



# PLAY DIFFERENT



FooBaSKILL



## SKILLTheBall

(Misura 4 e 5)

**25 € (IVA ESCL.)**

invece di 32,50 €

CODICE PROMO: PLAYFOOBA2020

Offerta valida fino al 22 luglio 2020

solo per la Francia, Italia, Spagna e Portogallo!

## SKILLGoal

(Dimensione : 550 x 980 mm)

**105 € (IVA ESCL.)**

invece di 124,17 €



foobaskill passion



**foobaskill.it**

# FooBaSKILL

## LIVELLO PRINCIPIANTI



Il FooBaSKILL è una nuova disciplina sportiva che è stata sviluppata da tre insegnanti svizzeri di educazione fisica. Questo sport unisce le caratteristiche e qualità del calcio e della pallacanestro e si gioca con il SKILLGoal e una palla innovativa chiamata SKILLTheBall che è composta dagli stessi materiali usati per la palla da calcio e da pallacanestro. Il materiale ha la grande particolarità di essere multifunzionale.

Le regole del gioco sono state accuratamente pensate per migliorare nel bambino: **1)** i cinque aspetti della coordinazione (orientamento, ritmo, differenziazione, reazione e equilibrio) **2)** la seconda intenzione offensiva e lo schema di difesa del calcio **3)** i palleggiamenti offensivi e difensivi della pallacanestro **4)** la creatività **5)** la capacità di segnare i punti **6)** la stimolazione mentale.

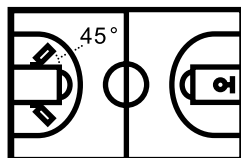


### REGOLE DI BASE

La specificità del FooBaSKILL risiede nell'alternanza del lavoro della parte inferiore del corpo (calcio) e quella superiore (pallacanestro). I giocatori cambiano di disciplina oltrepassando la linea mediana del campo da gioco.

#### CAMPO DA GIOCO

La metà del campo è attrezzata con due porte da calcio costituite dalla parte superiore del cassone da ginnastica. Su questi ultimi è posizionato un cono o una porta FooBaSKILL (FooSKILL). Nell'altra metà del campo c'è il canestro (BaSKILL). I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.



Due squadre formate da quattro giocatori si affrontano. Durante il primo tempo, una squadra difende le porte da calcio e attacca al canestro. Poi, durante il secondo tempo, i ruoli delle squadre si invertono. Le regole di base sono identiche a quelle del calcio e della pallacanestro.

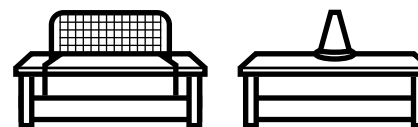
#### INIZIO DEL GIOCO

L'impegno all'inizio della partita e durante l'intervallo viene effettuato in mezzo al campo da un intermediario, come nella pallacanestro. Ogni squadra è libera di mettersi in campo dove vuole.

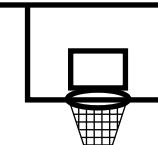
#### FALLI

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- Per segnare nel calcio, il giocatore deve essere nell'area FooSKILL, altrimenti si commette un fallo. Lo stesso vale per la pallacanestro.
- Se durante il gioco a calcio si tira con l'intenzione di far cadere il cono o di segnare un gol, la palla non deve sorpassare l'altezza di questi elementi. Se succede, un fallo è commesso e la palla passa alla difesa.
- I tackle (entrata in scivolata) e i contatti fisici sono sanzionati da una penalità o da un tiro libero.
- Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- Si commette un fallo se la palla rimbalza sul bordo del tabellone del canestro, dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

Un manuale esplicativo e un breve video che riassume le regole sono disponibili su [foobaskill.it](http://foobaskill.it).



FooSKILL



BaSKILL

**1 PT.**

La palla tocca qualsiasi lato della parte bassa del cassone (360°).

La palla rimbalza sul tabellone e cade a terra senza aver toccato l'anello del canestro.

**2 PTI.**

La palla tocca il cassone ed è bloccata (ammortizzata) con la suola della scarpa da un compagno di squadra o da sé stessi prima che tocchi una parete o raggiunga la linea centrale (seconda intenzione offensiva).

La palla rimbalza sul tabellone, senza aver toccato l'anello del canestro, ed è afferrata e bloccata con due mani da un compagno di squadra prima che cada a terra (rimbalzo offensivo della pallacanestro).

**OSSERVAZIONE:** Si assegna solo un punto se il difensore ha fermato la palla con la suola della scarpa prima dell'attaccante.

**3 PTI.**

La palla entra nella porta SKILLGoal (o fa cadere il cono).

Il pallone entra nel canestro.

**0 PT.**

- La palla tocca la parte superiore del cassone.
- La palla tocca l'angolo del cassone e continua con una traiettoria verso l'alto.

Nei due casi il gioco continua senza interruzione.

- La palla tocca l'anello durante il tiro.
- La palla è afferrata con due mani dall'avversario prima che tocchi per terra (rimbalzo difensivo della pallacanestro).

**OSSERVAZIONE:** Qualsiasi forma di autorete accorda un punto all'avversario.

- La palla è afferrata dal giocatore che ha tirato sul tabellone.
- La palla rimbalza unicamente sul bordo della parte superiore del tabellone con una traiettoria verso il basso.

In tutti i casi, il gioco continua.

**DOPO CHE UN GIOCATORE SEGNA UN PUNTO:** Si riprende il gioco nel punto in cui la palla è recuperata dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.

**CONDIZIONI D'USO:** Il SKILLTheBALL deve essere gonfiato secondo le indicazioni indicate sulla palla: 0,33 - 0,36 bar / 4,8 - 5,2 psi. Vedi anche l'illustrazione a sinistra. Un adulto deve regolare le cinghie del SKILLGoal. Successivamente, la porta deve essere fissata in modo che sia immobile rispetto all'elemento del cassone o ad un altro supporto.

# FooBaSKILL

## LIVELLO AVANZATO



Il FooBaSKILL è una nuova disciplina sportiva che è stata sviluppata da tre insegnanti svizzeri di educazione fisica. Questo sport unisce le caratteristiche e qualità del calcio e della pallacanestro e si gioca con il SKILLGoal e una palla innovativa chiamata SKILLTheBall che è composta dagli stessi materiali usati per la palla da calcio e da pallacanestro. Il materiale ha la grande particolarità di essere multifunzionale.

Le regole del gioco sono state accuratamente pensate per migliorare nel bambino: **1)** i cinque aspetti della coordinazione (orientamento, ritmo, differenziazione, reazione e equilibrio) **2)** la seconda intenzione offensiva e lo schema di difesa del calcio **3)** i palleggiamenti offensivi e difensivi della pallacanestro **4)** la creatività **5)** la capacità di segnare i punti **6)** la stimolazione mentale.

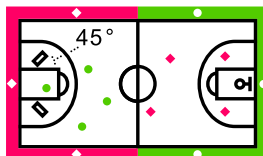


### REGOLE DI BASE

La specificità del FooBaSKILL risiede nell'alternanza del lavoro della parte inferiore del corpo (calcio) e quella superiore (pallacanestro). I giocatori cambiano di disciplina oltrepassando la linea mediana del campo da gioco.

#### CAMPO DA GIOCO

La metà del campo è attrezzata con due porte da calcio costituite dalla parte superiore del cassone da ginnastica. Su questi ultimi è posizionato un cono o una porta FooBaSKILL (FooSKILL). Nell'altra metà del campo c'è il canestro (BaSKILL). Due squadre di 7 giocatori si sfidano: 4 giocatori si posizionano in campo e 3 giocatori nei lati nella zona d'attacco. Servono come appoggi ai compagni di squadra (ruolo di passare e/o tirare la palla). I giocatori di appoggio si muovono nella loro corsia senza che nessuno possa entrare. Hanno un massimo di 2 tocchi (FooSKILL) o possono tenere la palla nelle loro mani per 3 secondi (BaSKILL). Durante il primo e il terzo quarto tempo, una squadra attacca le porte da calcio e difende il canestro. Nel 2° e 4° quarto, le squadre si scambiano i ruoli (4 x 10 min.).



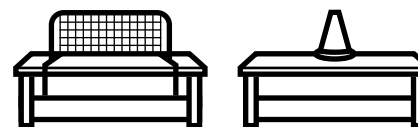
#### INIZIO DEL GIOCO

L'impegno all'inizio della partita e durante l'intervallo viene effettuato in mezzo al campo da un intermediario, come nella pallacanestro. Ogni squadra è libera di mettersi in campo dove vuole.

#### FALLI

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- Per segnare nel calcio, il giocatore deve essere nell'area FooSKILL, altrimenti si commette un fallo. Lo stesso vale per la pallacanestro.
- Se durante il gioco a calcio si tira con l'intenzione di far cadere il cono o di segnare un gol, la palla non deve sorpassare l'altezza di questi elementi. Se succede, un fallo è commesso e la palla passa alla difesa.
- I tackle (entrata in scivolata) e i contatti fisici sono sanzionati da una penalità o da un tiro libero.
- Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- Si commette un fallo se la palla rimbalza sul bordo del tabellone del canestro, dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

Un manuale esplicativo e un breve video che riassume le regole sono disponibili su [foobaskill.it](http://foobaskill.it).



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La palla tocca qualsiasi lato della parte bassa del cassone (360°).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il canestro è effettuato dall'interno del rettangolo (area dei tre secondi).</li> </ul>
2 PTI.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il pallone tocca i due cassoni con lo stesso tiro.</li> <li>• La palla viene passata dal piede al giocatore di appoggio che tira direttamente sul cassone.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il canestro è effettuato tra la zona esterna del rettangolo e la linea dei tre punti (zona intermedia).</li> <li>• Viene effettuata una schiacciata (a una o due mani).</li> </ul>
3 PTI.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La palla entra nella porta SKILLGoal (o fa cadere il cono).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il canestro è effettuato dalla linea dei tre punti.</li> </ul>

**DOPO CHE UN GIOCATORE SEGNA UN PUNTO:** Si riprende il gioco nel punto in cui la palla è recuperata dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.

**CONDIZIONI D'USO:** Il SKILLTheBALL deve essere gonfiato secondo le indicazioni indicate sulla palla: 0,33 - 0,36 bar / 4,8 - 5,2 psi. Vedi anche l'illustrazione a sinistra. Un adulto deve regolare le cinghie del SKILLGoal. Successivamente, la porta deve essere fissata in modo che sia immobile rispetto all'elemento del cassone o ad un altro supporto.



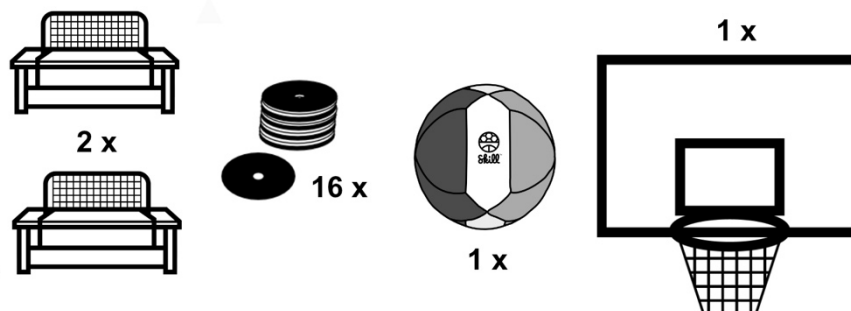
# FooBaSKILL®

CON CASSONE DA  
GINNASTICA

## UN GIOCO MODULABILE

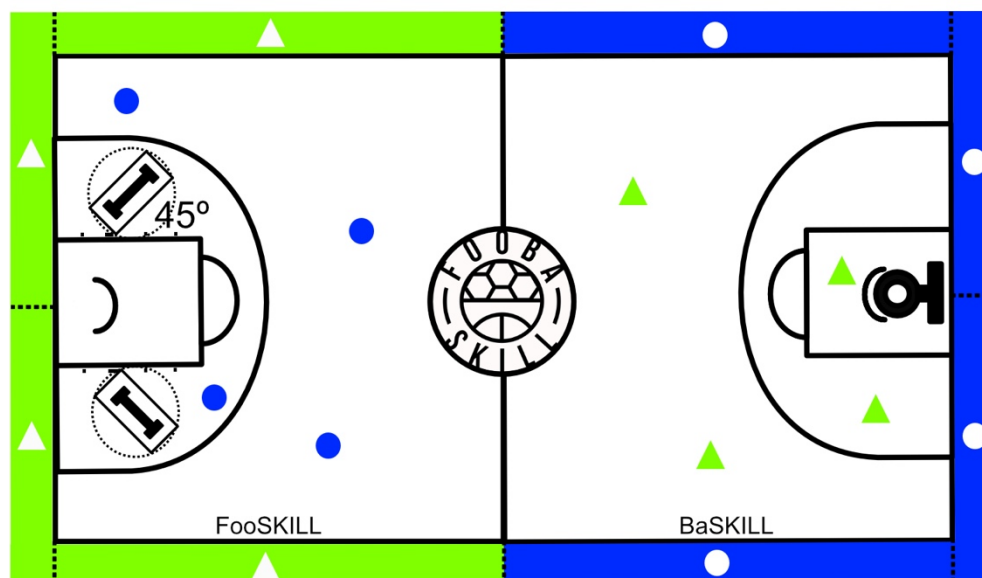
CAMPO E ORGANIZZAZIONE

### MATERIALE



### CAMPO

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo al posto dei cassoni da ginnastica e un cono (lato FooSKILL). I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta. Un'area circolare delimita ogni SKILLGoal (come mostrato nell'immagine) e nessun giocatore può accedere in queste zone. Nell'altra metà del campo c'è il canestro (BaSKILL). La linea centrale deve essere visibile con una linea o pastiglie poste a terra.



### ORGANIZZAZIONE

In base all'organizzazione del corso e del numero dei giocatori, l'insegnante sceglie una delle due opzioni seguenti per la posizione dei giocatori sul campo:

- **OPZIONE 1 «UTILIZZAZIONE DELLE PARETE»:** Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.
- **OPZIONE 2 «GIOCATORI D'APPOGGIO»:** Due squadre di 8 giocatori si sfidano: 4 giocatori si posizionano in campo e 4 giocatori nei lati nella zona d'attacco. Servono come appoggi ai compagni di squadra (ruolo di passare e/o tirare la palla). I giocatori di appoggio si muovono nella loro corsia senza che nessuno possa entrare. Possono tenere la palla con i piedi (lato FooSKILL) o con le mani (lato BaSKILL) durante massimo 3 secondi.