



FUNino-Regeln

Grundprinzip

Es geht um den Spaß und die bestmögliche fußballerische Ausbildung aller Kinder. Dazu arbeiten die Trainer während des Turniers **zusammen** und nicht gegeneinander.

Die Kinder entscheiden grundsätzlich selbst! Erst wenn sie keine Einigung finden, unterstützen die Trainer sie gemeinsam dabei.

Es wird kein Ergebnis notiert und es werden keine Sieger geehrt, falscher Ehrgeiz ist also unangebracht.

Eltern bleiben auf der Tribüne und mischen sich nicht in das Coaching ein. Alle Trainer sind aufgefordert, entsprechende Hinweise zu erteilen.

Spielfeld und Material

Das Spielfeld ist ca. 15 m breit und 20 m lang.

Für den Aufbau werden neue orange Linien geklebt.

Auf jeder Grundlinie werden 2 Tore in der Größe von ca. 2 x 1 m aufgestellt. Der Abstand vom Außenpfosten eines Tores bis zur Seitenauslinie beträgt ca. 1 bis 2 m je nach Breite des Spielfeldes.

Die Schusszone verläuft ca. 3 m von der Grundlinie entfernt und parallel zu dieser. Sie ist deutlich markiert, z.B. durch große Kegel an der Seitenauslinie bzw. durch eine extra geklebte Linie.

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn sich der Torschütze beim Torschuss innerhalb der Schusszone befindet.

Die Mittellinie ist zu markieren. Ebenfalls durch Kegel bzw. eine Linie.

Es wird mit einem Futsal-Ball der Größe 3 gespielt

Zahl der Spieler in jeder Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 und maximal 6 Spielern.

Drei Spieler sind auf dem Spielfeld, nach jedem Tor - oder nach zwei Minuten Spielzeit ohne Torerfolg beider Teams - wechseln beide Teams einen Spieler in einer festen Reihenfolge (Rotation) aus.

Hat eine Mannschaft genau drei Wechselspieler, darf auch im Block gewechselt werden.

Liegt eine Mannschaft mit drei Toren im Rückstand, darf sie einen 4. Spieler einwechseln. Sobald der Abstand wieder zwei Tore beträgt, muss der für den zusätzlichen Rotationsspieler auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen.

Die "Coaching- und Wechselzone" befindet sich hinter den eigenen Toren.

Technische Regeln

Das Spiel beginnt mit dem Anstoß einer Mannschaft von ihrer Grundlinie, die andere Mannschaft startet an ihrer Grundlinie.

Es wird ohne Torwart gespielt.

Es gibt kein Abseits, keine Ecke und keinen Elfmeter.



Bei Seiten- und Toraus wird der Ball dort eingedribbelt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, jedoch mindestens 2 große Schritte vom Tor entfernt.

Der eindribbelnde Spieler darf direkt Tore erzielen.

Es gilt jeweils ein Abstand von zwei großen Schritten.

Bei Foul gibt es immer indirekten Freistoß am Ort des Vergehens, der auch durch Eindribbeln ausgeführt wird (Abstand zwei große Schritte).

Nach Torerfolg muss die erzielende Mannschaft zurück in die eigene Hälfte.

Die Spielfortsetzung erfolgt durch Eindribbeln von der Torlinie. Diese darf erst erfolgen, wenn der Gegner komplett in der eigenen Hälfte steht.

Turnierablauf

Das Turnier wird im so genannten Kaisermodus gespielt.

Die Turnierdauer beträgt mind. 60 und maximal 120 Minuten und wird im Vorfeld so festgelegt, dass je nach Anzahl der Teilnehmer jedes Team mind. 30 und maximal 70 Minuten Spielzeit erhält.

Es werden 8 Spielfelder in der Halle aufgebaut, diese sind von 1 - 8 durchnummeriert. Die Einteilung der ersten Begegnungen erfolgt - wenn möglich - nach einer ungefähren Stärke-Einschätzung der Teams, ansonsten per Zufall.

Bei genau 16 Teams

Bei genau 16 Teams spielen alle Teams gleichzeitig 8 Minuten.

Wer sein Spiel gewinnt, rückt ein Spielfeld nach oben, zum Beispiel von Feld vier auf drei, der Verlierer steigt um ein Feld ab. Der Sieger von Feld eins bleibt auf dem Platz, genauso wie der Verlierer von Feld 8.

Bei unentschieden, gewinnt die Mannschaft, welche das letzte Tor erzielt hat. Steht es 0:0, wird der Sieger im "Schere-Stein-Papier" ermittelt.