



THE GAME™

REGRAS DO FooBaSKILL

Março 2017

INTRODUÇÃO

O FooBaSKILL é uma nova disciplina que foi desenvolvida por três professores suíços de educação física e desportiva. Ela põe em prática os atributos do futebol e do basquetebol e é jogada com uma bola inovadora, a SKILLTheBall, que é composta por uma textura de futebol e de basquetebol.

As regras do jogo foram cuidadosamente inventadas para melhorar na criança:

- 1) as cinco capacidades de coordenação (orientação, ritmo, diferenciação, reação e equilíbrio)
- 2) a segunda intenção ofensiva e a organização defensiva do futebol
- 3) os rebotes ofensivas e defensivas do basquetebol
- 4) a criatividade
- 5) a capacidade de marcar pontos
- 6) a estimulação cognitiva

REGRAS DE BASE

A especificidade do FooBaSKILL está na alternância do trabalho da parte inferior do corpo (futebol) e da parte superior (basquetebol). Os jogadores mudam de disciplina quando passam da linha central do campo de jogo.

Uma metade do campo é equipada com duas balizas de futebol, constituídas de dois elementos superiores de uma caixa de ginástica. Sobre eles, há um cone ou uma baliza de FooBaSKILL. Na outra metade do campo há um cesto de basquetebol. As paredes do fundo e das laterais fazem parte do campo de jogo. Os jogadores podem assim usá-las para tabelas.

Duas equipas de quatro jogadores defrontam-se. Durante o primeiro tempo, uma equipa defende as balizas de futebol e ataca o cesto de basquetebol. No segundo tempo, as equipas invertem os papéis.

As regras de base são idênticas às de futebol e de basquetebol (cf. Regra 5).

Os pontos são atribuídos como diz a regra 6 desse documento.

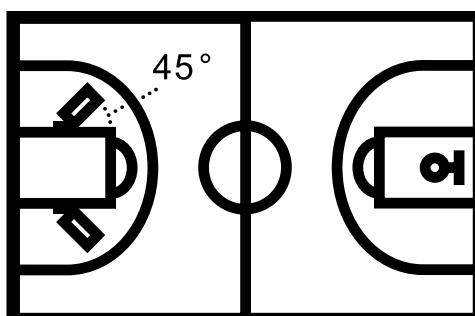
REGRA N°1 – CAMPO DE JOGO

1.1. O FooBaSKILL é jogado em uma sala de ginástica.

1.2. A linha central do campo deve ser visível.

1.3. As linhas laterais e as linhas do fundo não são levadas em consideração.

- 1.4. As paredes fazem parte do campo. Jogar com as paredes é permitido no futebol e no basquetebol. É permitido fazer um auto-passe contra a parede; fazer um passe pela parede para um companheiro de equipa ; marcar um golo com a ajuda da parede.
- 1.5. O teto e todos os tipos de objetos suspensos são considerados como fora de campo.
- 1.6. A metade da campo é equipada com duas balizas de futebol, constituídas de dois elementos superiores de uma caixa de ginástica. Sobre eles, há um cone ou uma baliza de FooBaSKILL. Essa montagem serve de baliza para a parte do futebol e deve ser colocada como indicado na imagem abaixo. Na outra metade do campo, há um cesto de basquetebol.



REGRA N° 2 – SKILLTheBall

Visto que o jogo é uma mistura de futebol e de basquetebol, é necessário o uso de uma bola adaptada no que diz respeito à textura, ao peso, ao tamanho e à qualidade do lance e do drible. SKILLTheBall foi especialmente criada para responder a todos esses critérios. Ela é composta por uma textura de futebol e de basquetebol.



Recomendação:

Para aproveitar ao máximo as propriedades da SKILLTheBall, é importante encher a bola como diz o manual impresso aqui: 0.33-0.36 bar/4.8-5.2 psi. Veja a ilustração acima.

REGRA Nº3 – NÚMERO DE JOGADORES

Duas equipas de quatro jogadores defrontam-se na campo.

Recomendação:

É possível aumentar o número de jogadores até cinco, especialmente para os mais jovens.

REGRA Nº4 – DURAÇÃO DA PARTIDA

4.1. A duração da partida é de dois tempos de cinco minutos cada.

4.2. Durante o primeiro tempo, uma equipa marca golos de futebol e defende o cesto de basquetebol. No segundo tempo, as equipas invertem os papéis.

REGRA Nº5 – FALTAS

5.1. As regras do futebol são aplicadas.

5.2. As regras do basquetebol (andar, drible duplo, etc.) são aplicadas.

5.3. Após uma falta, o jogo continua no local onde ela foi cometida.

5.4. Após uma falta, o jogador põe a bola no chão com uma mão no mínimo e o jogo recomeça imediatamente com um passe.

5.5. Durante um lance de futebol, onde o objetivo é derrubar o cone ou de marcar um golo, a bola não pode ultrapassar a altura destes elementos. Se isto acontece, uma falta é cometida e a bola é dada à defesa.

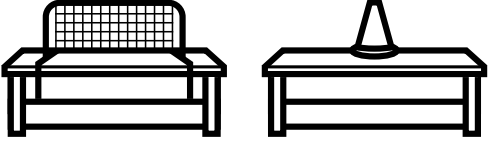

5.6. Os carrinhos são proibidos no FooBaSKILL.

5.7. Uma falta é cometida se a bola tocar no teto ou em qualquer objeto suspenso.

5.8. Uma falta é cometida se a bola bater nas bordas da tabela do cesto de basquetebol e voltar.

5.9. Uma falta é cometida se a bola bater atrás da tabela ou no suporte que segura o cesto de basquetebol e voltar.

REGRA N°6 – ATRIBUIÇÃO DE PONTOS

	 FUTEBOL	 BASQUETEBOL
1 PT.	A bola toca a parte inferior de qualquer lado da caixa de ginástica. Os jogadores podem marcar um ponto em qualquer lado da caixa.	A bola bate na tabela e cai no chão, sem tocar o aro da cesto de basquetebol.
2 PT.	A bola toca na caixa e é parada (amortecida) com a sola por algum companheiro da equipa ou a si mesmo antes que ela chegue na linha central (segunda intenção ofensiva). Somente 1 ponto é marcado se o defensor para (amortece) a bola com a sola antes do atacante.	A bola bate na tabela e volta, sem tocar no aro da cesto e é apanhada por algum companheiro da equipa com as duas mãos antes de tocar o chão (rebote ofensivo no basquetebol).
3 PT.	A bola derruba o cone ou entra na baliza de FooBaSKILL.	A bola entra no cesto.
0 PT.	<p>NENHUM PONTO É ATRIBUÍDO, SE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A bola tocar a parte superior da caixa. O jogo continua sem interrupções. <p>OBSERVACIÓN: Por cada autogol, 1 ponto é dando ao opo-nente.</p>	<p>NENHUM PONTO É ATRIBUÍDO, SE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A bola toca no aro durante o lance. O jogo continua sem interrupções • A bola toca na parte de trás da tabela, nas bordas ou até mesmo na estrutura que segura o cesto de basquetebol. Uma falta é cometida. • A bola é agarrada pelo adversário com as duas mãos antes de tocar o chão (rebote de-fensivo basquetebol). O jogo continua.
<p>APÓS UM PONTO SER MARCADO: O primeiro lance é feito o mais rapidamente possível no local onde a bola foi recuperada pelo defensor. O jogador põe a bola no chão com uma mão, no mínimo, e o jogo recomeça com um passe.</p>		

REGRA N°7 – LANCE INICIAL

- 7.1. O lance que inicia o jogo ou o segundo tempo é feito com a bala na mão no meio do campo pela equipa em posição de defesa no basquetebol. Cada equipa deve estar no seu próprio lado do campo.
- 7.2. Após um ponto marcado no futebol e no basquetebol: o primeiro lance é feito o mais rapidamente possível no local onde a bola foi recuperada pelo defensor. O jogador põe a bola no chão com uma mão, no mínimo, e o jogo recomeça com um passe.

Recomendação:

Para facilitar o jogo, o responsável do jogo pode, após um ponto marcado, autorizar um primeiro passe «livre» contanto que esse passe não ultrapasse a linha central do campo.