FooBaSKILL: Reglement

Die Regeln können der jeweiligen Zielgruppe angepasst werden. So sind die Bedingungen für ein ausgeglichenes und unterhaltsames Spiel für alle gewährleistet.

Spielfeld

- FooBaSKILL wird grundsätzlich in einer Sporthalle gespielt. Mit kleinen Anpassungen kann es aber auch **ohne Schwedenkästen oder draussen** gespielt werden.
- Die Mittellinie muss gut sichtbar sein.
- Seiten- und Grundlinien haben keine Bedeutung.
- Die Hallenwände gehören zum Spielfeld. Beispiel: Man kann sich selbst oder einem Partner via Wand einen Pass zuspielen oder über die Wand ein Tor schiessen.
- Zum FooSKILL-Spielen werden auf einer Spielfeldhälfte zwei Schwedenkästen (je ein Element + ein Deckel) aufgestellt, auf denen sich je ein **SKILLGoal** oder ein Markierkegel befindet.

Anzahl Spieler

- Je vier Spieler bilden zwei Teams.
- Empfehlung: fünf Spieler pro Team bei kleineren Kindern.

Matchdauer

- Zwei Halbzeiten à je fünf Minuten.
- In der ersten Halbzeit spielt eines der Teams auf die Fussballtore und verteidigt den Korb; das gegnerische Team spielt auf den Korb und verteidigt die Fussballtore. Für die zweite Halbzeit werden die Rollen getauscht.

Anspiel

- Der Spielbeginn und die zweite Halbzeit werden in der Spielfeldmitte jeweils mit einem Sprungball wie im Basketball angespielt. Der Ball muss von einem der beiden Spieler, die sich im Mittelkreis befinden zu einem Mitspieler getippt werden. Die anderen Spieler verteilen sich frei auf dem gesamten Spielfeld, aber ausserhalb des Kreises.
- Sobald es einen Punkt gibt, wird so schnell wie möglich an der Stelle angespielt, an der ein Verteidiger in Ballbesitz gelangt. Der Spieler legt den Ball mit einer oder beiden Händen auf den Boden und spielt einem Teammitglied einen Pass zu. Die Gegner stellen sich mit mindestens zwei Metern Abstand davon auf.

Regelübertretungen

- Bei einer Regelübertretung läuft das Spiel dort weiter, wo der Fehler passiert ist. Ein Spieler des geschädigten Teams legt den Ball mit einer oder beiden Händen auf den Boden und spielt einem Teammitglied einen Pass zu. Die Gegner stellen sich in mindestens zwei Metern Abstand davon auf.

- Wenn der Ball die Decke oder die aufgehängten Geräte trifft, wird ein Fehler gepfiffen.

FooSKILL

- Tackeln und gefährliches Spielen eines Verteidigers von hinten werden immer mit **Penalty** sanktioniert.
- Alle Regelübertretungen im Strafraum (Dreipunkte-Linie im Basketball) führen zu einem Penalty.
- Um ein Tor zu schiessen, muss sich der Spieler zwingend in der FooSKILL-Zone befinden. Andernfalls geht der Ball an die gegnerische Mannschaft.
- Die gleiche Sanktion gibt es, wenn der Schuss auf eines der Tore höher geht als das SKILLGoal oder der Markierkegel (Verletzungsrisiko). Hohe Pässe hingegen sind erlaubt.
- Es ist ausserdem nicht erlaubt, über den Schwedenkasten oder das SKILLGoal zu springen.

BaSKILL

- Die offiziellen Basketballregeln zum Körperkontakt, zum Laufen und zum Doppeldribbling werden angewandt.
- Um zu punkten, muss sich der Spieler zwingend in der BaSKILL-Zone befinden. Andernfalls geht der Ball an das gegnerische Team.
- Ein Regelverstoss wird gepfiffen, wenn der Ball den Brettrand, die Rückseite des Bretts oder die Befestigungsstruktur berührt.

Punktevergabe

Im FooBaSKILL, werden Treffen je nach Aktion mit **einem, zwei oder drei Punkten** belohnt.

Quelle: **Michal Lato, Piero Quaceci, Pascal Roserens**

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO