

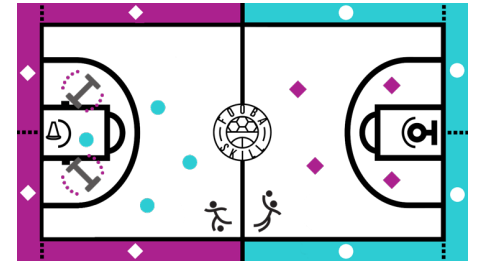
# FooBaSKILL®

## NIVEAU FORTGESCHRITTENE 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 Spielmittle 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 (oder der Kegel), mit der Absicht das 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

<b>1 PT.</b>	Der Spieler nimmt den Ball an, kontrolliert ihn und erzielt ein Tor oder schießt den Kegel von innerhalb der Dreipunktlinie um <b>(mindestens zweite Ballberührung)</b> .		Der Korbwurf erfolgt aus der 3-Sekunden-Zone.
<b>2 PTS.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Spieler schießt <b>direkt</b> und erzielt ein Tor oder schießt den Kegel, von innerhalb der Dreipunktlinie um <b>(erste Ballberührung)</b>.</li> <li>• Der Spieler nimmt den Ball an, kontrolliert ihn und erzielt ein Tor oder schießt den Kegel von außerhalb der Dreipunktlinie um <b>(mindestens zweite Ballberührung)</b>.</li> <li>• Der Anspielpartner schießt den Ball direkt <b>(mit einer Berührung)</b> in das Tor oder schießt den Kegel um.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Korbwurf erfolgt aus dem Zweipunkterraum ohne die 3-Sekunden-Zone (Zwischenzone).</li> <li>• Dunk (ein- oder beidhändig)</li> </ul>
<b>3 PTS.</b>	Der Spieler schießt direkt und erzielt ein Tor, oder wirft den Kegel von außerhalb der Dreipunktlinie um <b>(erste Ballberührung)</b> .  <b>INFO:</b> Wenn ein Torschuss das Tor verrückt oder über das Tor geschossen wird, stoppt das Spiel und der Ball geht an die gegnerische Mannschaft.		Der Korbwurf erfolgt von hinter der Dreipunktlinie aus.

**NACHDEM EIN PUNKT ERZIELT WURDE:** Es wird so schnell wie möglich weitergespielt. Dies passiert durch einen Pass an der Stelle, wo der Ball durch den Verteidiger ergriffen wurde. 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 und mehr befinden sich unter [foobaskill.com](http://foobaskill.com).

