

FooBaSKILL



FooBaSKILL ist eine neue Disziplin, welche drei Schweizer Sportlehrer entwickelt haben. Das Spiel ist eine Mischform aus Fussball und Basketball und wird mit dem SKILLTheBall gespielt, einem Ball, der speziell für diesen Zweck konzipiert wurde.

Die sorgfältig ausgearbeiteten Regeln haben zum Zweck, beim Kind/Jugendlichen die folgenden Fähigkeiten zu verbessern: 1) Die fünf Koordinationsfähigkeiten (Orientierung, Reaktion, Differenzierung, Rhythmus und Gleichgewicht) 2) Den Abpraller und die defensive Organisation im Fussball 3) Offensive und defensive Rebounds im Basketball 4) Die Kreativität 5) Die Fähigkeit Punkte zu erzielen 6) Die mentalen Fähigkeiten.

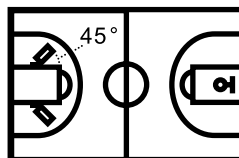


BASISREGELN

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.

SPIELFELD

Auf einer Seite des Spielfeldes stehen zwei Schwedenkästen (nur die zwei obersten Elemente), welche als Fussballtore dienen. Auf jedem Kasten steht je ein Molankegel oder ein FooBaSKILL Tor, in der anderen Hälfte befindet sich ein Basketballkorb. Alle vier Seitenwände der Sporthalle gehören zum Spielfeld. Somit darf mit den Wänden gespielt werden.



Zwei Vierermannschaften spielen gegeneinander. Während der ersten Halbzeit greift eine Mannschaft im Fussball an und verteidigt im Basketball. In der zweiten Halbzeit werden die Rollen getauscht.

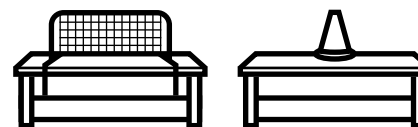
ANSPIEL

Das Anspiel zu Beginn des Spiels sowie am Anfang der zweiten Halbzeit findet in der Mitte des Spielfeldes statt. Ballbesitz hat die im Basketball verteidigende Mannschaft mit dem Ball in der Hand. Beide Mannschaften befinden sich in ihren jeweiligen Spielfeldhälften.

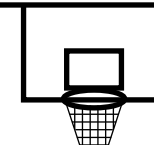
REGELÜBERTRETUNGEN

- Bei einer Regelübertretung läuft das Spiel dort weiter, wo der Fehler passiert ist.
- Bei einer Regelübertretung stellt ein Spieler den Ball mit mindestens einer Hand auf den Boden. Das Spiel läuft mit dem Einwurf unmittelbar weiter.
- Bei einem Schuss auf das Fussballtor, mit der Absicht den Molankegel zu stürzen oder ins FooBaSKILL Tor zu treffen, darf der Ball nicht die Höhe dieser Elemente überschreiten. Wenn dies dennoch passiert, handelt es sich um einen Fehler und der Ball geht an die verteidigende Mannschaft.
- Das Tackling im FooBaSKILL ist verboten.
- 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.

Ein kurzes Video welches die Regeln erklärt befindet sich auf foobaskill.com.



FUSSBALL



BASKETBALL

1 PKT.

Der Ball berührt den unteren Teil des Schwedenkastens (Holzstruktur). Die Spieler können auf 360° des Kastens zielen.

Der Ball prallt, ohne den Ring zu berühren, an dem Basketballbrett ab und fällt zu Boden.

2 PKT.

Der Ball berührt den unteren Teil des Schwedenkastens und wird vom Spieler des gleichen Teams oder dem Schützen selbst mit der Schuhsohle gestoppt (abgefangen), bevor er die Mittellinie überquert (zweite offensive Absicht im Fussball). Nur ein Punkt wird vergeben, falls ein Verteidiger den Ball abfängt.

Der Ball prallt, ohne den Ring zu berühren, an dem Basketballbrett ab und wird von einem anderen Teammitglied mit beiden Händen gefangen, bevor er auf den Boden fällt (offensiver Rebound im Basketball).

3 PKT.

Der Ball bringt den Molankegel zu Fall oder geht durch das FooBaSKILL Tor.

Der Ball wird in den Korb befördert.

0 PKT.

KEIN PUNKT WIRD VERGEBEN, WENN:

- Der Ball den oberen Teil des Kastens berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch.

BEMERKUNG:
Beim Eigentor erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

KEIN PUNKT WIRD VERGEBEN, WENN:

- Der Ball den Ring berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch.
- Der Ball die Rückseite des Bretts, den Bretttrand oder die stützende Struktur berührt. Es handelt es sich um einen Fehler.
- Beim Abprall ohne Ringberührung fängt die gegnerischen Mannschaft den Ball mit zwei Händen, bevor er den Boden berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch.

NACHDEM EIN PUNKT ERZIELT WURDE:

Es wird so rasch wie möglich angespielt. Dies passiert durch einen Pass an der Stelle, wo der Ball durch den Verteidiger ergriffen wird. Der Ball muss beim Anspiel mit mindestens einer Hand auf den Boden gestellt werden.

EMPFEHLUNG:

Um die Eigenschaften des SKILLTheBalls optimal zu nutzen, ist es wichtig den Ball gemäss den aufgedruckten Luftdruckvorgaben aufzupumpen: 0.33-0.36 Bar/4.8-5.2 psi. Siehe Bild links.