

FooBaSKILL



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)** i 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.

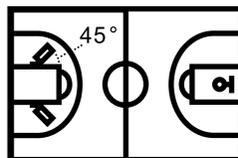


REGOLE DI BASE

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.

CAMPO DA GIOCO

La metà del campo è attrezzata con due porte da calcio costituite dalla parte superiore del cassone da ginnastica. Su questi ultimi 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.

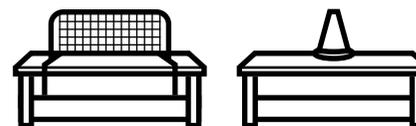
INIZIO DEL GIOCO

La partita, all'inizio del primo e del secondo tempo, comincia, sulla metà campo, con l'azione della squadra in difesa alla pallacanestro, palla in mano. Ogni squadra si trova nella propria metà campo.

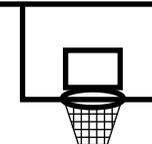
FALLI

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- Se durante il gioco a 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.
- I placcaggi e tackle nel FooBaSKILL sono vietati.
- Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- Si commette un fallo se la palla rimbalza sul bordo del tabellone del canestro, dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

Un breve video che spiega le regole è disponibile su foobaskill.com.



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 FooBaSKILL.

La palla entra nel canestro.

0 PT.

NESSUN PUNTO È ATTRIBUITO, SE:

- La palla tocca la parte superiore del cassone. Il gioco continua senza interruzione.

NOTA:

Per ogni autogol, 1 punto viene assegnato all'avversario.

NESSUN PUNTO VIENE ATTRIBUITO, SE:

- 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.
- Le palla viene afferrata e bloccata con due mani dall'avversario prima che cada a terra (ribalzo difensivo della pallacanestro). Il gioco continua.

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.

RACCOMANDAZIONE:

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 a sinistra.