

FUNiño™

Variationen

Standard-Spielform

- ⚽ 3 vs. 3
- ⚽ Tore: 1,80m x 1m

Variationen - es findet immer nur eine Variation im Spiel Anwendung

- ⚽ nach Torerfolg spielt Mannschaft in Unterzahl (2:3)
- ⚽ nach Torerfolg spielt gegnerische Mannschaft mit 4 Spielern (3:4)
- ⚽ ein Spieler ist fester Verteidiger und darf sich nur in eigener Schusszone aufhalten
- ⚽ Tore werden nur gewertet, wenn diese „erdribbelt“ wurden
- ⚽ Tore werden nur gewertet, wenn diese mit dem linken Fuß erspielt wurden
- ⚽ Tore werden nur gewertet, wenn alle Spieler eines Teams den Ball vorher gespielt haben
- ⚽ auf stärkstem Spielfeld wird auf kleinere Tore gespielt (z.B. 1m breit)
- ⚽ max. 20 Sekunden Zeit für Angriff und Torschuss
- ⚽ Es wird mit 2 Bällen gleichzeitig gespielt

Überzahl / Unterzahl-Spiel

Zu Beginn des Spiels starten beide Teams mit jeweils drei Spielern

Überzahlspiel

Nach einem Torerfolg spielt die gegnerische Mannschaft so lange mit vier Spielern weiter, bis sie selbst ein Tor erzielt.

Unterzahlspiel

Nach einem Torerfolg spielt die erfolgreiche Mannschaft so lange mit zwei Spielern weiter bis die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.

Fester Verteidiger

- Jeweils ein Spieler jeder Mannschaft darf während dem Spiel die eigene Schusszone nicht verlassen.
- Nach einem Torerfolg rotiert ein anderer Spieler zum Verteidiger

Torwertung

- ☉ ein Tor zählt nur, wenn dieses mit dem **linken Fuß** erzielt wurde,
oder
- ☉ ein Tor zählt nur, wenn **alle Spieler** einer Mannschaft den **Ball** vorher **gespielt** haben,
oder
- ☉ auf jeder Seite wird neben dem FUNino-Tor ein 6m-Tor (Hütchen-Markierung) aufgebaut. Ein Tor zählt nur, wenn der Spieler den Ball **durch das Tor dribbelt**. (siehe Grafik: Spielfeld „Tor erdribbeln“)

Anspruchsvolle Tore

- auf dem ersten und zweiten Spielfeld (Spielstärke: „stark“) werden kleinere Tore (ca. 1m breit) aufgebaut

Angriffszeit

- Eine Mannschaft hat maximal 20 Sekunden Zeit einen Angriff durchzuführen und auf ein Tor zu schießen.
- Ist die Zeit abgelaufen, bleibt der Ball an der Stelle liegen, wo er sich befindet und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball.
- Die bisher angreifende Mannschaft muss sofort in die eigene Schusszone zurücklaufen.
- Landet ein Ball im Aus, wird die Zeit gestoppt
- Die Zeit läuft erst ab dem ersten Ballkontakt der jeweiligen Mannschaft
- Erobert eine verteidigende Mannschaft den Ball, läuft die Zeit ab diesem Zeitpunkt

Spiel mit 2 Bällen gleichzeitig

- Zu Spielbeginn startet jede Mannschaft ihren Angriff mit einem Ball in der eigenen Schusszone.
- Wird ein Tor erzielt oder ein Ball landet im Aus, ist dieser aus dem Spiel und es wird mit dem verbleibenden Ball weitergespielt.
- Sind beide Bälle im Aus bzw. Tor, beginnt das Spiel in der jeweils eigenen Schusszone mit einem Ball von vorne.

FUNiñoTM - Spielfeld - Standard



Schusszone

Spielzone

Schusszone

FUNiñoTM -Spielfeld – „Tor erdribbeln“

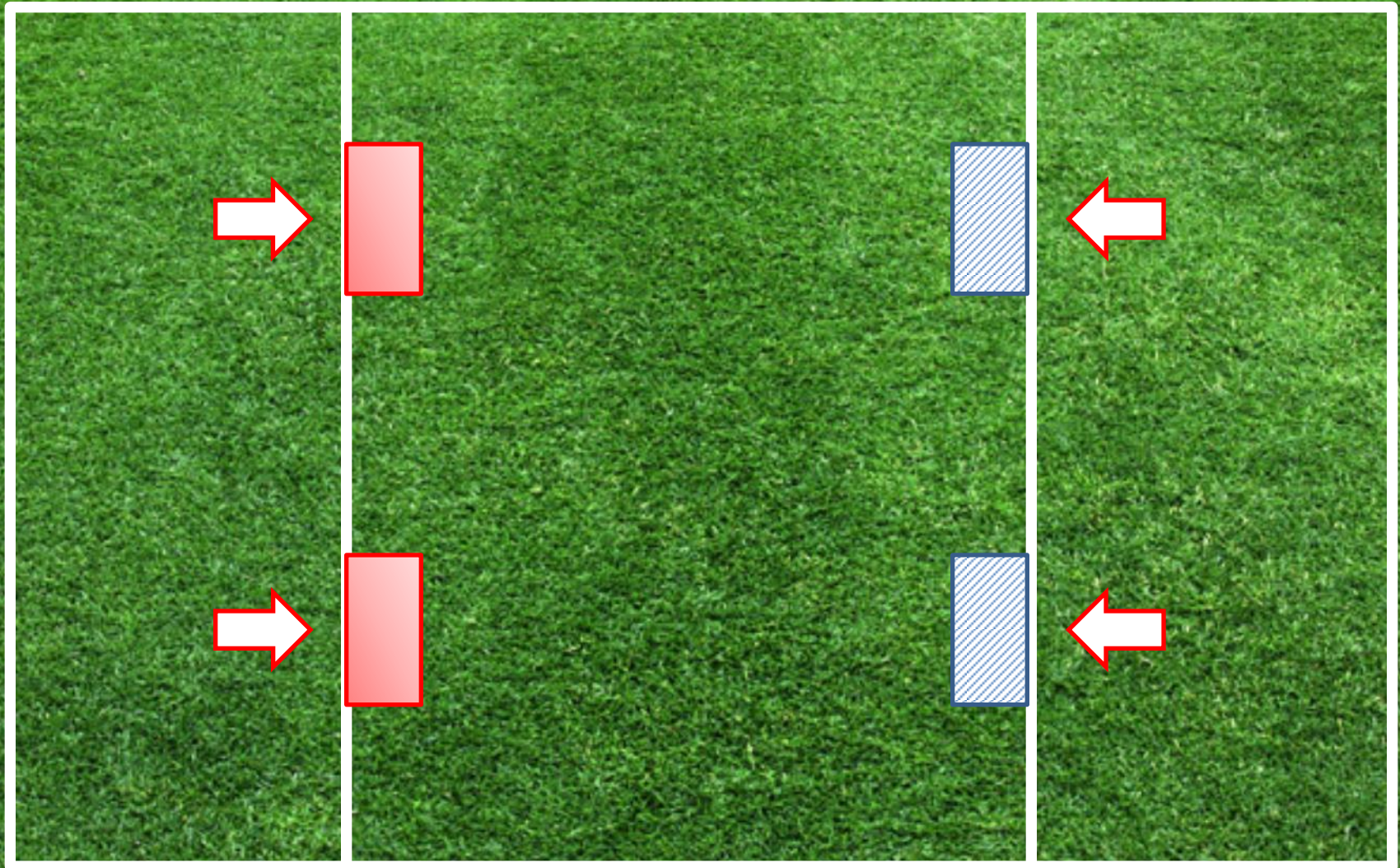


Schusszone

Spielzone

Schusszone

FUNiñoTM -Spielfeld – Beispiel 2



Schusszone

Schusszone

FUNiñoTM -Spielfeld – Beispiel 3



Schusszone

Spielzone

Schusszone