



THE GAME™

FooBaSKILL REGELN

März 2017

EINLEITUNG

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 Verbesserung der mentalen Fähigkeiten

BASISREGELN

Das Besondere an FooBaSKILL ist die abwechselnde Arbeit des Unterkörpers (Fussball) und des Oberkörpers (Basketball). Die Spieler wechseln beim Überqueren der Hallenmittellinie die Sportart.

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

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

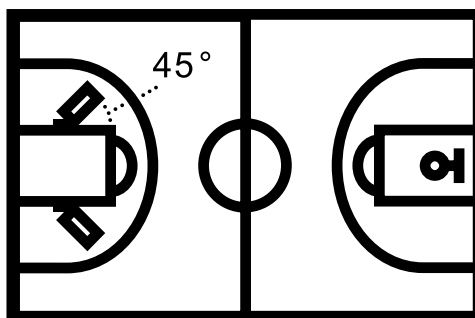
Es gelten die Grundregeln vom klassischen Fuss- und Basketball (siehe Regel 5).

Punkte werden entsprechend der Regel 6 des hier vorliegenden Dokuments verteilt.

REGEL N°1 – SPIELFELD

- 1.1. FooBaSKILL wird in einer Sporthalle gespielt.
- 1.2. Die Mittellinie muss sichtbar sein.
- 1.3. Seiten- und Grundlinien werden während dem Spiel nicht berücksichtigt.
- 1.4. Die Wände der Sporthalle gehören zum Spielfeld. Es ist sowohl im Fussball wie im Basketball erlaubt mit den Wänden zu spielen. Es ist erlaubt sich einen Selbstpass gegen die Mauer zu geben; dem Partner einen Pass gegen die Mauer zu geben; ein Tor mithilfe der Wände zu schießen.

- 1.5. Die Hallendecke sowie andere hängende Geräte gehören nicht zum Spielfeld.
- 1.6. 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 das FooBaSKILL Tor. Diese Installation dient als Toranlage und sollte wie auf dem Bild unten platziert werden. In der anderen Hälfte befindet sich ein Basketballkorb.



REGEL N°2 – SKILLTheBall

Das Besondere an dem Spiels ist die Mischung von Fussball und Basketball. Aus diesem Grund empfiehlt sich die Benutzung eines Balles, welcher in der Oberflächenbeschaffenheit, dem Gewicht, der Grösse und der Qualität des Abpralls diesen Anforderungen entspricht. SKILLTheBall wurde entwickelt, um diesen Anforderungen Rechnung zu tragen. Der Ball besteht aus einer Mischung aus Fussball- und Basketballtextur.



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 oben.

REGEL N°3 – ANZAHL DER SPIELER

Es spielen zwei Mannschaften zu je vier Spielern.

Empfehlung:

Die Anzahl von Spielern pro Mannschaft kann bei jungen Personen auf 5 erhöht werden.

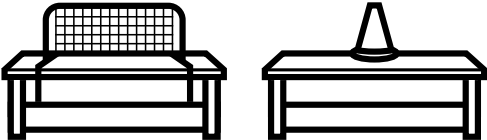

REGEL N°4 – DAUER DES MATCHES

- 4.1. Die Dauer des Matches beträgt zweimal fünf Minuten.
- 4.2. Während der ersten Halbzeit greift eine Mannschaft im Fussball an und verteidigt im Basketball. In der zweiten Halbzeit werden die Rollen getauscht.

REGEL N°5 – REGELÜBERTRETUNGEN

- 5.1. Es gelten die Grundregeln von Hallenfussball.
- 5.2. Es gelten die Grundregeln von Basketball (Schrittfehler, Doppeldribbling, etc.).
- 5.3. Bei einer Regelübertretung läuft das Spiel dort weiter, wo der Fehler passiert ist.
- 5.4. Bei einer Regelübertretung stellt ein Spieler den Ball mit mindestens einer Hand auf den Boden. Das Spiel läuft mit dem Einwurf unmittelbar weiter.
- 5.5. 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.
- 5.6. Das Tackling im FooBaSKILL ist verboten.
- 5.7. Es handelt sich um einen Fehler, wenn der Ball die Hallendecke oder andere hängende Geräte berührt.
- 5.8. Es handelt sich um einen Fehler, wenn der Ball die Kante des Basketballbretts berührt.
- 5.9. Es handelt sich um einen Fehler, wenn der Ball die Hinterseite des Basketballbretts oder die stützende Struktur berührt.

REGEL N°6 – PUNKTVERGABE

	 <p style="text-align: center;">FUSSBALL</p>	 <p style="text-align: center;">BASKETBALL</p>
1 PT.	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 PT.	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 PT.	Der Ball bringt den Molankegel zu Fall oder geht durch das FooBaSKILL Tor.	Der Ball wird in den Korb befördert.
0 PT.	<p>KEIN PUNKT WIRD VERGEBEN, WENN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Ball den oberen Teil des Kastens berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch. <p>BEMERKUNG: Beim Eigentor erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt.</p>	<p>KEIN PUNKT WIRD VERGEBEN, WENN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Ball den Ring berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch. • Wenn der Ball die Hinterseite des Basketballbretts, den Brettrand oder die stützende Struktur berührt. In diesem Fall handelt es sich um einen Fehler. • Der Ball prallt an dem Basketballbrett ab, ohne den Ring zu berühren und wird von der gegnerischen Mannschaft mit zwei Händen gefangen, bevor er den Boden berührt. Das Spiel läuft weiter ohne Unterbruch.
<p>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.</p>		

REGEL N°7 – ANSPIEL

- 7.1. Das Anspiel zu Beginn des Matches sowie am Anfang der zweiten Halbzeit findet in der Mitte des Spielfelds statt. Ballbesitz hat die im Basketball verteidigende Mannschaft mit dem Ball in der Hand. Beide Mannschaften befinden sich in ihren jeweiligen Spielfeldhälften.
- 7.2. Nachdem ein Punkt im Fussball oder Basketball erzielt wurde, wird so rasch wie möglich angespielt. Dies passiert an der Stelle wo der Ball durch den Verteidiger ergriffen wird. Der Spieler stellt den Ball mit mindestens einer Hand auf den Boden und das Anspiel findet unverzüglich durch einen Pass statt.

Empfehlung:

Um das Spiel zu vereinfachen, kann der Spielverantwortliche erlauben den Anspielpass «frei» zu lassen, d.h. die gegnerische Mannschaft darf den ersten Ball nicht abfangen. Dabei darf der Ball die Mittellinie nicht überqueren.