



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

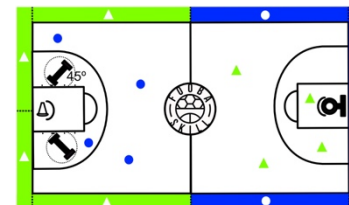


FooBaSKILL®

LIVELLO PRINCIPIANTE (CON SKILLGOAL)

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.

Questa variante permette di giocare a FooBaSKILL in scuole e club che non hanno cassone da ginnastica. Un vantaggio è che l'insegnante risparmierà tempo per l'installazione del materiale!



CAMPO DI GIOCO

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. Le regole di base sono quasi identiche a quelle del calcio e della pallacanestro (i passi e il doppio palleggio sono applicati).

CAMPO DI GIOCO (vedi l'illustrazione in alto a destra)

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo 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. 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.

DURATA DEL GIOCO: 2 x 5 minuti. 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.

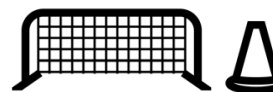
INIZIO DEL GIOCO

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.

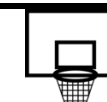
FALLI

- 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 delle porte. 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.

Il materiale ufficiale del FooBaSKILL, il manuale esplicativo e un breve video che riassume le regole sono disponibili su foobaskill.it.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	La palla fa cadere il cono.	La palla rimbalza sul tabellone e cade a terra senza aver toccato l'anello del canestro.
2 PTI.	La palla entra nella porta SKILLGoal. I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta.	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).
3 PTI.	La palla entra nella porta SKILLGoal ed è bloccata (ammortizzata) con la suola della scarpa da un compagno di squadra prima che tocchi una parete o raggiunga la linea centrale (seconda intenzione offensiva). Si assegna solo due punti se il difensore ha fermato la palla con la suola della scarpa prima dell'attaccante.	Il pallone entra nel canestro.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • La palla fa cadere il SKILLGoal. In questo caso, il gioco si ferma e la palla va all'avversario. OSSERVAZIONE: Qualsiasi forma di autorete accorda un punto all'avversario.	<ul style="list-style-type: none"> • 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). • La palla è afferrata dal giocatore che ha tirato sul tabellone. In tutti i casi, il gioco continua.

DOPPO 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. Il primo passaggio non può essere intercettato, a meno che la palla superi la linea di metà campo.

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 l'illustrazione a destra.



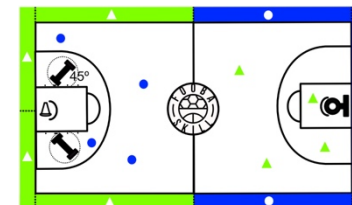


FooBaSKILL®

LIVELLO AVANZATO (CON SKILLGOAL)

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.

Questa variante permette di giocare a FooBaSKILL in scuole e club che non hanno cassone da ginnastica. Un vantaggio è che l'insegnante risparmierà tempo per l'installazione del materiale!



CAMPO DI GIOCO

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. Le regole di base sono quasi identiche a quelle del calcio e della pallacanestro (i passi e il doppio palleggio sono applicati).

CAMPO DI GIOCO (vedi l'illustrazione in alto a destra)

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo 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. 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.

DURATA DEL GIOCO: 2 x 5 minuti. 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.

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.

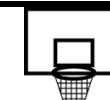
FALLI

- 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 delle porte. 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.

Il materiale ufficiale del FooBaSKILL e il manuale esplicativo sono disponibili su foobaskill.it.



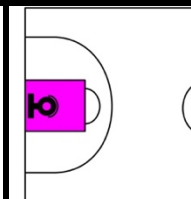
FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

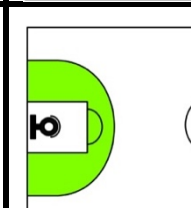
Il giocatore riceve la palla, la controlla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**). I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta.



Canestro dall'interno del rettangolo (area dei tre secondi).

2 PTI.

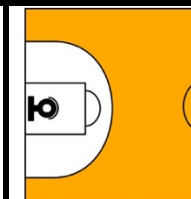
- Il giocatore tira **direttamente** la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla**).
- Il giocatore riceve la palla, la controlla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**).
- La palla viene passata dal piede al giocatore di appoggio che tira **direttamente** nel gol o fa cader il cono.



- Il canestro è effettuato tra la zona esterna del rettangolo e la linea dei tre punti (zona intermedia).
- Viene effettuata una schiacciata (a una o due mani).

3 PTI.

Il giocatore tira **direttamente** la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla**).



Il canestro è effettuato dalla linea dei tre punti.

DOPPO 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. Il primo passaggio non può essere intercettato, a meno che la palla superi la linea di metà campo.

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 l'illustrazione a destra.



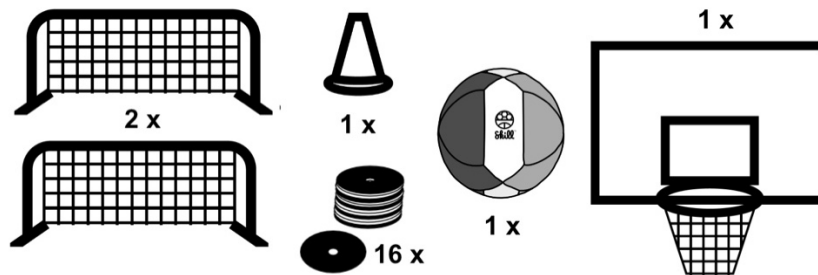


FooBaSKILL®

CON SKILLGOAL

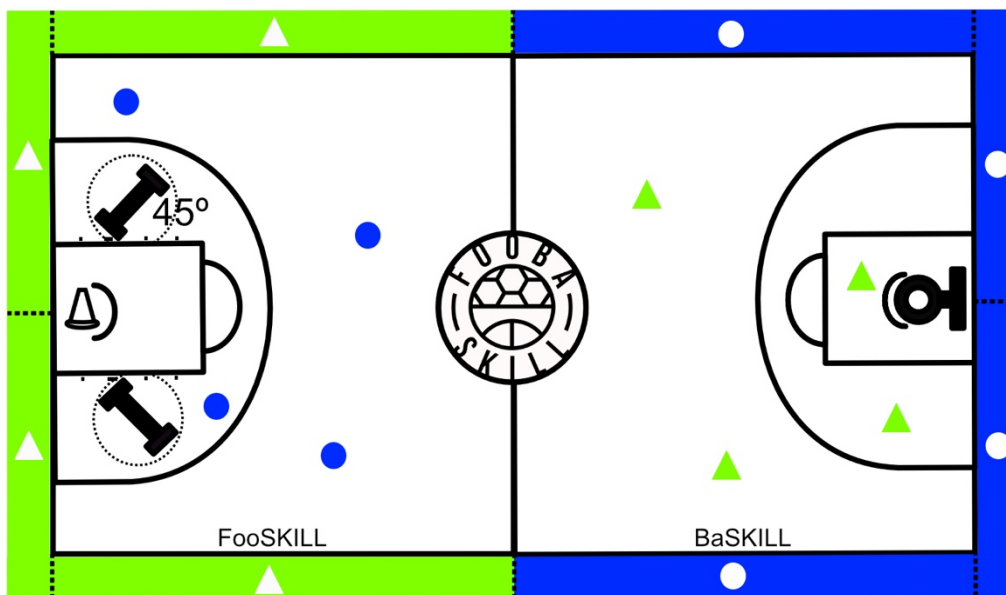
UN GIOCO MODULABILE
CAMPO E ORGANIZZAZIONE

MATERIALE



CAMPO

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo 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.