

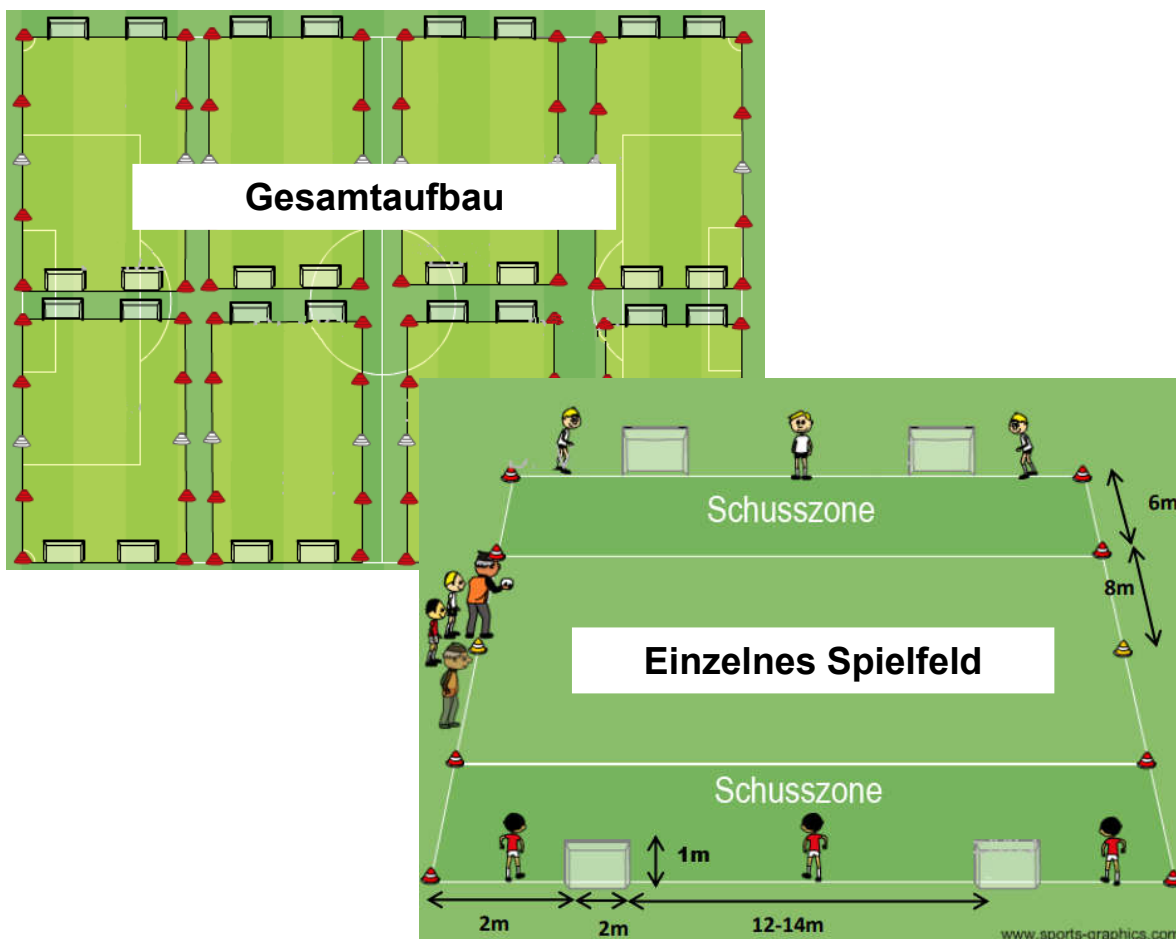
## Durchführungsbestimmungen zur Fairplay-Liga 4.0 (Funiño)

### **Grundsätze:**

- Die Kinder spielen alleine, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

### **Spielfeld/Aufbau:**

- Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 22 m (Breite) und 28 m (Länge). Es ist wichtig, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 8).
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen ca. acht Mini-Spielfelder. Somit können bis zu 64 Kinder (3 + 1 Spieler x 16 Mannschaften) gleichzeitig spielen.



- Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, Spielfeldnummerierung
- Jeder Verein muss pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

**Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:**

- Ein Team besteht in der Regel aus 4 Spielern.
- Drei Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Ein Spieler ist Rotationsspieler.
- 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 sind:**

4 Kinder = 1 Mannschaft	7 Kinder = 2 Mannschaften (ohne Auswechsler)
5 Kinder = 1 Mannschaft	8 Kinder = 2 Mannschaften
6 Kinder = 1 Mannschaft	9 Kinder = 2 Mannschaften
	10 Kinder = 2 Mannschaften
	11 Kinder = 2 Mannschaften
	12 Kinder = 2 Mannschaften

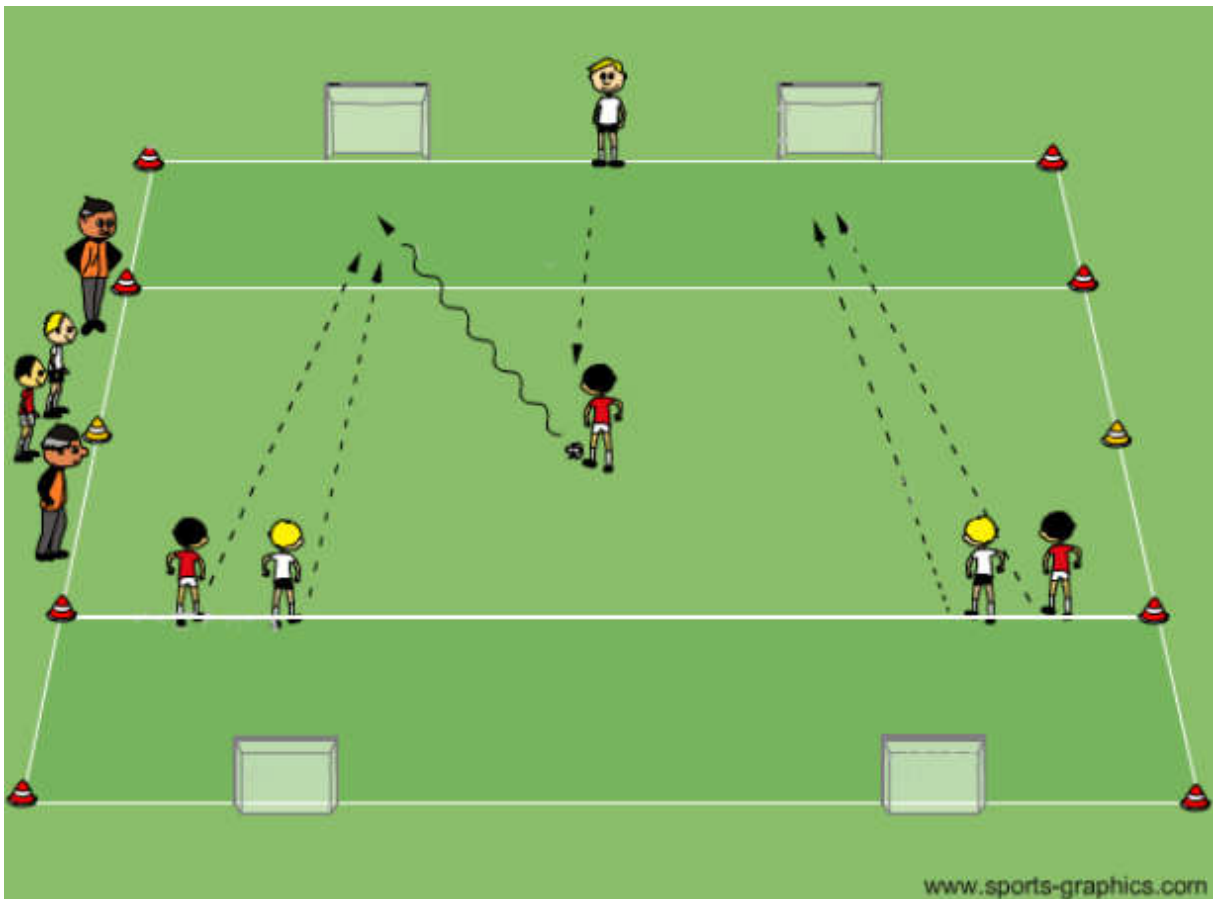
- Jeder Verein muss die Mannschaft(en) vor dem Turnier oder am Veranstaltungstag beim zuständigen Kreisjugendausschuss und/oder Veranstalter anmelden.

Mannschaft	Stichtage	Ballgröße
E-Junioren	01.01.2009 – 31.12.2010	4 (290g )
F-Junioren	01.01.2011 – 31.12.2012	4 (290g)
G-Junioren	01.01.2013 – und jünger	3 (290g)
Mädchen in Jungenmannschaften (bis C Junioren) dürfen jeweils ein Jahr älter sein. (§14 Nr.5 Satz 2 JO)		

**Organisation und Regeln:**

- Die Spielzeit beträgt max. **acht** Minuten. Eine Spielzeit von 80 Minuten darf nicht überschritten werden. Zwischen den Spielen müssen angemessene Pausen stattfinden.
- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Turnierleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.
- Das Spiel wird mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Nach jedem Tor wechseln beide Teams (falls Viererteams) jeweils den einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) ein.
- Besteht ein Team aus mehr als vier Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
- Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Das heißt, der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.

- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Bei An- und Abstoß muss die gegnerische Mannschaft die Schusszone verlassen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden.
- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).

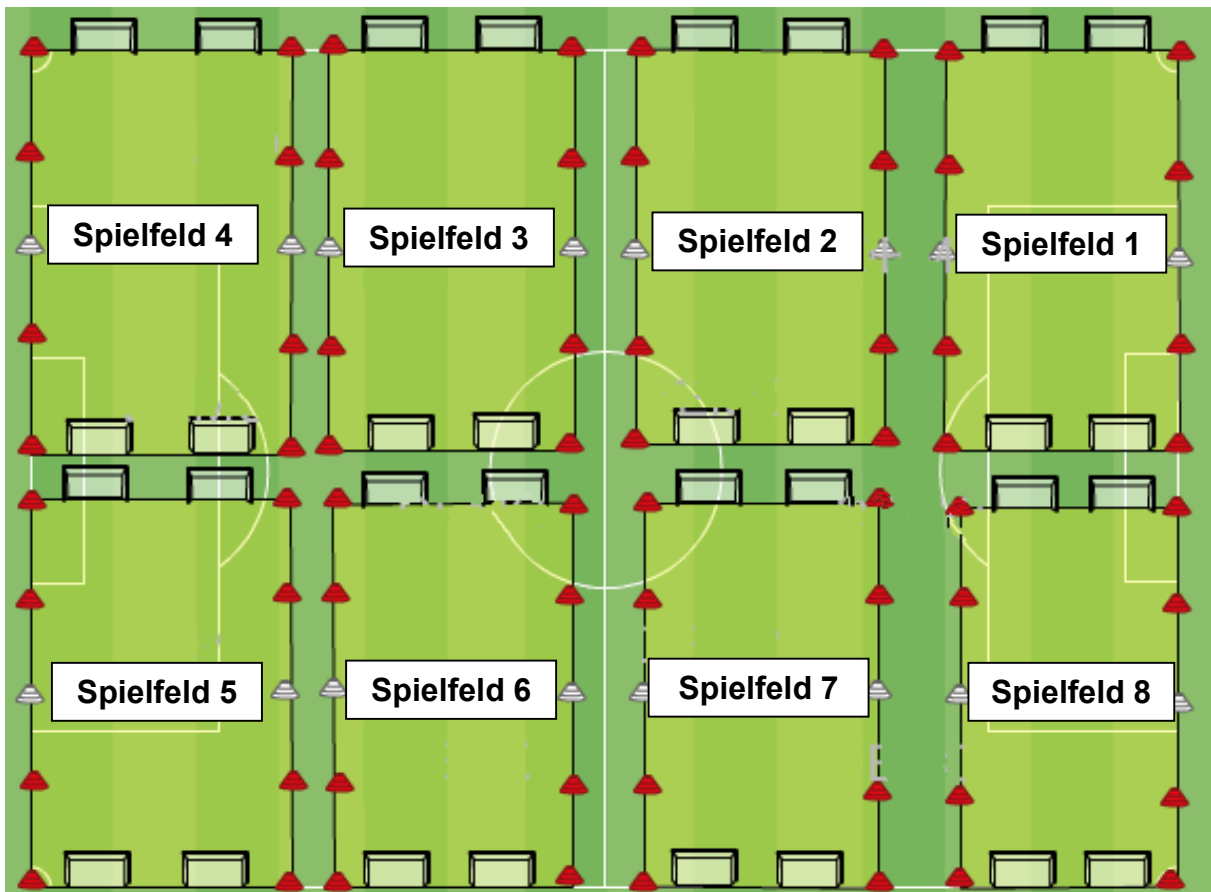


- Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
- Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen bei Funiño nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der **Fairplay-Liga** (Schiedsrichter-, Trainer- und Fanregel).

**Spielmodus:**

- Die einzelnen Teams werden soweit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Turnier werden die Teams nach Schulnotensystem (1 = sehr gut bis 6 = Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen auf dem Spielfeld mit der höchsten Nummer (z.B. Spielfeld 8).
- Das Siegerteam des „höchsten“ Feldes und das Verliererteam des „niedrigsten“ Feldes bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Turnierleiter oder Feldbetreuer).
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier".

**Modus zum „Auf- und Abstieg“ zu den weiteren Spielfeldern:**



Spielfelder 4 bis 1: **Verlierer** gehen nach **links** – **Gewinner** gehen nach **rechts**  
 Spielfelder 8 bis 5: **Verlierer** gehen nach **rechts** – **Gewinner** gehen nach **links**

**Gewinner von Feld 1: verbleibt im Feld** – **Verlierer von Feld 8: verbleibt im Feld**

Somit wird erreicht, dass auf einem Großfeld bis zu acht verschiedene „Ligen“ entstehen, die dem unterschiedlichen Leistungsniveau gerecht werden. Bei weniger Mannschaften verringert sich die Anzahl der Spielfelder entsprechend. Das Spielsystem bleibt aber gleich.

**Spielberechtigungen:**

Spielberechtigt sind alle Spieler, die eine Spielberechtigung durch einen gültigen Spielerpass nachweisen können *oder eine Mitgliedschaft für den teilnehmenden Verein besitzen*.

**Elektronischer Spielbericht Passkontrolle:**

Vor Spielbeginn haben alle Vereine den elektronischen Spielbericht freizugeben.

Der jeweilige Verein ist für die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht und im Spielerpass verantwortlich. Die Richtigkeit der Eintragungen wird durch die Freigabe des elektronischen Spielberichts bestätigt. Fehlerhafte oder unvollständige Eintragungen im elektronischen Spielbericht nehmen den betroffenen Spielern nicht die Einsatzberechtigung sofern sich die Spieler ordnungsgemäß legitimieren. Jeder Verein hat bei seinem Gegner eine Passkontrolle durchzuführen.

Der ausrichtende Verein vervollständigt den Spielbericht über den Reiter „Nichtantritt Schiri“ mit den vorgeschriebenen Angaben über Unfälle, fehlende Spielerpässe u. ä.

Der ausrichtende Verein ist verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen. Er hat die erforderlichen Angaben unmittelbar nach Spielende vorzunehmen und den Spielbericht freizugeben. Zuwiderhandlungen können gem. § 18 Strafordnung geahndet werden.

**Nichtantreten:**

Die Mannschaften sind **verpflichtet**, zu organisierten Spielen / Turnieren anzutreten. Ein Nichtantreten wird gemäß Satzung geahndet.

**Schlussbestimmungen:**

Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.

Grünberg, im September 2019  
Verbandsjugendausschuss