

FUNiño

SPIELREGELN BASISFORM

- **Die Kinder spielen allein ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Das heißt: KEIN REINBRÜLLEN. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg und versuchen das Spiel durch Regelanpassungen (Stichwort 4. Mann) ausgeglichen zu halten.**
- Gespielt wird 3 gegen 3 auf 4 Minitore ohne Torhüter. In der jüngeren G-Jugend sollte wenn möglich 2:2 gespielt werden.
- Es ist nicht erlaubt, länger als 2 Sekunden auf der Torlinie zu stehen, um das Tor zu verteidigen. Ein Regelverstoß wird durch einen Strafangriff geahndet. Insbesondere bei der G-Jugend sollen die Kinder zunächst darauf hingewiesen werden.
- Ein Team besteht aus mindestens 3 idealerweise 4 maximal 5 Spielern. Es gibt also 1 bis maximal 2 Rotationsspieler.
- Nach jedem Tor besteht eine **Rotationspflicht nach einer festen Reihenfolge für beide Mannschaften**, unabhängig davon wer das Tor erzielt hat. Rotiert wird an der Mitte des Feldes – das Spiel geht dabei weiter! Das heißt Betreuer und Rotationsspieler beider Mannschaften stehen geschlossen an der Mittellinie. Falls in einem Spiel nicht genügend Tore fallen, dann wird zusätzlich manuell rotiert.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- Das Spiel wird mit einem Hochball begonnen, welche natürlich variiert werden können, um den Spaß zu erhöhen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden.
- Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Bei An- und Abstoß muss die gegnerische Mannschaft die Schusszone verlassen. In der G-Jugend kann man auch das Verlassen der gegnerischen Hälfte verlangen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder -gedribbelt. Tore dürfen dabei nur **INDIREKT** erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal angespielt werden.
- Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass durchgeführt werden.
- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung nach Freistößen oder Ballaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern gehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone gibt es einen Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff von der Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger in der Schusszone. Die übrigen 4 Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen.

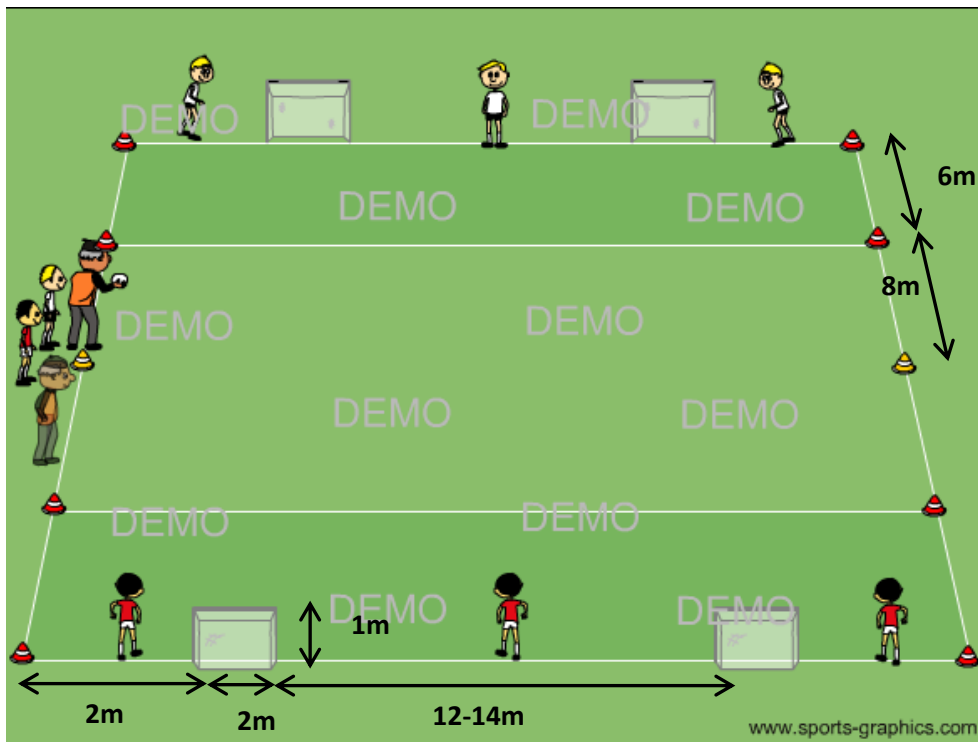


- Grätschen am Mann werden mit einem Freistoß bzw. Strafangriff für die gegnerische Mannschaft geahndet.
- Ab einem Torunterschied von 3, spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als 3 ist. Kann die zurückliegende Mannschaft keinen 4. Spieler aufbieten, muss die führende Mannschaft mit einer Provokationsregel (bspw. jeder Spieler muss einmal am Ball gewesen sein; Tore nur nach Finten; Tore nur mit dem schwachen Fuß etc.) spielen.
- Was es nicht gibt: Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der Fair Play Liga; sprich:
 - Es gibt keinen Schiedsrichter; die Kinder sollen die Spielsituationen alleine regeln. Bei Uneinigkeit helfen die Trainer, indem sie die Kinder per Stein-Schere-Papier die Situation auflösen lassen.
 - Zuschauer halten 15m Abstand zu den Spielfeldern. Fehlverhalten der Zuschauer kann zum Verweis vom Gelände führen.
 - Die Trainer stehen nebeneinander an der Mittellinie des Spielfeldes, um gemeinsam als Vorbilder ruhig noch in schwierigen Situationen zu unterstützen.

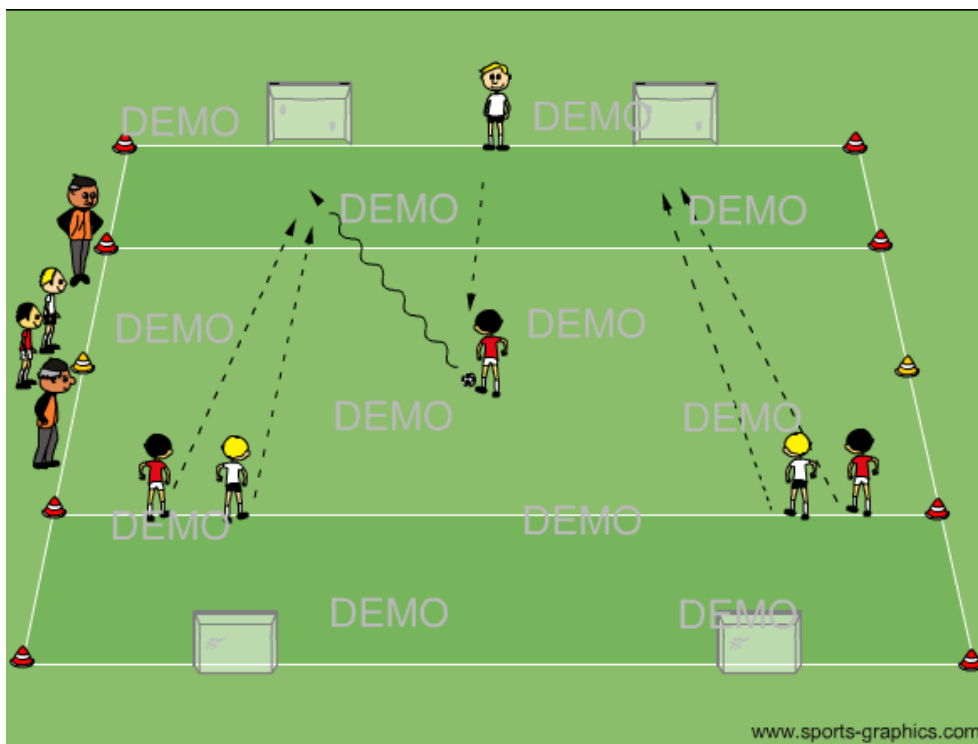
SPIELMODUS

- Gespielt als Festival wird im Champions League Modus, das heißt der Sieger auf dem höchsten Feld (Champions League) und der Verlierer auf dem niedrigsten Feld bleiben nach einem Spiel stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld.
- Die einzelnen Teams werden soweit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag werden die Teams nach Schulnotensystem (1-sehr gut bis 6-Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel des Champions League Modus.
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat. Bei 0:0 entscheidet Stein-Schere-Papier.
- Die Spielzeit beträgt 7 Minuten. Es werden 7 Spiele gespielt. Zwischen den Spielen findet eine Pause von 3 Minuten statt.
- Die Basis eines Festivals bildet die Basisspielform, welche jeden Monat durch eine andere Spielform ergänzt werden sollte (siehe unten).
- **Spielball: Größe 3 Gewicht 290g**
- Es ist zu empfehlen einen Getränkehalter pro Team zur Verfügung zu haben, um den Feldwechsel einfacher zu gestalten.
- Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.
- Mögliche Teamzusammenstellungen:
 - 3 Kinder - 1 Mannschaft
 - 4 Kinder - 1 Mannschaft
 - 5 Kinder - 1 Mannschaft
 - 6 Kinder - 2 Mannschaften (3 + 3)
 - 7 Kinder - 2 Mannschaften (3 + 4)
 - 8 Kinder - 2 Mannschaften (4 + 4)
 - 9 Kinder - 3 Mannschaften (3 + 3 + 3) oder 2 Mannschaften (4 + 5)
 - 10 Kinder - 3 Mannschaften (3 + 3 + 4)
 - 11 Kinder - 3 Mannschaften (3 + 4 + 4)
 - 12 Kinder - 4 Mannschaften (3 + 3 + 3 + 3) oder 3 Mannschaften (4 + 4 + 4)
 - 13 Kinder - 4 Mannschaften (3 + 3 + 3 + 4) oder 3 Mannschaften (4 + 4 + 5)
 - 14 Kinder - 4 Mannschaften (3 + 3 + 4 + 4)
 - 15 Kinder - 5 Mannschaften (3 + 3 + 3 + 3 + 3) oder 4 Mannschaften (3 + 4 + 4 + 4)
 - 16 Kinder - 5 Mannschaften (3 + 3 + 3 + 3 + 4) oder 4 Mannschaften (4 + 4 + 4 + 4)

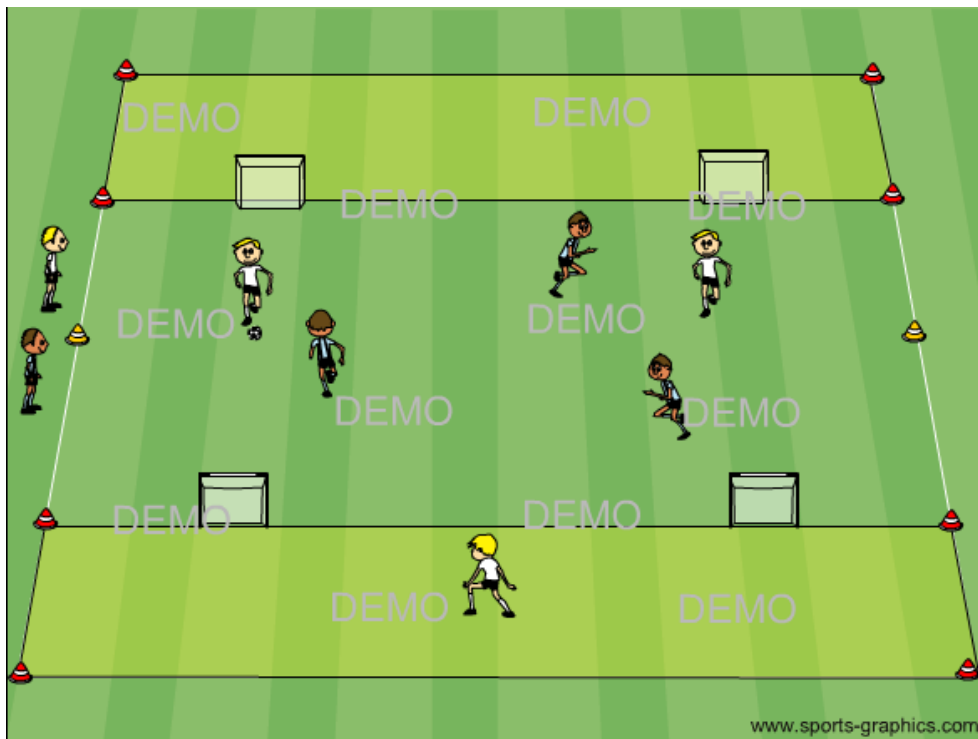
FELDAUFBAU BASISFORM



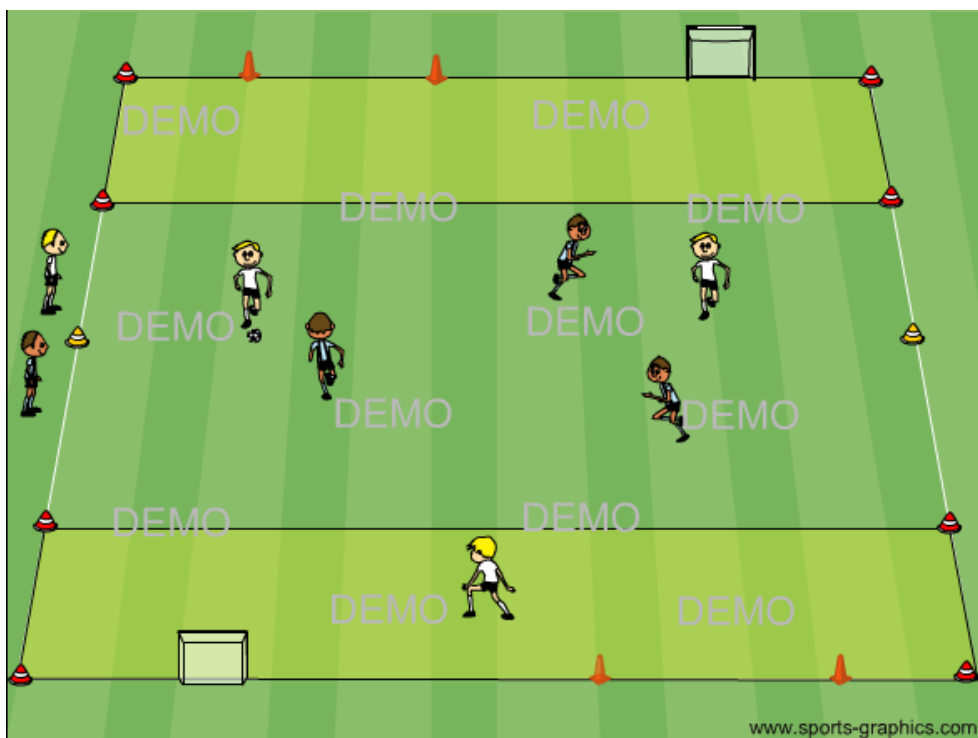
STRAFANGRIFF



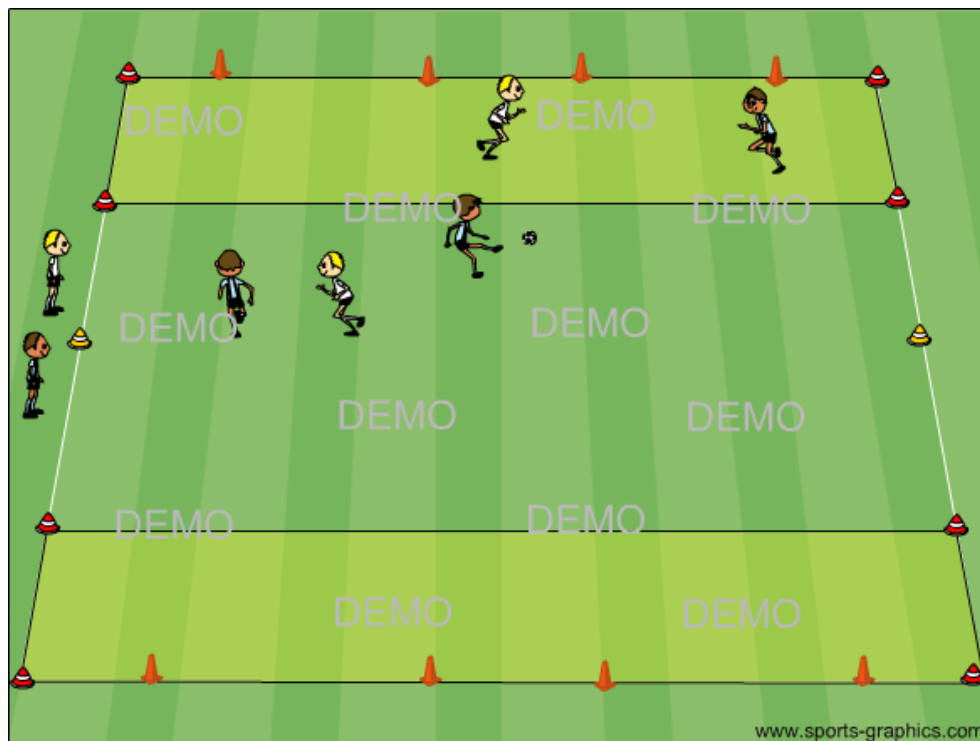
FELDAUFBAU EISHOCKEY/ RÜCKPASS – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur darf jetzt um die Tore herumgespielt werden. – geeignet für G- und F-Jugend



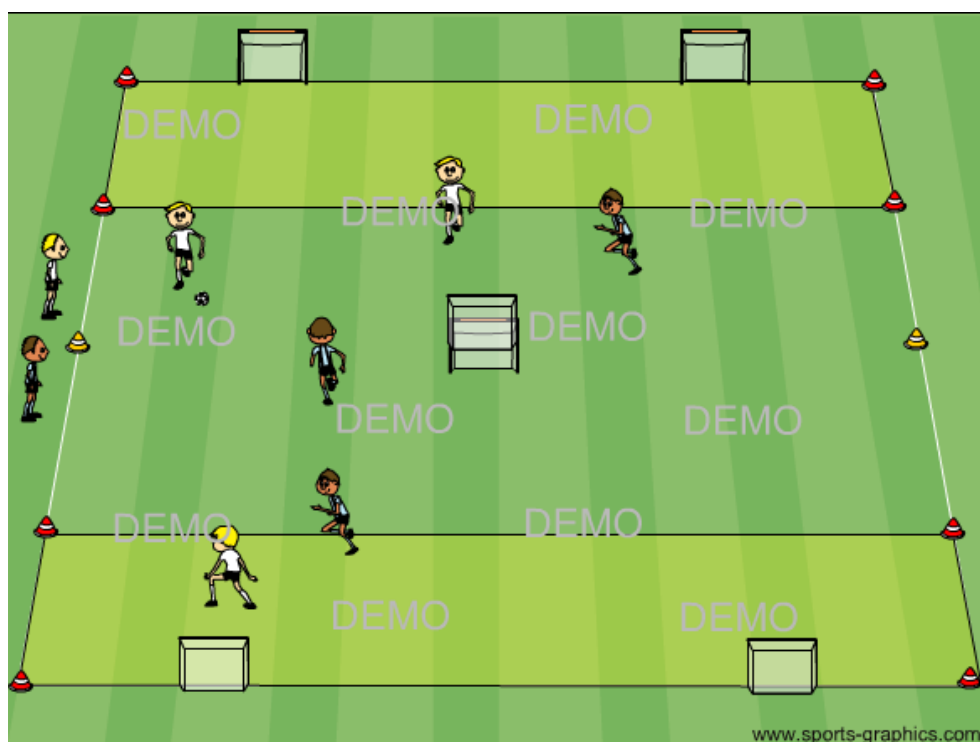
FELDAUFBAU TORKOMBI – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur müssen die Dribbeltore so durchdribbelt werden, dass danach noch ein kontrollierter Pass möglich wäre. – geeignet für G- und F-Jugend



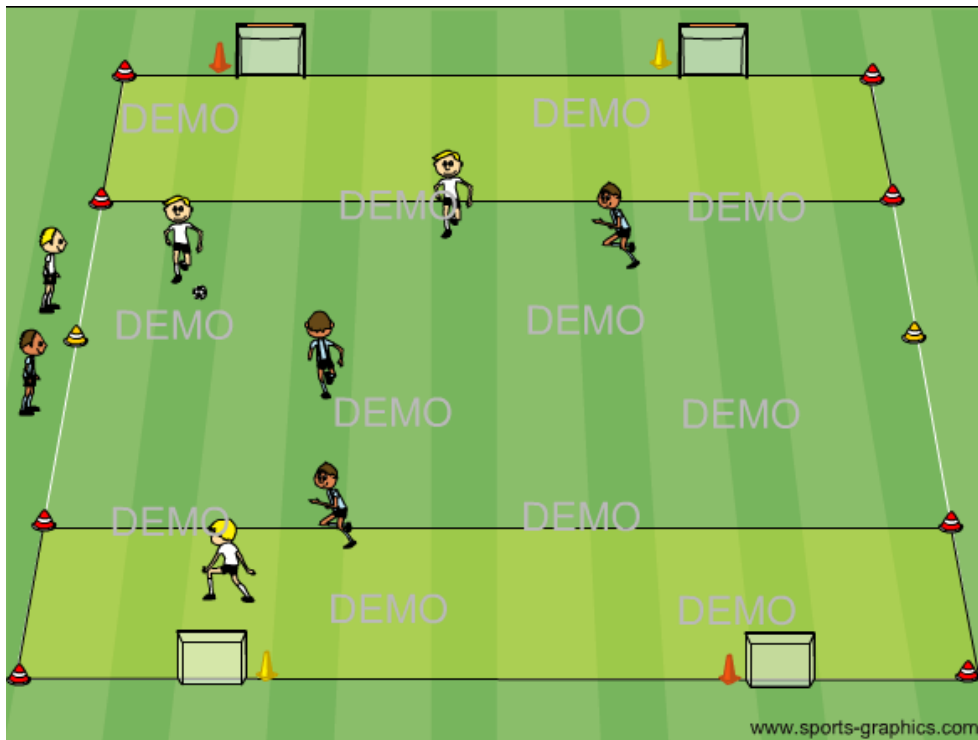
FELDAUFBAU FINTENKÖNIG – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur muss beim Durchdribbeln der Tore eine Finte (z.B. Zidane-Rolle) gemacht werden, damit das Tor zählt. – geeignet für F-Jugend



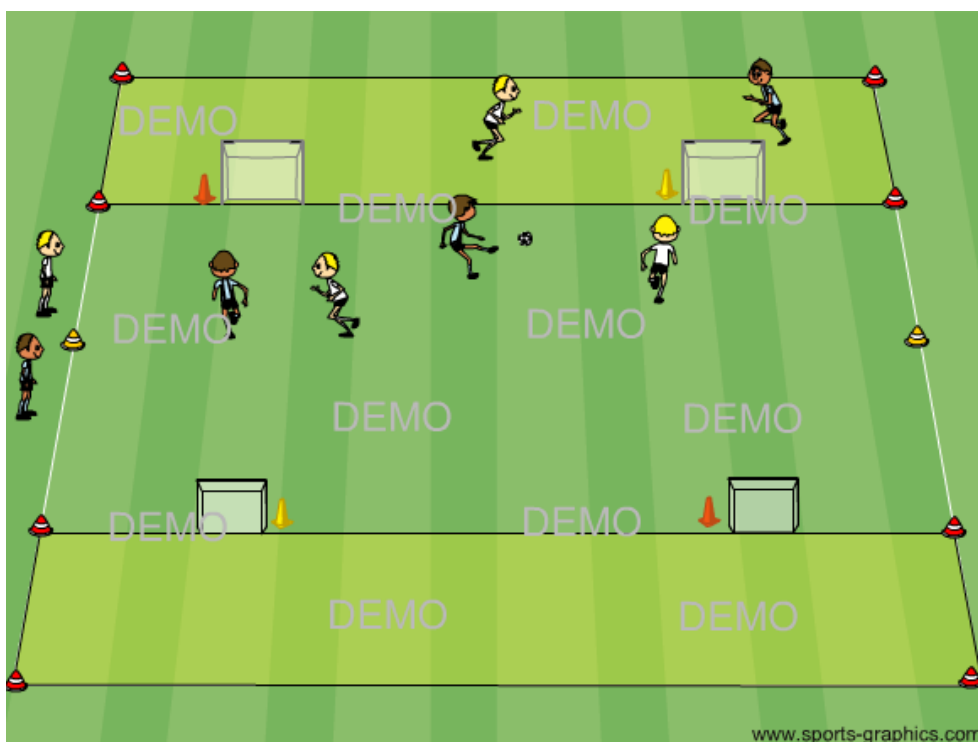
FELDAUFBAU 5. TOR – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur gibt es nun zusätzlich zwei weitere umgedrehte Tore in der Feldmitte. – geeignet für F-Jugend



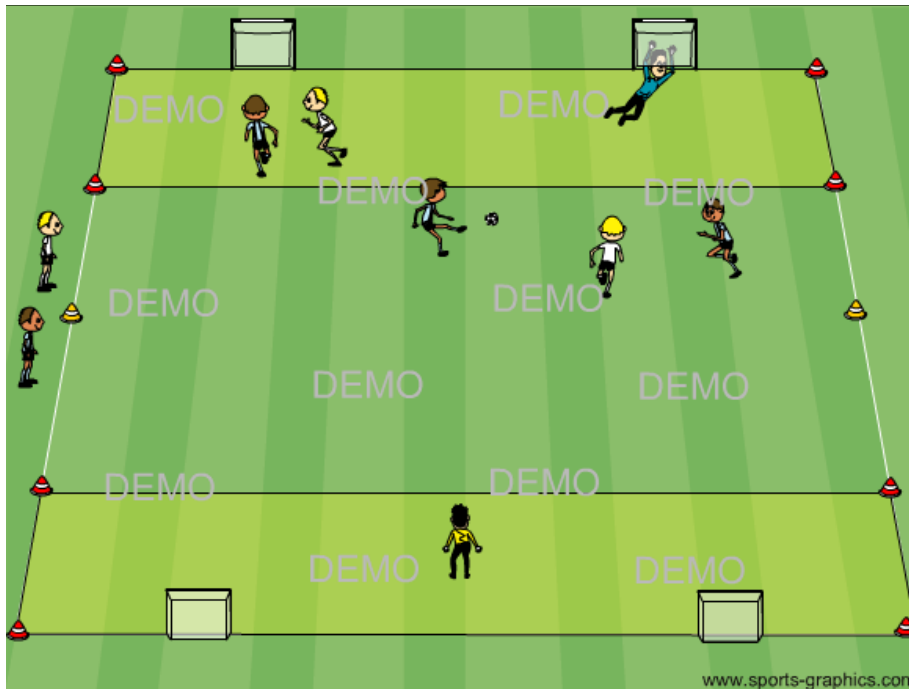
FELDAUFBAU DIAGONALE TORE / 2:1 – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur müssen die diagonal gegenüber stehenden Tore angegriffen werden. – geeignet für F-Jugend



FELDAUFBAU Rückpass / 2:1 – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, nur müssen die diagonal gegenüber stehenden Tore angegriffen werden, die wie bei der Rückpassvariante umspielt werden dürfen. – geeignet für F-Jugend



FELDAUFBAU TORSPIELER – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, allerdings hat jedes Team nun einen Torspieler, der den Ball in der Schusszone/ Strafraum in die Hand nehmen darf. Rotiert wird nur zwischen den Feldspielern. Der Torspieler tauscht zwischen den Spielen. Geschossen werden darf ab der Mittellinie – geeignet für ältere F-Jugend



FELDAUFBAU KLEINFELDTOR – Die Regeln der Basisform bleiben bestehen, allerdings hat ein Team nun einen Torspieler, der ein Halbfeldtor verteidigt. Rotiert wird nur zwischen den Feldspielern. Der Torspieler tauscht zwischen den Spielen. – geeignet für ältere F-Jugend

