



THE GAME®

FooBaSKILL®

REGLAS SIMPLIFICADAS (CON SKILLGOAL)

El FooBaSKILL es una nueva disciplina que ha sido desarrollada por tres profesores suizos de educación física y deportiva. Éste pone en práctica los atributos del fútbol y del baloncesto, y se juega con el SKILLGoal y el balón innovador SKILLTheBall, compuesto de texturas para ambos deportes. El material tiene la gran particularidad de ser multifuncional.

Esta variante te permite jugar al FooBaSKILL en escuelas y clubes que no tienen cajón de gimnasia. ¡Una de las ventajas es que el profesor ahorrará tiempo para la instalación del material!

FOOSKILL	BASKILL
2 Points: Minimum 2 ball touch	2 Points: Inside 2 point area
3 PTS: 1 ball touch	3 PTS: Inside 3 point area

REGLAS BÁSICAS

La especificidad del FooBaSKILL se encuentra en la alternancia del trabajo de la parte inferior del cuerpo (fútbol) y de la parte superior del cuerpo (baloncesto). Los jugadores cambian de disciplina al nivel de la línea mediana del campo. Hay tres maneras de marcar y los puntos obtenidos en fútbol y baloncesto varían en función de la dificultad de marcar. Las reglas básicas son casi similares a las del fútbol y del baloncesto (se aplica la regla de los paros y doble regate).

TERRENO DE JUEGO

La mitad del campo está equipado con dos SKILLGoals colocados en el suelo y con un cono (lado FooSKILL). Los jugadores pueden marcar desde el frente o desde atrás de la portería SKILLGoal. Un arco de círculo delimita cada portería como se muestra en la imagen. Ni el defensor ni el atacante tienen derecho a entrar en esta zona. En la otra mitad, hay una canasta de baloncesto (lado BaSKILL). La línea central debe ser visible con una línea o pastillas colocadas en el suelo. Dependiendo de la organización del curso y del número de jugadores, el profesor elige una de las dos opciones siguientes para la posición de los jugadores en el campo:

- **OPCIÓN 1 «USO DE MUROS»:** Dos equipos de 4-5 jugadores se enfrentan. Las paredes del fondo y laterales hacen parte integral del terreno de juego. Los jugadores pueden asimismo utilizar estas superficies para botar el balón.
- **OPCIÓN 2 «JUGADORES DE APOYO»:** Dos equipos de 8 jugadores compiten entre sí: 4 jugadores se colocan en el campo y 4 jugadores en los lados de la zona de ataque. Sirven de apoyo a sus compañeros de equipo (rol de transición y/o de tirar). Los jugadores de apoyo se mueven en su carril sin que nadie pueda entrar en él. Pueden mantener la pelota en los pies (lado FooSKILL) o en sus manos (lado BaSKILL) durante máximo 3 segundos.

DURACIÓN DEL JUEGO: 2 x 5 minutos. Durante el primer tiempo, un equipo ataca las porterías de fútbol y defiende la canasta de baloncesto. Posteriormente, en el segundo tiempo, los equipos invierten los roles.

INICIO DEL PARTIDO: El inicio del juego y en el descanso se realiza en el centro del campo por un jump ball, como en el baloncesto. Cada equipo es libre de colocarse en el campo.

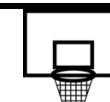
FALTAS

- En el momento de una falta, el juego se reanuda en el sitio donde se ha cometido dicha falta.
- En el momento de una falta, el jugador pone el balón en el piso con una mano como mínimo y el juego se reanuda inmediatamente con un pase.
- Para marcar en el fútbol, el jugador debe estar en el área de FooSKILL o se comete una falta. Lo mismo ocurre con el baloncesto.
- Durante un tiro en fútbol donde la intención es de tirar el cono al suelo o de marcar un gol, el balón no puede superar la altura de las porterías. Si esto ocurriera, una falta es cometida y el balón va a la defensa.
- Los placajes inapropiados y el contacto físico se sancionan con un penalti o un tiro libre.
- Una falta es cometida si el balón ha tocado el techo o cualquier tipo de máquina suspendida.
- Una falta es cometida si el balón rebota sobre el reborde del tablero de baloncesto.
- Una falta es cometida si el balón rebota sobre la parte trasera del tablero, así como sobre la estructura que soporta la canasta de baloncesto.

El material FooBaSKILL, el manual explicativo y un breve vídeo que resume las reglas están disponibles en foobaskill.es.



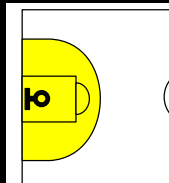
FooSKILL



BaSKILL

2
PTS.

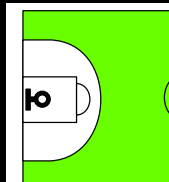
El jugador controla el balón en diferentes toques y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono (**al menos 2 toques de balón**).



- Se mete la canasta dentro de la zona de dos puntos
- Se realiza un dunk (con una o dos manos)

3
PTS.

- El jugador **tira directamente** y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono (**en 1 toque de balón**).
- El balón se transmite con el pie al jugador de apoyo, que tira directamente al SKILLGoal o vuelca el cono.



Se mete la canasta desde detrás de la línea de tres puntos.

0
PT.

- El balón deja caer el SKILLGoal

Si esto ocurriera, el juego se para y el balón va a la defensa.

NOTE:

Cualquier autogol ofrece un punto al adversario.

Las reglas básicas son casi similares a las del baloncesto (se aplica la regla de los paros y doble regate).

DESPUÉS DE MARCAR UN PUNTO: La reanudación del partido se hace lo antes posible en el sitio donde el balón fue recuperado por el defensor. El jugador coloca el balón en el suelo con una mano como mínimo y el juego se reanuda inmediatamente por un pase. El primer pase no puede ser interceptado, a menos que el balón vaya más allá de la línea media.

CONDICIONES DE USO: El SKILLTheBALL debe ser inflada de acuerdo a las instrucciones impresas en ella: 0.33 - 0.36 bar / 4.8 - 5.2 psi. Vea también la ilustración de la derecha

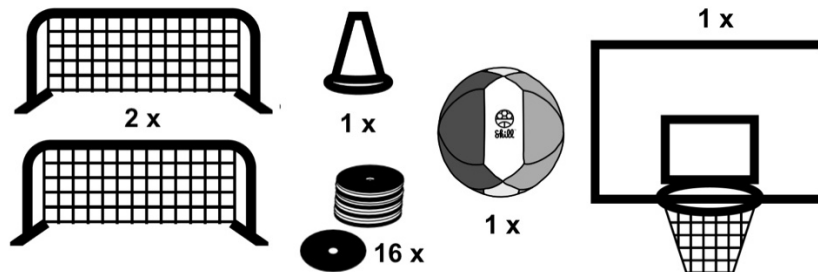




FooBaSKILL® UN JUEGO AJUSTABLE

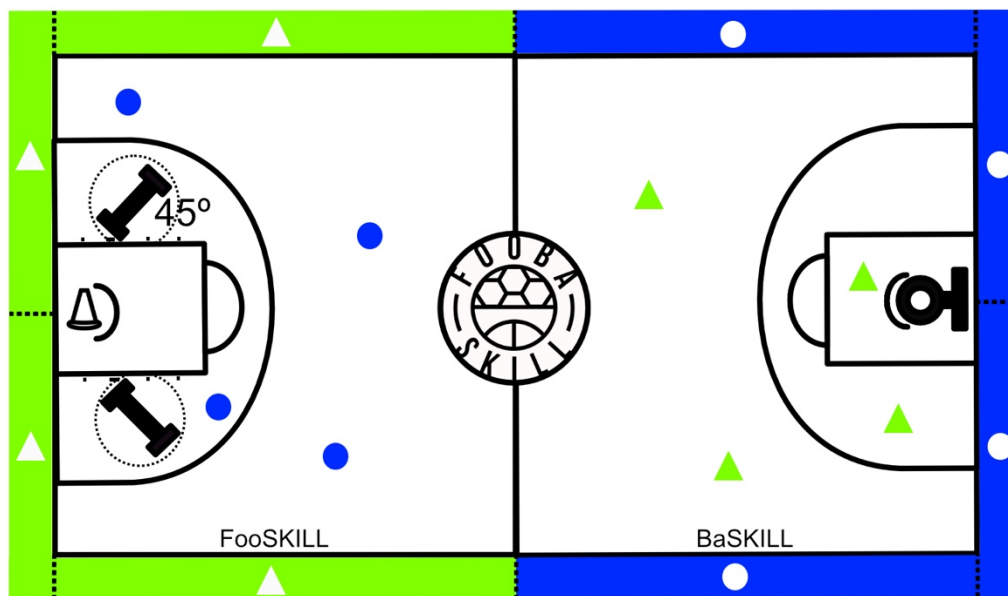
CON SKILLGOAL TERRENO Y ORGANIZACIÓN

MATERIAL OFICIAL



TERRENO

La mitad del campo está equipada con dos porterías de FooBaSKILL colocados en el suelo y con un cono (lado FooSKILL). Los jugadores pueden marcar desde el frente o desde atrás de la portería SKILLGoal. Un arco de círculo delimita cada portería como se muestra en la imagen. Ni el defensor ni el atacante tienen derecho a entrar en esta zona. En la otra mitad, hay una canasta de baloncesto (lado BaSKILL). La línea central debe ser visible con una línea o pastillas colocadas en el suelo.



ORGANISAZCIÓN DEL JUEGO

Dependiendo de la organización del curso y del número de jugadores, el profesor elige una de las dos opciones siguientes para la posición de los jugadores en el campo:

- **OPCIÓN 1 «USO DE MUROS»:** Dos equipos de 4-5 jugadores se enfrentan. Las paredes del fondo y laterales hacen parte integral del terreno de juego. Los jugadores pueden asimismo utilizar estas superficies para botar el balón.
- **OPCIÓN 2 «JUGADORES DE APOYO»:** Dos equipos de 8 jugadores compiten entre sí: 4 jugadores se colocan en el campo y 4 jugadores en los lados de la zona de ataque. Sirven de apoyo a sus compañeros de equipo (rol de transición y/o de tirar). Los jugadores de apoyo se mueven en su carril sin que nadie pueda entrar en él. Pueden mantener la pelota en los pies (lado FooSKILL) o en sus manos (lado BaSKILL) durante un máximo de 3 segundos.



FooBaSKILL®

Reglas simplificadas
(con SKILLGoal)

Penali y tiro libre

FALTA Y ORGANIZACIÓN

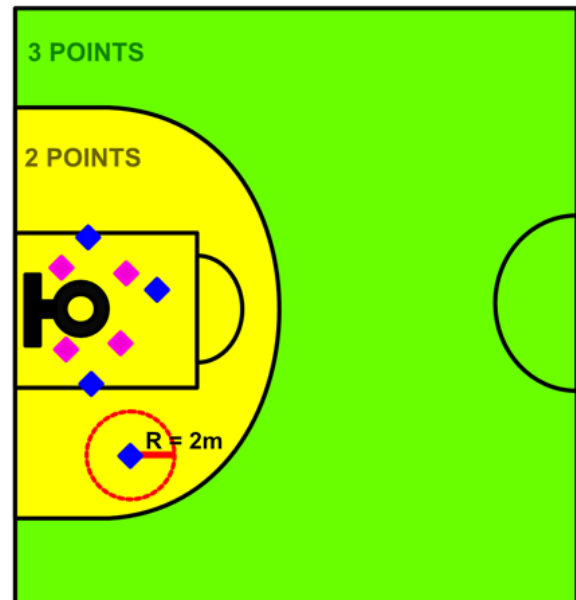
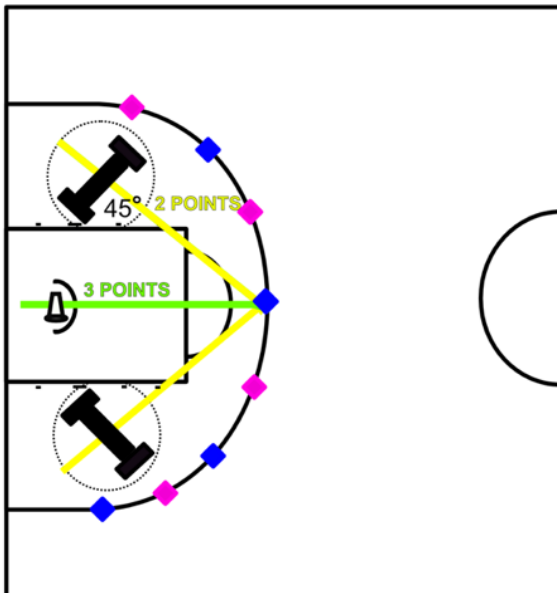
En determinadas circunstancias, se sanciona una falta con un penalti o un tiro libre.

PENALTI (FooSKILL)	TIRO LIBRE (BaSKILL)
<p>Se concede un penalti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se comete una falta en el área de penalti (línea de los tres puntos en baloncesto). Ejemplos: mano voluntaria del oponente, contacto físico peligroso, impacto con el hombro. • En caso de placajes o juego peligroso por detrás en toda el área de FooSKILL. 	<p>Se concederá un tiro libre a un jugador que haya sufrido una falta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al disparar a la canasta.

ORGANIZACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> • El atacante que ha sufrido la falta ejecuta el penalti. • El balón se coloca en el centro de la línea de los tres puntos en el baloncesto. • El jugador es libre de intentar un tiro de dos o tres puntos en la portería de su elección (ver ilustración). • Todos los demás jugadores se colocan en la línea de tres puntos en un lugar específico (ver ilustración). 	<ul style="list-style-type: none"> • El atacante que ha sufrido la falta realiza un solo tiro libre. • El balón se lanza desde el lugar donde se cometió la infracción. • Los puntos otorgados dependen del área de tiro (ver ilustración). • Todos los jugadores se colocan a una distancia mínima de dos metros alrededor del tirador (ver ilustración).
---	--

ILLUSTRACIÓN





MARCADOR DE PUNTUACIÓN FooBaSKILL®

foobaskill passion @ f v t

Equipo A..... CONTRA Equipo B.....

Fecha [][][] Horario[][] Ubicación

1º árbitro.....

2º árbitro

Equipo A..... Color :

Time Out Faltas del equipo
 1º medio tiempo [][] Tiempo extra 1) 12345 2) 12345
 2º medio tiempo [][][][] 3) 12345 4) 12345

	Nombres de los jugadores <small>Apellido, nombre</small>	Nº	en juego	Faltas				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entrenador							
	Asistente del entrenador							

Equipo B..... Color :

Time Out Faltas del equipo
 1º medio tiempo [][] Tiempo extra 1) 12345 2) 12345
 2º medio tiempo [][][][] 3) 12345 4) 12345

	Nombres de los jugadores <small>Apellido, nombre</small>	Nº	en juego	Faltas				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entrenador							
	Asistente del entrenador							

RESULTADO

A		B		A		B	
FO	BA	FO	BA	FO	BA	FO	BA
1	1	1	1	56	56	56	56
2	2	2	2	57	57	57	57
3	3	3	3	58	58	58	58
4	4	4	4	59	59	59	59
5	5	5	5	60	60	60	60
6	6	6	6	61	61	61	61
7	7	7	7	62	62	62	62
8	8	8	8	63	63	63	63
9	9	9	9	64	64	64	64
10	10	10	10	65	65	65	65
11	11	11	11	66	66	66	66
12	12	12	12	67	67	67	67
13	13	13	13	68	68	68	68
14	14	14	14	69	69	69	69
15	15	15	15	70	70	70	70
16	16	16	16	71	71	71	71
17	17	17	17	72	72	72	72
18	18	18	18	73	73	73	73
19	19	19	19	74	74	74	74
20	20	20	20	75	75	75	75
21	21	21	21	76	76	76	76
22	22	22	22	77	77	77	77
23	23	23	23	78	78	78	78
24	24	24	24	79	79	79	79
25	25	25	25	80	80	80	80
26	26	26	26	81	81	81	81
27	27	27	27	82	82	82	82
28	28	28	28	83	83	83	83
29	29	29	29	84	84	84	84
30	30	30	30	85	85	85	85
31	31	31	31	86	86	86	86
32	32	32	32	87	87	87	87
33	33	33	33	88	88	88	88
34	34	34	34	89	89	89	89
35	35	35	35	90	90	90	90
36	36	36	36	91	91	91	91
37	37	37	37	92	92	92	92
38	38	38	38	93	93	93	93
39	39	39	39	94	94	94	94
40	40	40	40	95	95	95	95
41	41	41	41	96	96	96	96
42	42	42	42	97	97	97	97
43	43	43	43	98	98	98	98
44	44	44	44	99	99	99	99
45	45	45	45	100	100	100	100
46	46	46	46	101	101	101	101
47	47	47	47	102	102	102	102
48	48	48	48	103	103	103	103
49	49	49	49	104	104	104	104
50	50	50	50	105	105	105	105
51	51	51	51	106	106	106	106
52	52	52	52	107	107	107	107
53	53	53	53	108	108	108	108
54	54	54	54	109	109	109	109
55	55	55	55	110	110	110	110

RESULTADOS:

Período
 1) A..... B..... 2) A..... B.....
 3) A..... B..... 4) A..... B.....
 Tiempo extra A..... B.....

EL RESULTADO FINAL:

Equipo A..... Equipo B.....
 El equipo ganador es