

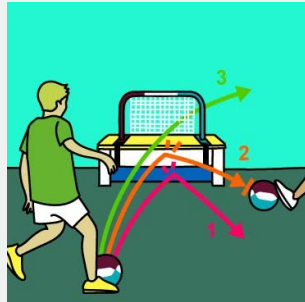
FooBaSKILL: Punktevergabe

Treffer werden je nachdem mit einem, zwei oder drei Punkten belohnt.

Regeln ohne Kasten

Wenn keine Kasten zur Verfügung stehen, ist das Spiel mit zwei SKILLGoals und einem Kegel am Boden möglich. [Mehr Infos unten](#).

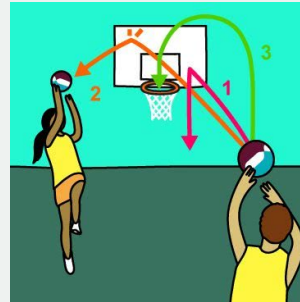
FooSKILL



Ein Punkt

Der Ball berührt eine beliebige Seitenfläche des Schwedenkastens (360°).

BaSKILL



Der Ball prallt am Basketballbrett ab und fällt zu Boden ohne den Ring zu berühren.

Zwei Punkte

Der Ball berührt eine Seitenfläche des Schwedenkastens und wird von einem Spieler desselben Teams oder dem Schützen selbst mit der Schuhsohle gestoppt (abgefangen), bevor er die Hallenwände berührt oder die Mittellinie überquert (zweite offensive Absicht im Fussball).

Bemerkung: Fängt ein Verteidiger den Ball vor einem der Angreifer mit der Schuhsohle ab, gibt es nur einen Punkt.

Der Ball prallt, ohne den Ring zu berühren, am Basketballbrett ab und wird von einem anderen Teammitglied mit beiden Händen gepackt, bevor er zu Boden fällt (offensiver Rebound).

Drei Punkte

Der Ball geht durchs SKILLGoal hindurch (oder bringt den Markierkegel zu Fall).

Bemerkung: Hindert ein Gegner von hinten den Ball daran, durchs Tor zu gehen, werden die drei Punkte trotzdem vergeben.

Der Ball geht in den Korb.

Kein Punkt

Der Ball berührt den obersten Teil des Schwedenkasten-Deckels.

Der Ball berührt die Kante des Schwedenkastens und prallt gegen oben ab.

In beiden Fällen läuft das Spiel ohne Unterbruch weiter.

Bemerkung: Eigentore verhelfen dem Gegner zu einem Punkt.

Der Ball berührt beim Schuss den Ring.

Der Gegner greift den Ball mit beiden Händen, bevor er den Boden berührt hat (defensiver Rebound).

Der Ball wird von demjenigen Spieler gefangen, der auf das Brett gezielt hat.

Der Ball berührt nur die obere Kante des Bretts und prallt gegen oben ab.

In allen Fällen läuft das Spiel ohne Unterbruch weiter.

Bemerkung: Um das Spiel nach einem Treffer zu vereinfachen, kann die Lehrperson einen ersten Pass erlauben, bei dem die Gegenspieler nicht eingreifen dürfen. Der Ball darf aber die Mittellinie nicht überqueren. Diese Vereinfachung hat sich vor allem mit kleineren Kindern bewährt

Empfehlungen

Ein guter Basketballer kann das Spiel mit vielen Korbwürfen verzerren. Damit das Spiel ausgeglichen ist, kann die gegnerische Mannschaft einem bestimmten Spieler ein Handicap geben. Beispiel: Er kann nur punkten, wenn er den Ball abfängt (offensiver Rebound) oder bei Korbwürfen laut den BaSKILL-Regeln für Fortgeschrittene (siehe unten).

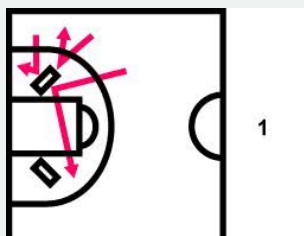
Die Spieler werden angehalten, auf der FooSKILL-Hälfte den Ball bodennah zu spielen, um ihn zu kontrollieren.

Niveau Fortgeschrittene

Die zweite offensive Absicht im Fussball und der Rebound im Basketball kommen nicht mehr zum Zuge, weil davon ausgegangen werden kann, dass sich die Spieler diese Kompetenzen bereits angeeignet haben. Deshalb verändert sich die Punktevergabe bei einem Match. Die übrigen Regeln bleiben hingegen gleich wie beim Anfängerniveau (siehe oben).

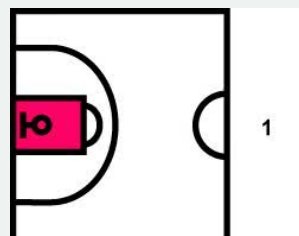
FooSKILL

Ein Punkt



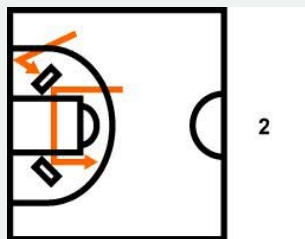
Der Ball berührt eine beliebige Seite des Schwedenkastens (360°).

BaSKILL



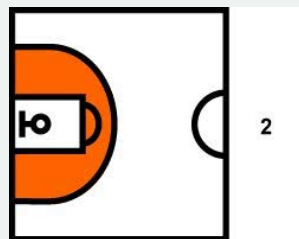
Der Korbwurf erfolgt von innerhalb der Freiwurfbereichszone.

Zwei Punkte



Der Ball berührt mit einem Schuss beide Kästen.

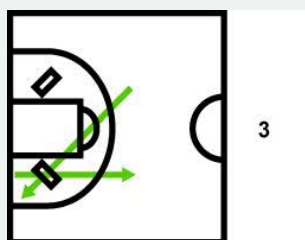
Der Ball prallt mit einem Schuss an einer der Wände ab und berührt einen Kasten.



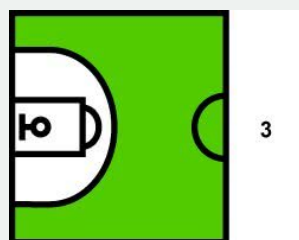
Der Korbwurf erfolgt von zwischen der markierten Zone und der Dreipunkte- Linie aus (Zwischenzone).

Dunk (ein- oder beidhändig).

Drei Punkte



Der Ball geht durchs SKILLGoal hindurch (oder bringt den Markierkegel zu Fall).



Der Korbwurf erfolgt von hinter der Dreipunkte- Linie aus.

Empfehlungen

Die Regeln der beiden Niveaus lassen sich je nach Gruppe kombinieren. Beispiel: Bei einem Basketballteam gelten die Fortgeschrittenenregeln für den BaSKILL-Teil und die Anfängerregeln für den FooSKILL-Teil.

Penalty und Freiwurf

Unter bestimmten Umständen wird ein Regelverstoss mit einem Penalty oder einem Freiwurf sanktioniert, wobei die Punkte je nach Niveau vergeben werden.

Penalty FooSKILL

Freiwurf BaSKILL

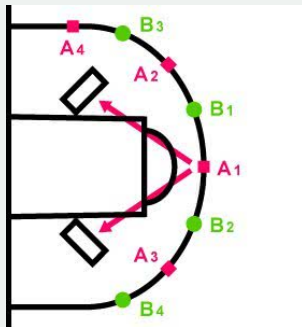
Einen Penalty gibt es:

- Wenn die Regelübertretung im Strafraum erfolgt (Dreipunkte-Linie im Basketball). Beispiele: absichtliches Handspiel des Gegners, gefährlicher Körperkontakt, Schulterschlag.
- Beim Tackeln oder bei gefährlichem Spiel eines Verteidigers von hinten in der gesamten FooSKILL-Zone.
- Wenn die Regelübertretung während der Aktion erfolgt, die auf Anfängerniveau zu einem zweiten Punkt führt, erhält die angreifende Mannschaft einen Punkt und kann einen Penalty schießen. Beispiel: Der Verteidiger rempelt den Angreifer an, damit er den Ball nicht mit der Schuhsohle stoppen kann.

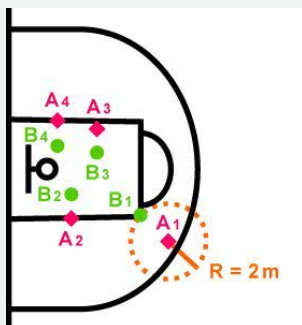
Ein Spieler erhält einen Freiwurf, wenn er in folgenden Situationen gefoult wird:

- beim Wurf gegen das Brett;
- beim Korbwurf.

Niveau Anfänger



- Der gefoulte Angreifer führt den Penalty aus
- Der Ball wird in die Mitte der Dreipunkte-Linie im Basketball gelegt.
- Der Spieler kann einen Ein-, Zwei- oder Dreipunkteschuss auf das Ziel seiner Wahl versuchen.
- Alle anderen Spieler stellen sich auf der Dreipunkte-Linie an einer bestimmten Stelle auf (siehe Abbildung)



- Der gefoulte Angreifer führt einen einzigen Freiwurf aus.
- Der Ball wird von der Stelle aus geworfen, an der es zum Regelverstoss kam.
- Der Spieler kann einen Ein-, Zwei- oder Dreipunkteschuss versuchen.
- Alle Spieler stellen sich im Abstand von mindestens zwei Metern um den Spieler auf (siehe Abbildung).

Niveau Fortgeschrittene

- Der gefoulte Angreifer führt den Penalty aus.
 - Der Spieler muss einen Dreipunkteschuss auf ein Ziel seiner Wahl ausführen.
 - Alle anderen Spieler stellen sich auf der Dreipunkte-Linie an einer bestimmten Stelle auf.
-
- Der gefoulte Angreifer führt einen einzigen Freiwurf aus.
 - Der Ball wird von der Stelle aus geworfen, an der es zum Regelverstoss kam.
 - Die Punktevergabe hängt von der Abschusszone ab (siehe Vergabe der BaSKILL-Punkte).
 - Alle Spieler stellen sich im Abstand von mindestens zwei Metern um den Spieler auf.

Regeln ohne Kasten

Wenn keine Kasten zur Verfügung stehen, ist das Spiel mit zwei SKILLGoals und einem Kegel am Boden möglich. Drei Molankegel können die Tore ersetzen.

In den folgenden Regeln schlagen wir ein Beispiel für die Torplatzierung vor. Einige Lehrpersonen oder Trainer ziehen es vor, die Tore breiter zu platzieren, um den Flügelspielern einen besseren Zugang zum Tor zu ermöglichen.

Je nach technisch-taktischen Bedürfnissen, im Angriff oder in der Verteidigung, kann das Spielfeld angepasst werden.

Anfänger Niveau

Fortgeschrittene Niveau

Quelle: Michal Lato, Piero Quaceci, Pascal Roserens



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO