FooBaSKILL®

NIVEL PRINCIPIANTE (CON SKILLGOAL)

THE GAME®

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
1 Point: Minimum 2 ball touch	1 Point: Board and ground
2 PTS: 1 ball touch	2 PTS: Partner reception
1 extra PT: Partner reception	3 PTS: Basket

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.

INCIO 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 y el manual explicativo están disponibles en **foobaskill.es.**

	FooSKILL	BaSKILL
1 PT.	El jugador controla el balón en diferentes toques y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono **(al menos 2 toques de balón**).	La pelota rebota en el tablero y cae al suelo, sin tocar el aro de la canasta de baloncesto.
2 PTS.	• El jugador controla el balón en diferentes toques y marca en el SKILLGoal y **es detenido (amortiguado) con la suela por un compañero de equipo** antes de que toque una pared o cruce la línea central (segunda intención ofensiva). Sólo se concede un punto si un defensor detiene (amortigua) con la suela antes que el atacante. • El jugador **tira directamente** y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono **(en 1 toque de balón).**	La pelota rebota en el tablero, sin tocar el aro de la canasta, y es agarrada y bloqueada con ambas manos por un compañero de equipo antes de que caiga al suelo (rebote ofensivo de baloncesto).
3 PTS.	El jugador **tira directamente** y marca en el SKILLGoal **(en 1 toque de balón) y es detenido (amortiguado) con la suela por un compañero de equipo** antes de que toque una pared o cruce la línea central (segunda intención ofensiva). Sólo se conceden dos puntos si un defensor detiene (amortigua) con la suela antes que el atacante.	La pelota entra en la canasta.
0 PT.	• El balón deja caer el SKILLGoal Si esto ocurriera, el juego se para y el balón va a la defensa. **NOTE:** Cualquier autogoal ofrece un punto al adversario.	• La pelota toca el aro de la canasta de balon- cesto. • El balón es agarrado con ambas manos por el adversario antes de que toque el suelo (rebote defensivo). • La pelota es atrapada por el jugador que tiró al tablero. En todos los casos el juego continúa.

DESPUÉS DE MARCAR UN PUNTO: La reanudación del partido se hace lo ante 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®

NIVEL SUPERIOR (CON SKILLGOAL)

THE GAME®

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
1 Point: Minimum 2 ball touch	1 Point: Inside rectangle area
2 PTS: 1 ball touch	2 PTS: Intermediate area
1 extra PT: Behind 3 point line	3 PTS: 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.

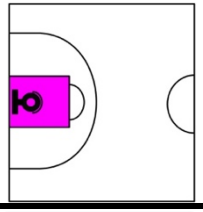
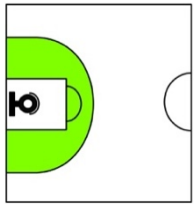
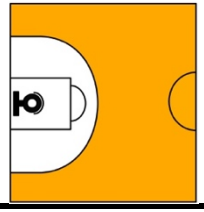
DURACIÓN DEL JUEGO: 2 x 5 minutos**.** Durante el primer tiempo, un equipo ataca las porterías de fútbol y defiende la canasta de baloncesto. Posteriormente, en el segundo tiempo, los equipos invierten los roles.

INCIO 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	
1 PT.	El jugador controla el balón en diferentes toques y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono desde dentro de la zona de tres puntos **(al menos 2 toques de balón**). Los jugadores pueden marcar desde el frente o desde atrás de la portería SKILLGoal.		Se mete la canasta desde el interior de la zona de rectángulo (área de tres segundos).
2 PTS.	• El jugador **tira directamente** y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono desde dentro de la zona de tres puntos **(en 1 toque de balón).** • El jugador controla el balón en diferentes toques y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono desde fuera de la zona de tres puntos **(al menos 2 toques 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 entre el área exterior del rectángulo y la línea de tres puntos (área intermedia). •Se realiza un dunk (con una o dos manos)
3 PTS.	El jugador **tira directamente** y marca en el SKILLGoal o vuelca el cono desde fuera de la zona de tres puntos **(en 1 toque de balón).**		Se mete la canasta desde detrás de la línea de tres puntos.

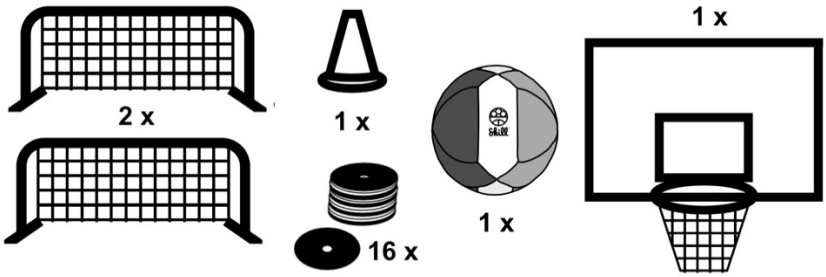
DESPUÉS DE MARCAR UN PUNTO: La reanudación del partido se hace lo ante posible en el sitio donde el balón fue recuperado por el defensor. El jugador coloca el balón en el suelo con una mano como mínimo y el juego se reanuda inmediatamente por un pase. El primer pase no puede ser interceptado, a menos 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®
CON SKILLGOAL

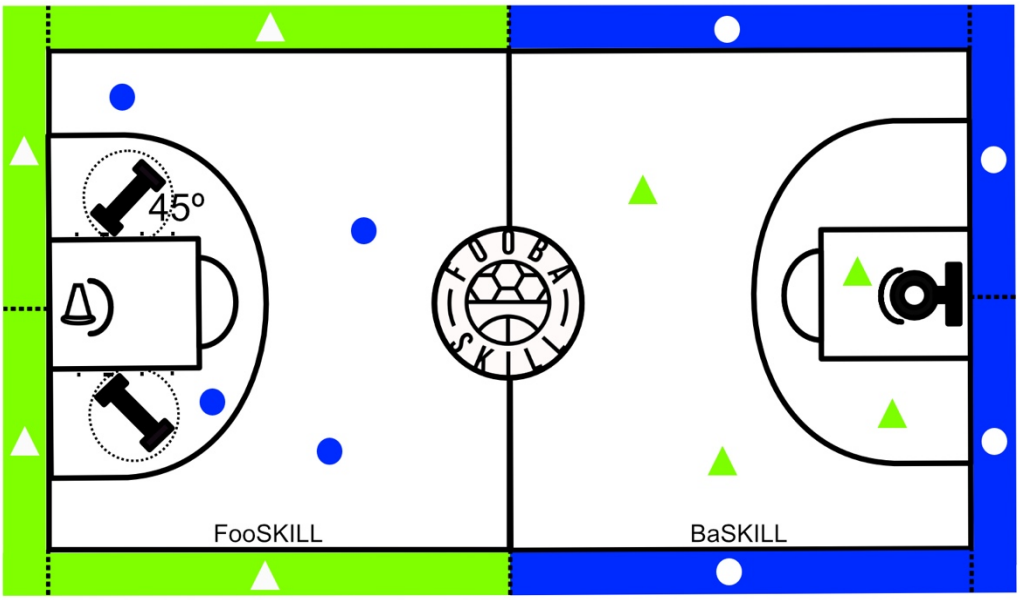
UN JUEGO AJUSTABLE
TERRENO Y ORGANIZACIÓN

MATERIAL OFICIAL



TERRENO

La mitad del campo está equipado 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.



ORGANISAZACIÓN 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®
Con SKILLGoal

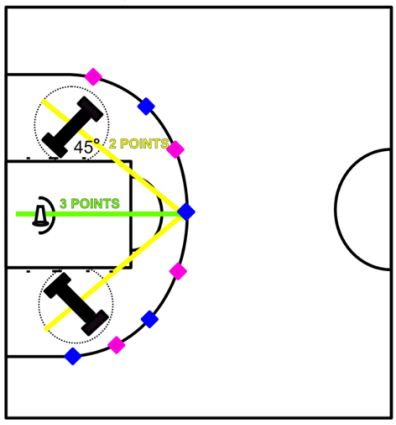
Penali y tiro libre
FALTA Y ORGANIZACIÓN

En determinadas circunstancias, se sanciona una falta con un penalti o un tiro libre, los puntos otorgados varían según el nivel.

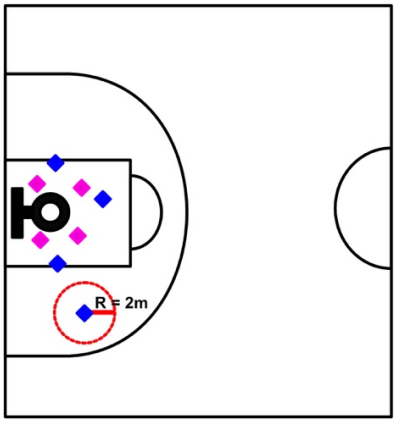
PENATLI (FooSKILL)	TIRO LIBRE (BaSKILL)
Se concede un penalti: • Si se comete una falta en el área de penalti (línea de los tres puntos en baloncesto). Ejemplos: mano voluntaria del oponente, contacto físico peligroso, impacto con el hombro. • En caso de placajes o juego peligroso por detrás en toda el área de FooSKILL. • Si se comete una falta durante la acción, se da un segundo punto en el nivel "principiantes". El equipo atacante recibe un punto además de poder lanzar un penalti. Ejemplo: El defensor empuja al atacante para que no pueda amortiguar el balón con la suela	Se concederá un tiro libre a un jugador que haya sufrido una falta: • Al tirar contra el tablero. • Al disparar a la canasta.

NIVEL PRINCIPIANTE

- 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).



- El atacante que ha sufrido la falta realiza un solo tiro libre.
- El balón se lanza desde el lugar donde se cometió la infracción.
- El jugador es libre de intentar un tiro de uno, dos o tres puntos.
- Todos los jugadores se colocan a una distancia mínima de dos metros alrededor del tirador (ver ilustración



NIVEL AVANZADO

- El atacante que ha sufrido la falta ejecuta el penalti.
- Come en el nivel principiante, el jugador es libre de intentar un tiro de dos o tres puntos en la portería de su elección.
- Todos los demás jugadores se colocan en la línea de tres puntos en un lugar específico.

- 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 más arriba la atribución de puntos de BaSKILL).
- Todos los jugadores se colocan a una distancia mínima de dos metros alrededor del tirador.

MARCADOR DE PUNTUACIÓN FooBaSKILL®

foobaskill passion

Equipo A…… CONTRA **Equipo B**……

Fecha [ ] [ ] [ ] Horario[ ] [ ] Ubicación ……

1º árbitro…… 2º árbitro ……...

Equipo A……

Color : ……

Time Out

1º medio tiempo [ ] [ ] Tiempo extra

2º medio tiempo [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Faltas del equipo

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

	Nombres de los jugadores Apellido, nombre	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

1º medio tiempo [ ] [ ] Tiempo extra

2º medio tiempo [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Faltas del equipo

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

	Nombres de los jugadores Apellido, nombre	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 ……

FOOBASKILL® LEAGUE