



THE GAME™

REGOLE DEL FooBaSKILL

Marzo 2017

INTRODUZIONE

Il FooBaSKILL è una nuova disciplina sportiva che è stata sviluppata da tre insegnanti svizzeri di educazione fisica. Questo sport unisce le caratteristiche e qualità del calcio e della pallacanestro e si gioca con una palla innovativa chiamata SKILLTheBall che è composta dagli stessi materiali usati per la palla da calcio e da pallacanestro.

Le regole del gioco sono state accuratamente pensate per migliorare nel bambino:

- 1) le cinque aspetti della coordinazione (orientamento, ritmo, differenziazione, reazione e equilibrio)
- 2) la seconda intenzione offensiva e lo schema di difesa del calcio
- 3) i palleggiamenti offensivi e difensivi della pallacanestro
- 4) la creatività
- 5) la capacità di segnare i punti
- 6) la stimolazione mentale

REGOLE DI BASE

La specificità del FooBaSKILL risiede nell'alternanza del lavoro della parte inferiore del corpo (calcio) e quella superiore (pallacanestro). I giocatori cambiano di disciplina oltrepassando la linea mediana del campo da gioco.

La metà del campo è attrezzata con due porte da calcio costituite dalla parte superiore del cassone da ginnastica. Su questi ultime è posizionato un cono o una porta FooBaSKILL. Nell'altra metà del campo c'è il canestro. I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.

Due squadre formate da quattro giocatori si affrontano. Durante il primo tempo, una squadra difende le porte da calcio e attacca al canestro. Poi, durante il secondo tempo, i ruoli delle squadre si invertono.

Le regole di base sono identiche a quelle del calcio e della pallacanestro (cf. Regola 5).

I punti sono assegnati secondo la regola 6 del seguente documento.

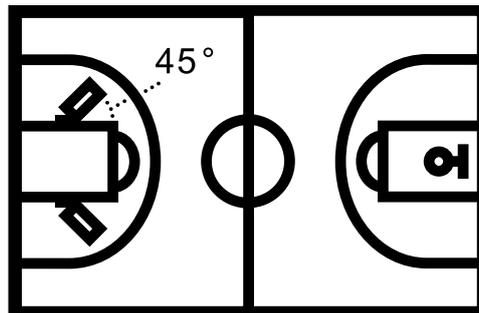
REGOLA N°1 – IL CAMPO DA GIOCO

1.1. Il FooBaSKILL si gioca in una palestra.

1.2. La linea mediana del campo deve essere visibile.

1.3. Le linee laterali e le linee di fondo non sono prese in considerazione.

- 1.4. I muri sono parte integrante del campo. Giocare con i muri (o le pareti) è permesso sia nel calcio che nella pallacanestro. È possibile farsi un autopassaggio utilizzando il muro; servirsi del muro per passare la palla al compagno; fare goal con l'aiuto del muro.
- 1.5. Il soffitto e tutti i tipi di attrezzi sospesi sono considerati come esterni al campo.
- 1.6. La metà del campo è attrezzata con due porte da calcio, costituite dalla parte superiore del plinto a cassoni (cassone da ginnastica). Su quest'ultimo è posizionato un cono o una porta FooBaSKILL. Questa installazione viene utilizzata come porta da calcio e deve essere posizionata come mostrato nella immagine qui sotto. Nell'altra metà del campo si trova un canestro.



REGOLA N°2 – SKILLTheBall

Essendo la natura del gioco un misto tra il calcio e la pallacanestro l'uso di una palla adeguata da ogni punto di vista è necessaria: materiale, peso, dimensione, qualità del tiro e rimbalzo. SKILLTheBall è stata accuratamente ideata e sviluppata per rispondere a tutti questi criteri. È composta da una combinazione dei materiali usati per la palla da calcio e pallacanestro.



Recomandazione:

Al fine di assicurare un uso ottimale delle proprietà della SKILLTheBall, è importante gonfiare il pallone secondo le indicazioni impresse sulla palla: 0.33-0.36 bar/4.8-5.2 psi. Vedere figura sopra.

REGOLA N°3 – NUMERO DI GIOCATORI

Due squadre da quattro giocatori si affrontano sul campo.

Raccomandazione:

Si può aumentare il numero di giocatori a 5, specialmente per i più giovani.

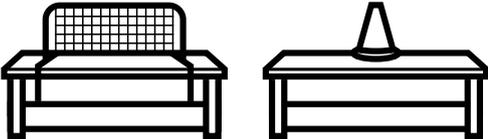
REGOLA N°4 – DURATA DELLA PARTITA

- 4.1. La durata della partita è di due tempi da cinque minuti ciascuno.
- 4.2. Durante il primo tempo, una squadra difende le porte da calcio e attacca al canestro. Poi, durante il secondo tempo, i ruoli delle squadre si invertono.

REGOLA N°5 – FALLI

- 5.1. Le regole del calcio da sala si applicano.
- 5.2. Le regole della pallacanestro (passi, doppio palleggio ecc.) si applicano.
- 5.3. Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- 5.4. Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- 5.5. Se durante il gioco del calcio si tira con l'intenzione di far cadere il cono o di segnare un gol, la palla non deve sorpassare l'altezza di questi elementi. Se succede, un fallo è commesso e la palla passa alla difesa.
- 5.6. I placcaggi e tackle nel FooBaSKILL sono vietati.
- 5.7. Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- 5.8. Si commette un fallo se la palla rimbalza sul tabellone del canestro.
- 5.9. Si commette un fallo se la palla rimbalza dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

REGOLA N°6 – ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

	 CALCIO	 PALLACANESTRO
1 PT.	La palla tocca qualsiasi lato della parte inferiore del cassone. I giocatori possono fare punto tirando a 360 gradi del cassone.	La palla rimbalza sul tabellone e cade a terra, senza aver toccato l'anello del canestro.
2 PTI.	La palla tocca il cassone e è stoppata con la suola (della scarpa) di un compagno di squadra o da lui stesso, prima che oltrepassi la linea mediana del campo (seconda intenzione offensiva). Solo un punto viene assegnato se il difensore ha stoppato la palla con la suola della scarpa prima dell'attaccante.	La palla rimbalza sul tabellone, senza aver toccato l'anello del canestro, ed è afferrata e bloccata con due mani da un compagno di squadra prima che cada a terra (ribalzo offensivo della pallacanestro).
3 PTI.	La palla fa cadere il cono o entra in porta.	La palla entra nel canestro.
0 PT.	<p>NESSUN PUNTO È ATTRIBUITO, SE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La palla tocca la parte superiore del cassone. Il gioco continua senza interruzione. <p>REMARQUE: Per ogni autogol, 1 punto viene assegnato all'avversario.</p>	<p>NESSUN PUNTO VIENE ATTRIBUITO, SE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La palla tocca l'anello durante il tiro. Il gioco continua senza interruzione. • La palla rimbalza dietro, o sul bordo del tabellone o sulla struttura del canestro. Un fallo è commesso. • La palla viene afferrata e bloccata con due mani dall'avversario prima che cada a terra (ribalzo difensivo della pallacanestro). Il gioco continua.
<p>DOPO CHE UN GIOCATORE SEGNA UN PUNTO: Si riprende il gioco nel punto in cui la palla è recuperata dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.</p>		

REGOLA N°7 – INIZIO DEL GIOCO

- 7.1.** La partita, all'inizio del primo e del secondo tempo, comincia con l'azione della squadra in difesa alla pallacanestro, palla in mano. Ogni squadra si trova nella propria metà campo.
- 7.2.** Dopo che un punto è stato segnato nel calcio o nel basketball, il gioco riprende velocemente dal punto in cui il pallone è stato recuperato dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.

Raccomandazione:

Raccomandazione: Per facilitare il gioco, dopo che si è segnato un punto, l'arbitro può autorizzare un passaggio "libero" ma senza che la linea mediana venga oltrepassata.