

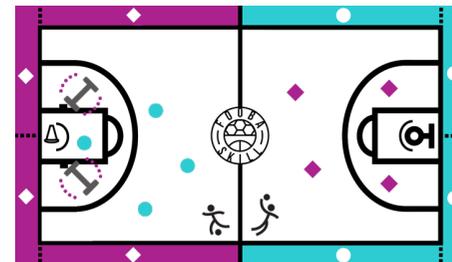
FooBaSKILL®

ANFÄNGER NIVEAU MIT SKILLGoal



FooBaSKILL ist eine neue Disziplin, die drei Schweizer Sportlehrer entwickelt haben. Das Spiel ist eine Mischform aus Fußball und Basketball. Gespielt wird mit zwei **SKILLGoals**, einem Kegel und dem innovativen Crossover-Ball, **SKILLTheBall**. Das Material hat die Eigenschaft, multifunktional zu sein und kann auch in anderen Sportarten eingesetzt werden.

FooBaSKILL mit SKILLGoal ermöglicht es auch in Schulen und Vereinen zu spielen, die keine Kästen zur Verfügung haben. Der Hauptvorteil ist, dass der Lehrer beim Aufstellen des Spielfeldes Zeit spart.



BASISREGELN

Das Besondere an FooBaSKILL ist die abwechselnde Arbeit des Unterkörpers (Fußball) und des Oberkörpers (Basketball). Die Spieler wechseln die Sportart beim Überqueren der Mittellinie des Spielfeldes. Die Punktzahl im Fußball und Basketball variiert je nach Schwierigkeitsgrad der Wertung. Die Grundregeln sind identisch mit denen von Fußball und Basketball (es gelten z.B. die Regeln wie Schrittfehler und Doppeldribbling).

SPIELFELD (siehe das Bild oben rechts)

Auf einer Seite des Spielfeldes stehen zwei FooBaSKILL Tore auf dem Boden und ein Kegel (FooSKILL). Spieler können von der Vorder- oder Rückseite des SKILLGoals punkten. Ein Kreis begrenzt jedes Tor, wie auf dem Bild im FooSKILL Bereich zu sehen ist. Weder der Verteidiger noch der Angreifer haben das Recht, diesen Bereich zu betreten um **ein Tor zu verhindern oder zu erzielen**. In der anderen Hälfte befindet sich ein Basketballkorb (BaSKILL). Die Mittellinie muss durch eine Linie oder Markierungen auf dem Boden sichtbar sein. Abhängig von der Anzahl der verfügbaren Spieler wählt der Lehrer eine der beiden folgenden Optionen aus, um die Spieler auf dem Spielfeld zu platzieren:

- **OPTION 1 «MIT DEN WÄNDEN»:** Zwei Mannschaften mit vier (oder fünf) Spielern stehen sich gegenüber. Die Wände sind ein integraler Bestandteil des Spielfeldes, sodass die Spieler frei mit Ihnen spielen können (z.B. Pässe).
- **OPTION 2 «ANSPIELPARTNER»:** Zwei Teams mit 8 Spielern treten gegeneinander an: 4 Spieler positionieren sich auf dem Feld und 4 Spieler an der Seitenlinie in der Angriffszone. Sie dienen als Unterstützung für Ihre Mitspieler (Rolle des Passens und/oder Schießens). Die Anspielpartner bewegen sich in ihrer Bahn, ohne dass jemand sie dabei stören darf. Sie können den Ball maximal 3 Sekunden lang in den Füßen oder in den Händen halten.

SPIELZEIT: 2 x 5 Minuten. Während der ersten Halbzeit greift eine Mannschaft im Fußball an und verteidigt im Basketball. In der zweiten Halbzeit werden die Rollen getauscht.

ANSPIEL

Der Spielbeginn und die zweite Halbzeit starten in der Spielmitte jeweils mit einem Sprungball wie im Basketball. Der Ball muss von einem der beiden Spieler, die sich im Mittelkreis befinden zu einem Mitspieler getippt werden. Die anderen Spieler verteilen sich frei auf dem gesamten Spielfeld, aber außerhalb des Basketballmittelkreises.

FOULS

- Bei einer Regelübertretung läuft das Spiel dort weiter, wo der Fehler passiert ist. Der Ball muss beim Anspiel mit mindestens einer Hand auf den Boden gedrückt werden. Das Spiel läuft mit dem Einwurf (Fuß oder Hand) unmittelbar weiter.
- Um ein Tor zu schießen, muss sich der Spieler zwingend in der FooSKILL-Zone befinden. Andernfalls geht der Ball an die gegnerische Mannschaft. Dasselbe gilt für Basketball.
- Bei einem Schuss auf das SKILLGoal, mit der Absicht ins Tor zu treffen, darf der Ball die Höhe des Tores nicht überschreiten. Wenn dies dennoch passiert, handelt es sich um einen Fehler und der Ball geht an die verteidigende Mannschaft.
- Tackeln und gefährliches Spielen eines Verteidigers im FooSKILL wird mit einem Penalty sanktioniert.
- Es handelt sich um einen Fehler, wenn der Ball die Hallendecke oder andere hängende Geräte, die Kante des Basketballbretts, die Hinterseite des Basketballbretts oder die stützende Struktur berührt.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	Der Ball wirft den Kegel um.	Der Ball prallt am Basketballbrett ab und fällt zu Boden ohne den Ring zu berühren.
2 PTS.	Es wird ein Tor von vorne oder von hinten erzielt.	Der Ball prallt am Basketballbrett ab, ohne den Ring zu berühren, und wird von einem anderen Teammitglied mit beiden Händen gefangen, bevor er zu Boden fällt (offensiver Rebound).
3 PTS.	Ein Tor wird von vorne oder von hinten erzielt und der Ball wird von einem Mitspieler mit der Sohle gestoppt, bevor er eine Wand berührt oder die Mittellinie überquert. INFO: 2 Punkte werden nur dann vergeben, wenn ein Verteidiger den Ball mit der Sohle vor dem Angreifer stoppt.	Der Ball geht in den Korb.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Torschuss bewegt das Tor. • Der Ball wird über das Tor geschossen. <p>In diesen Fällen stoppt das Spiel und der Ball geht an den Gegner.</p> <p>INFO: Jedes Eigentor gibt dem Gegner einen Punkt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Der Ball berührt beim Schuss den Ring. • Die Verteidiger holen den Ball mit beiden Händen, bevor dieser den Boden berührt (defensiver Rebound). • Der Ball wird von demjenigen Spieler gefangen, der an das Brett geworfen hat. <p>In allen Fällen läuft das Spiel weiter.</p>

NACHDEM EIN PUNKT ERZIELT WURDE: Es wird so schnell wie möglich angespielt. Dies passiert durch einen Pass an der Stelle, wo der Ball durch den Verteidiger ergriffen wird. Der Ball muss vor dem Anspiel mit mindestens einer Hand auf den Boden gedrückt werden. **Der erste Pass ist frei bis zur Mittellinie.**

NUTZUNGSBEDINGUNGEN: Der SKILLTheBall muss gemäß den aufgedruckten Anweisungen aufgeblasen werden: 0.33 - 0.36 bar / 4.8 - 5.2 psi. (siehe Bild rechts).

INFO: Das didaktische Material und ein kurzes Video, das die Regeln erklärt, befinden sich unter foobaskill.com.

