

FooBaSKILL: Regolamento

Le regole sono state pensate per essere modulabili in funzione dei diversi gruppi target e così offrire le condizioni per creare un gioco equilibrato e ludico per tutti.

Campo da gioco

- Il FooBaSKILL si gioca in palestra. Con qualche adattamento, è anche possibile giocare senza cassone o all'aperto.
- La linea centrale deve essere visibile.
- Le linee laterali e quelle di fondo non sono prese in considerazione.
- Le pareti della palestra fanno parte del campo da gioco. Esempi: è possibile realizzare un passaggio verso se stessi usando il muro, tirare la palla a un compagno oppure segnare tramite la parete.
- La metà del campo è attrezzata con due cassoni (un elemento + un coperchio) su cui si trova uno SKILLGoal oppure un cono per il calcio (FooSKILL).

Numero di giocatori

- Due squadre da quattro.
- Raccomandazione: cinque giocatori per squadra se si gioca con bambini piccoli.

Durata della partita

- Due tempi da cinque minuti.
- Durante il primo tempo, una squadra segna sul campo da calcio e difende il campo da pallacanestro. L'altra squadra fa il contrario. Durante il secondo tempo, le squadre invertono i ruoli.

Ingaggio

- All'inizio della partita e dei tempi, l'ingaggio avviene al centro del campo come nella pallacanestro. La palla deve essere lanciata in aria da uno dei due giocatori che si trovano nel cerchio centrale. Gli altri giocatori sono disposti liberamente su tutto il campo (a parte nel cerchio centrale).
- Dopo ogni punto segnato, l'ingaggio avviene al più presto nel punto in cui la palla è stata recuperata dal difensore. Il giocatore poggia la palla a terra con una o due mani ed esegue un passaggio a un compagno di squadra. Gli avversari si portano a una distanza minima di due metri.

Falli

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende più velocemente possibile nel punto in cui è avvenuto. Il giocatore della squadra che ha subito il fallo poggia la palla a terra con una o due mani ed esegue un passaggio a un compagno di squadra. Gli avversari si portano a una distanza minima di due metri.

- Un fallo è fischiato anche se la palla tocca il soffitto oppure gli attrezzi appesi.

FooSKILL

- Le entrate in scivolata e il gioco pericoloso di un difensore da dietro sono sempre puniti con un rigore.
- Tutti i falli commessi nell'area di rigore (linea dei tre punti della pallacanestro) sono puniti con un rigore.
- Per segnare, il giocatore deve obbligatoriamente trovarsi nella zona FooSKILL. Nel caso contrario, la palla è rimessa alla squadra avversaria.
- La punizione è identica se il tiro verso la porta è più alto dello SKILLGoal o del cono (rischio di infortuni). I passaggi alti sono invece permessi.
- È proibito saltare sul cassone o sullo SKILLGoal (fallo).

BaSKILL

- Si applicano le regole ufficiali della pallacanestro per il contatto fisico, i passi e il doppio palleggio.
- Per fare canestro, il giocatore deve obbligatoriamente trovarsi nella zona BaSKILL. Nel caso contrario, la palla è rimessa alla squadra avversaria.
- È fallo se la palla rimbalza dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il tabellone.

Assegnazione dei punti

Per un'azione vittoriosa si ottengono uno, due o tre punti in funzione dello sviluppo di gioco.

Fonte: Michal Lato, Piero Quaceci e Pascal Roserens



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO