



Sportregeln Hopla Cup 2026 Turnier U14



1.0 Teams

- 1.1 Teams müssen aus mindestens 7 Spielern bestehen. Das Spiel wird mit 7 Spielern gespielt (6 Feldspieler + 1 Torwart).
- 1.2 Im Jahr 2026 können Jungen und Mädchen, die 2012 oder später geboren sind, an der Hopla Cup U14 teilnehmen.
- 1.3 Ein Spieler darf nur in einem Team spielen.
- 1.4 Ein überalterter Spieler darf nicht in 2 verschiedenen Turnieren gemeldet werden.

2.0 Spielfeld

- 2.1 Das Spielfeld beträgt 25 m x 20 m, die Wassertiefe beträgt 1,80 m.
- 2.2 Strafwürfe werden aus 5 m ausgeführt.
- 2.3 Der Torbereich wird längs durch einen Kegel 2 m von der Torlinie entfernt und seitlich durch zwei Kegel (oder Bojen/Rollen auf den Wasserlinien, 2 m außerhalb der Pfosten) markiert. Die 6-m-Zone wird durch einen Kegel einer anderen Farbe markiert.
- 2.4 Torgröße: 3 m x 0,9 m.
- 2.5 Es werden Bälle der Größe 4 verwendet.

3.0 Spielzeit

- 3.1 Jedes Spiel dauert 2 Spielperioden von jeweils 9 Minuten mit einer 2-minütigen Pause zwischen den Perioden.
- 3.2 Die Zeit läuft kontinuierlich und wird nur bei Verletzungen oder technischen Zwischenfällen angehalten.
- 3.3 Die 28-Sekunden-Regel gilt nicht.
- 3.4 Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass der Ballbesitz der anderen Mannschaft gegeben wird, wenn es offensichtliche Anzeichen für Zeitspiel gibt, insbesondere in der letzten Minute des Spiels (die Mannschaft bleibt in ihrer Spielfeldhälfte, die Mannschaft zieht sich ohne Grund zurück).

Der Schiedsrichter wird dann „5 Sekunden“ ansagen; verbleibende Zeit für die Mannschaft im Ballbesitz zum Schießen.

- 3.5 Jedes Spiel beginnt zur geplanten Zeit, egal ob beide Teams anwesend sind oder nicht. Bei Abwesenheit eines Teams gewinnt das anwesende Team kampflos mit 8-0. Sind beide Teams abwesend, verlieren beide Teams kampflos mit 8-0.

4.0 Regeln

- 4.1 Ein Spieler, der 3 persönliche Fouls begeht, darf nicht weiterspielen; er nimmt seine Kappe ab und setzt sich auf die Ersatzbank.
- 4.2 Brutale, respektlose Spieler oder solche, die sich gegen den Geist des Spiels verhalten, werden dauerhaft aus dem Spiel ausgeschlossen (sie werden automatisch für das nächste Spiel gesperrt).
Darüber hinaus ist je nach Schwere der Handlung eine Disqualifikation für mehrere Spiele oder sogar das gesamte Turnier möglich, nach Prüfung durch das Disziplinarkomitee.
- 4.3 Ein vorübergehend ausgeschlossener Spieler muss den Ausschlussbereich betreten und dort sichtbar auftauchen. Danach kann er sofort wieder ins Spiel zurückkehren.
- 4.4 Zu jeder Zeit während des Spiels kann ein Feldspieler durch Verlassen des Spielfeldes über den Ausschlussbereich ausgewechselt werden. Der Ersatzspieler darf das Spielfeld betreten, nachdem er sichtbar im Ausschlussbereich aufgetaucht ist und dem ausscheidenden Spieler abgeklatscht hat, sobald dieser ebenfalls im Bereich angekommen ist.
- 4.5 Nur der Torwart darf den Ball mit beiden Händen in der 6-m-Zone halten.
- 4.6 Der Torwart darf die Mittellinie überschreiten. Außerhalb der 6-m-Zone unterliegt der Torwart denselben Regeln wie ein Feldspieler.
- 4.7 Berührt der Torwart den Ball und dieser geht aus dem Spielfeld:
- Hinter der Torlinie gibt es Eckball,
- Seitlich außerhalb des Spielfeldes wird der gegnerischen Mannschaft Einwurf zugesprochen.
- 4.8 Erfolgt das Foul innerhalb der 6 Meter: a.) Zwei Spieler desselben Teams müssen den Ball absichtlich berührt haben, bevor ein Torversuch erlaubt ist, oder b.) für einen Spieler, der den Ball eindeutig innerhalb der 6 Meter wieder ins Spiel gebracht hat und anschließend über die 6 Meter hinaus schwimmt, bevor er aufs Tor schießt **(er darf auch zurück in die 6 Meter schwimmen, um zu schießen!)**.
Erfolgt das Foul außerhalb der 6 Meter, hebt der Schiedsrichter den Arm, und der Spieler darf direkt aufs Tor schießen.
- 4.9 Befindet sich ein Angreifer mit Ballbesitz (im Wasser oder in der Hand) in der 6-m-Zone ohne Gegner vor sich und wird von hinten gestört, wird dem Angreifer ein Strafwurf zugesprochen.

- 4.10 Der Torwart darf nur zu folgenden Spielzeiten ausgewechselt werden:
- 4.10.1 *Nach einem erzielten Tor,*
 - 4.10.3 *In der Pause zwischen den Spielperioden,*
 - 4.10.3 *Bei Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter wegen Verletzung.*
- 4.11 Der Trainer darf sich bis zu seinem 6-m-Kegel bewegen, nur wenn sein Team Ballbesitz hat. In der Verteidigung bleibt er sitzend oder stehend neben seiner Bank.
- 4.12 In allen anderen Fällen gelten die allgemeinen Wasserballregeln des Französischen Schwimmverbands (FFN)...

5.0 Punkte

- 5.1 Das siegreiche Team erhält 3 Punkte.
- 5.2 Bei Gleichstand erhält jedes Team 1 Punkt.
- 5.3 Das unterlegene Team erhält 0 Punkte.
- 5.4 Haben nach der Vorrunde zwei oder mehr Teams die gleiche Punktzahl, gelten folgende Kriterien zur Festlegung der Endplatzierung:
- a. *Ergebnis des Spiels zwischen den Teams mit gleicher Punktzahl.*
 - b. *Beste Tordifferenz in Spielen zwischen Teams mit gleicher Punktzahl.*
 - c. *Höchste Anzahl erzielter Tore in Spielen zwischen Teams mit gleicher Punktzahl.*
 - d. *Beste Tordifferenz in allen Gruppenspielen.*
 - e. *Höchste Anzahl erzielter Tore in allen Gruppenspielen.*
 - f. *Münzwurf.*
- 5.5 In der Finalphase des Turniers wird bei Gleichstand ein Penalty-Schießen mit 3 Schüssen durchgeführt. Bleibt es danach unentschieden, schießen die Teams abwechselnd Penalties (mit denselben 3 Schützen wie zuvor), 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 Situation möglich).
- 6.2 Zwei Personen am Anzeigetisch zur Sicherstellung der Regelkonformität, zur Punkteerfassung, Kontrolle der Ein- und Auswechslungen sowie der Spieler-Exklusionen und des dritten persönlichen Fouls.
- 6.3 Ein Zeitnehmer pro Becken für Vorrunden- oder Platzierungsspiele.

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 Coaching da, nicht zum Schreien oder Schiedsrichtern. Wiederholtes Fehlverhalten führt zu gelber, danach roter Karte.
- 7.4 Der Assistent darf sich nicht bewegen, selbst wenn der Haupttrainer ausgeschlossen ist.
- 7.5 Während des Turniers müssen Trainer, Assistent und Spieler die von den Organisatoren bereitgestellte Akkreditierung tragen. Mitglieder desselben Teams sollten möglichst identische Kleidung tragen.
- 7.6 Der Trainer oder Assistent wird bei Protesten während eines Spiels automatisch ausgeschlossen und für das nächste Spiel gesperrt. Schärfere Sanktionen kann das Organisationskomitee des Turniers verhängen.
- 7.7 Rote Karte führt zur automatischen Sperre für das nächste Spiel.
- 7.8 Jegliches Fehlverhalten von Trainern oder Zuschauern, das den Spielablauf behindert, erlaubt dem Schiedsrichter, das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Bei Wiederholung endet das Spiel und eine 5-0-Niederlage wird dem Team zugesprochen, dessen Anhänger oder Offizielle verantwortlich sind (Disziplinkommission).
- 7.9 Bei Vorfällen, an denen beide Teams oder deren Publikum beteiligt sind, erhält jedes Team eine Niederlage mit 8-0 (Disziplinkommission).
- 7.10 Alle nicht im Regelwerk behandelten Fragen unterliegen den allgemeinen Regeln, zuerst definiert vom FFN (1) und bei Bedarf von World Aquatics (2).
- 7.11 Zusammensetzung des Disziplinkomitees:
 - 7.11.1 Der Präsident von Mulhouse Water-Polo (oder sein Vertreter, Vorstandsmitglied).
 - 7.11.2 Der Schiedsrichter des Spiels.
 - 7.11.3 Schiedsrichter-Supervisor, falls vorhanden.
 - 7.11.4 Ein Mitglied des Hopla Cup Organisationskomitees.
 - 7.11.5 Jede vom Präsidenten von MWP geforderte Person.

~ENDE~