nächste Spiel.
- 7.8 Jegliche Übergriffe von Trainern oder Zuschauern, die den Spielablauf stören, erlauben dem Schiedsrichter, das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Bei Wiederholung wird das Spiel beendet und das verantwortliche Team verliert 5-0 (Disziplinarkommission des Turniers).
- 7.9 Betrifft das Fehlverhalten beide Teams oder deren Zuschauer, verliert jedes Team 5-0 (Disziplinarkommission).
- 7.10 Alle nicht durch diese Regeln abgedeckten Fragen unterliegen zunächst den allgemeinen Regeln der FFN (1) und ggf. World Aquatics (2).
- 7.11 Zusammensetzung der Disziplinarkommission :
 - 7.11.1 Präsident von Mulhouse Water Polo (oder Vertreter aus dem Vorstand).
 - 7.11.2 Schiedsrichter des Spiels.
 - 7.11.3 Schiedsrichter-Supervisor, falls vorhanden.
 - 7.11.4 Mitglied des Hopla Cup Organisationskomitees.
 - 7.11.5 Jede vom MWP-Präsidenten benannte Person.

~ ENDE ~