

FooBaSKILL

NIVEL PRINCIPIANTE



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.

Las reglas del juego han sido minuciosamente elaboradas de forma que sean capaces de mejorar en los niños: **1)** las cinco capacidades coordinativas (orientación, ritmo, diferenciación, reacción y equilibrio) **2)** la segunda intención ofensiva y la organización defensiva en el fútbol **3)** los rebotes ofensivos y defensivos del baloncesto **4)** la creatividad **5)** la capacidad de marcar puntos **6)** el reforzamiento a nivel mental.

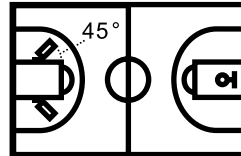


REGLAS BÁSICAS

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 de la sala.

TERRENO DE JUEGO

La mitad del terreno está equipada con dos porterías de fútbol, constituidas de dos elementos superiores de un cajón de gimnasia. Sobre estos se encuentra un cono o una portería FooBaSKILL (FooSKILL). En la otra mitad del terreno se encuentra una canasta de baloncesto (BaSKILL). Las paredes del fondo y laterales hacen parte integral del terreno de juego. Los jugadores pueden asimismo utilizar estas superficies para botar el balón.



Dos equipos de 4 jugadores se enfrentan. 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. Las reglas básicas son idénticas a las del fútbol y del baloncesto.

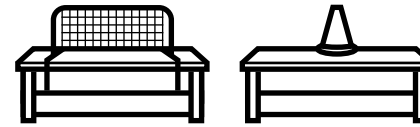
INICIO DEL PARTIDO

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.

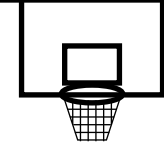
FALTAS

- 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 esos elementos. 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.

Un manual explicativo y un breve vídeo que resume las reglas están disponibles en foobaskill.es.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

El balón toca cualquier cara lateral del cajón (360°).

La pelota rebota en el tablero y cae al suelo, sin tocar el aro de la canasta de baloncesto.

2 PTS.

El balón toca el área y es detenido (amortiguado) con la suela por un compañero de equipo o por sí-mismo antes de que toque una pared o cruce la línea central (segunda intención ofensiva).

NOTA: Sólo se concede un punto si un defensor

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 balón pasa a través del SKILLGoal (o vuela el cono).

La pelota entra en la canasta.

0 PT.

- El balón toca la parte superior de la cubierta de del cajón.
- El balón toca la esquina de la caja y sigue una trayectoria ascendente.

En ambos casos, el juego continúa sin interrupción.

NOTA: Cualquier autogoal ofrece un punto al adversario.

- La pelota toca el aro de la canasta de baloncesto.
- 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.
- El balón rebota solo en el borde de la parte superior de la tabla con una trayectoria ascendente.

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.

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 izquierda. Un adulto debe ajustar las correas de la portería. La portería debe fijarse de manera inamovible al elemento del cajón u otro soporte.

FooBaSKILL

NIVEL SUPERIOR



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.

Las reglas del juego han sido minuciosamente elaboradas de forma que sean capaces de mejorar en los niños: **1)** las cinco capacidades coordinativas (orientación, ritmo, diferenciación, reacción y equilibrio) **2)** la segunda intención ofensiva y la organización defensiva en el fútbol **3)** los rebotes ofensivos y defensivos del baloncesto **4)** la creatividad **5)** la capacidad de marcar puntos **6)** el reforzamiento a nivel mental.

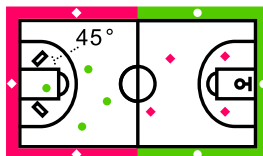


REGLAS BÁSICAS

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 de la sala.

TERRENO DE JUEGO

La mitad del terreno está equipada con dos porterías de fútbol, constituidas de dos elementos superiores de un cajón de gimnasia. Sobre estos se encuentra un cono o una portería FooBaSKILL (FoSKILL). En la otra mitad del terreno se encuentra una canasta de baloncesto (BaSKILL). Dos equipos de 7 jugadores compiten entre sí: 4 jugadores se colocan en el campo y 3 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. Tienen un máximo de 2 toques (FooSKILL) o pueden mantener la pelota en sus manos durante 3 segundos (BaSKILL). Durante el 1º y 3º cuarto, un equipo ataca las porterías de fútbol y defiende la canasta. En el 2º y 4º cuarto, los equipos cambian de rol (4 x 10 min.).



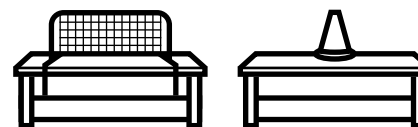
INICIO DEL PARTIDO

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 esos elementos. 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.

Un manual explicativo y un breve vídeo que resume las reglas están disponibles en foobaskill.es.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.		• El balón toca cualquier cara lateral del cajón (360°).		• Se mete la canasta desde el interior de la zona del rectángulo (área de tres segundos).
2 PTS.		• La pelota toca ambos cajones en el mismo golpe. • El balón se pasa del pie al jugador de apoyo, que tira directamente al cajón.		• 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 balón atraviesa el SKILLGoal (o hace caer el cono).		• 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.

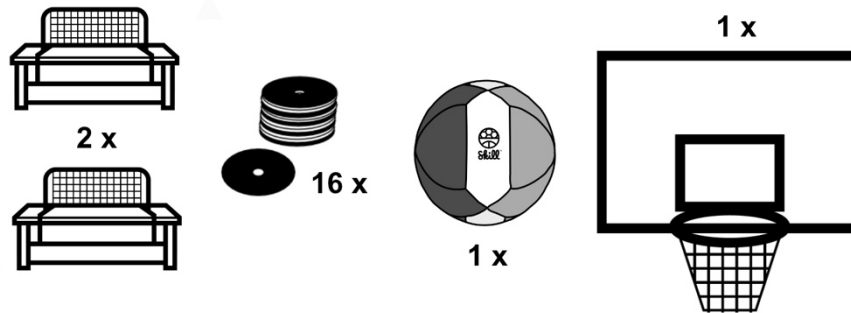
CONDICIONES DE USO: El SKILLTheBALL debe ser inflada de acuerdo a las instrucciones impresas en ella: 0.33-0.36 bar / 4.8-5.2 psi. Vea también la ilustración de la izquierda. Un adulto debe ajustar las correas de la portería. La portería debe fijarse de manera inamovible al elemento del cajón u otro soporte.



FooBaSKILL® UN JUEGO AJUSTABLE

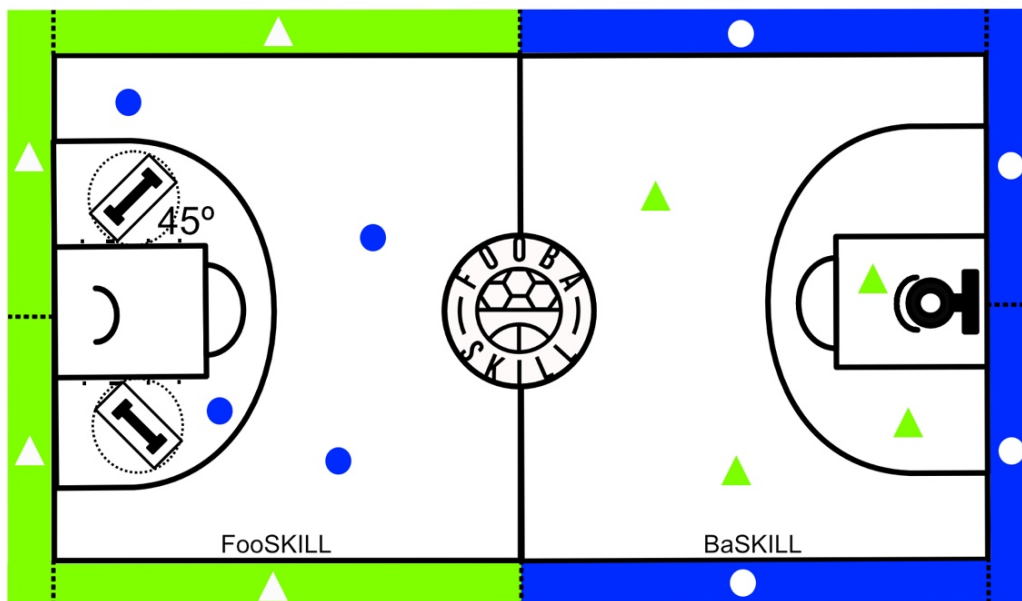
CON CAJÓN DE GIMNASIA TERRENO Y ORGANIZACIÓN

MATERIAL OFICIAL



TERRENO

La mitad del terreno está equipada con dos porterías de FooBaSKILL. Constituidas de dos elementos superiores de un cajón de gimnasia. Sobre estos se encuentra un cono o una portería FooBaSKILL (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.



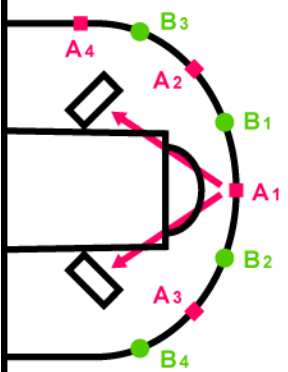
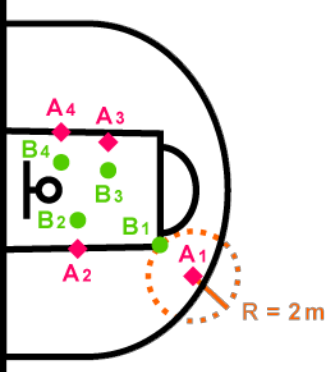
ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

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 sus pies (lado FooSKILL) o manos durante máximo de 3 segundos (lado BaSKILL).



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)
<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. • 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 	<p>Se concederá un tiro libre a un jugador que haya sufrido una falta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al tirar contra el tablero. • Al disparar a la canasta.
NIVEL PRINCIPIANTE	
<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 uno, 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 (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. • 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	
<ul style="list-style-type: none"> • El atacante que ha sufrido la falta ejecuta el penalti. • El jugador está obligado de hacer un tiro de tres puntos en la portería de su elección. • Todos los demás jugadores se colocan en la línea de tres puntos en un lugar específico. 	<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 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 @ 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)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 2)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 2º medio tiempo [][][][] 3)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 4)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

	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)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 2)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 2º medio tiempo [][][][] 3)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

 4)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

	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