



THE GAME®

Reglas Foobaskill

Este documento establece las nuevas normas de 2024



foobaskill piero

foobaskill.es

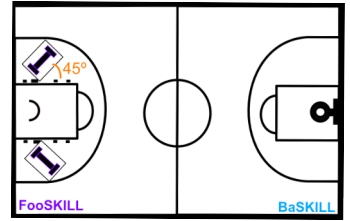
FooBaSKILL®

« Reglas »



El FooBaSKILL es una nueva disciplina que ha sido desarrollada por tres profesores suizos de educación física y deportiva. Éste pone en práctica los atributos del fútbol y del baloncesto en el mismo partido

MATCH FOOBASKILL
(1 MINUTO)



REGLAS BÁSICAS

La especificidad del FooBaSKILL se encuentra en la alternancia del trabajo de la parte inferior del cuerpo (fútbol) y de la parte superior del cuerpo (baloncesto). Los jugadores cambian de disciplina al nivel de la línea mediana del campo. Hay varias maneras de marcar y los puntos obtenidos en fútbol y baloncesto varían en función de la dificultad de marcar.

Las reglas básicas son casi similares a las del fútbol y del baloncesto (se aplica la regla de los paros y doble regate).

TERRENO DE JUEGO

Una mitad del campo está equipada con dos porterías FooBaSKILL colocadas en el suelo (lado FooSKILL). Un área rectangular (160 x 110 mm) delimita cada portería, y ni el defensor ni el atacante pueden entrar en esta área, conocida como «zona prohibida». Los jugadores pueden anotar desde la parte delantera o trasera de la SKILLGoal. En la otra mitad hay una canasta de baloncesto (lado BaSKILL). La línea media debe ser visible mediante una línea o pastillas colocadas en el suelo. Dependiendo de cómo esté organizado el campo, el entrenador elige una de las siguientes opciones para jugar al FooBaSKILL.

- **OPCIÓN 1 «USO DE MUROS»:** Dos equipos de 4-5 jugadores se enfrentan. Las paredes del fondo y laterales hacen parte integral del terreno de juego. Los jugadores pueden utilizar estas superficies para botar el balón.
- **OPCIÓN 2 «DELIMITACIÓN DEL CAMPO» :** Dos equipos de 4 jugadores se enfrentan en un campo delimitado por líneas.

DURACIÓN DEL JUEGO: 2 x 8 minutos. Durante el 1º y 3º cuartos, un equipo ataca las porterías FooBaSKILL y defiende la canasta de baloncesto. Luego, en el 2º y 4º cuartos, los equipos invierten los roles.

INICIO DEL PARTIDO

El inicio del juego y en el descanso se realiza en el centro del campo por un jump ball, como en el baloncesto. Cada equipo es libre de colocarse en el campo.

FALTAS

- En el momento de una falta, el juego se reanuda en el sitio donde se ha cometido dicha falta.
- En el momento de una falta, el jugador pone el balón en el piso con una mano como mínimo y el juego se reanuda inmediatamente con un pase.
- En caso de falta, el adversario deberá colocarse a una distancia mínima de 2 metros.
- Para marcar en el fútbol, el jugador debe estar en el área de FooSKILL o se comete una falta. Lo mismo ocurre con el baloncesto.
- Durante un tiro en fútbol donde la intención es de marcar un gol, el balón no puede superar la altura de las porterías. Si esto ocurriera, una falta es cometida y el balón va a la defensa.
- Los placajes inapropiados y el contacto físico se sancionan con un penalti o un tiro libre.
- Una falta es cometida si el balón ha tocado el techo o cualquier tipo de máquina suspendida.
- Una falta es cometida si el balón rebota sobre el reborde del tablero de baloncesto.
- Una falta es cometida si el balón rebota sobre la parte trasera del tablero, así como sobre la estructura que soporta la canasta de baloncesto.
- Si el entrenador elige jugar con la opción 2 «límite del campo», el saque de banda se efectúa desde el lugar donde el balón cruzó la línea con los pies (lado FooSKILL) o con las manos (lado BaSKILL).

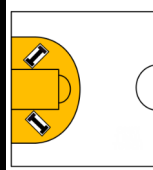


FooSKILL

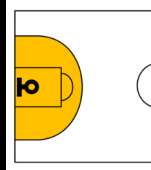


BaSKILL

2
PTS.

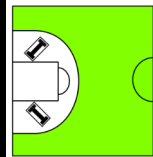


El gol se marca dentro de la zona de dos puntos.

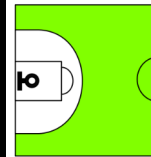


Se mete la canasta dentro de la zona de dos puntos.

3
PTS.



El gol se marca desde detrás de la línea de tres puntos.



Se mete la canasta desde detrás de la línea de tres puntos.

0
PT.

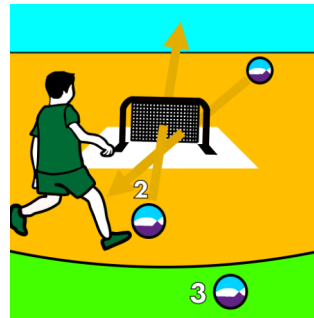
- El balón deja caer el SKILLGoal. Si esto ocurriera, el juego se para y el balón va a la defensa..
- El balón permanece en la «zona prohibida». En este caso, el juego se detiene y el balón pasa a la defensa.

NOTE:
Cualquier autogol ofrece un punto al adversario.

Autogol = 1 punto

Si no se anota la canasta, el juego continúa.

IMAGEN



Vea un breve vídeo que resume las normas

INFO: El material oficial FooBaSKILL y el manual explicativo están disponibles en foobaskill.es

DESPUÉS DE MARCAR UN PUNTO: La reanudación del partido se hace lo ante posible en el sitio donde balón fue recuperado por el defensor. El jugador coloca el balón en el suelo con una mano como mínimo juego se reanuda inmediatamente por un pase. El adversario deberá colocarse a una distancia mínima de 2 metros.

CONDICIONES DE USO:

El SKILLTheBALL debe ser inflada de acuerdo a las instrucciones impresas en ella: 0.33 - 0.36 bar / 4.8 - 5.2 psi. Vea también la ilustración de la derecha





FooBaSKILL®

Penalti y tiro libre

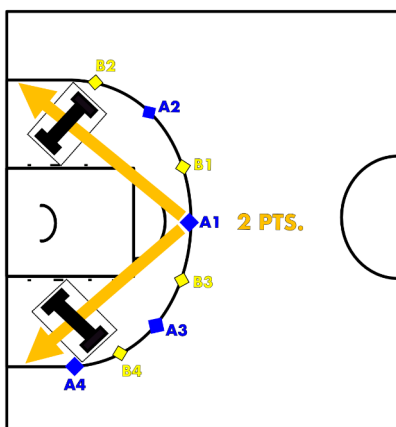
FALTA Y ORGANIZACIÓN

En determinadas circunstancias, se sanciona una falta con un penalti o un tiro libre.

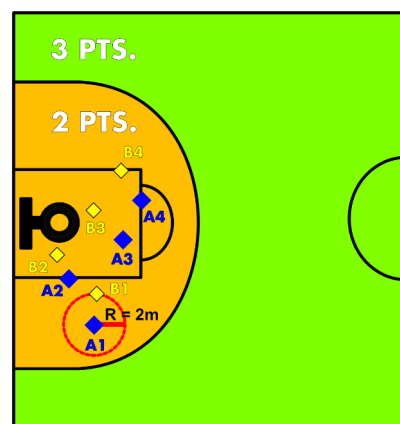
PENALTI (FooSKILL)	TIRO LIBRE (BaSKILL)
<p>Se concede un penalti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se comete una falta en el área de penalti (línea de los tres puntos en baloncesto). Ejemplos: mano voluntaria del oponente, contacto físico peligroso, impacto con el hombro, rodilla en tierra para proteger la portería. • En caso de placajes o juego peligroso por detrás en toda el área de FooSKILL. • Si el defensor entra en la «zona prohibida» que delimita las porterías. 	<p>Se concederá un tiro libre a un jugador que haya sufrido una falta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al disparar a la canasta.

ORGANIZACIÓN Y ILLUSTRACIÓN

- El atacante que ha sufrido la falta ejecuta el penalti.
- El balón se coloca en el centro de la línea de los tres puntos en el baloncesto.
- El jugador es libre de intentar un tiro de dos puntos en la portería de su elección (ver ilustración).
- Todos los demás jugadores se colocan en la línea de tres puntos en un lugar específico (ver ilustración).



- El atacante que ha sufrido la falta realiza un solo tiro libre.
- El balón se lanza desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Los puntos otorgados dependen del área de tiro (ver ilustración).
- Todos los jugadores se colocan a una distancia mínima de dos metros alrededor del tirador (ver ilustración).



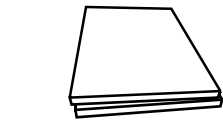


FooBaSKILL®

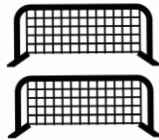
Terreno

Material y organización

MATERIAL



2x Alfombras foobaskill



2x SKILLGoals



1x SKILLTheBall



1x canasta de baloncesto

TERRENO

FooBaSKILL se juega en un pabellón deportivo y la línea media debe ser visible mediante una línea o pastillas colocadas en el suelo. El tamaño de una cancha de baloncesto es ideal para FooBaSKILL. También puede adaptarse fácilmente a cualquier tipo de superficie de juego.

La mitad de la cancha está equipada con dos porterías FooBaSKILL colocadas en el suelo (lado FooSKILL). Una alfombrilla foobaskill (160 x 100 mm) delimita cada portería, y ni el defensor ni el atacante pueden entrar en esta zona, conocida como «zona prohibida». Es importante colocar las porterías en un ángulo de 45° y a la distancia que se muestra en la ilustración siguiente. Los jugadores pueden anotar desde la parte delantera o trasera de la SKILLGoal. En la otra mitad hay una canasta de baloncesto (lado BaSKILL).



Zona prohibida



FooSKILL



BaSKILL

Vea un vídeo que muestra cómo se colocan los equipos foobaskill en el campo

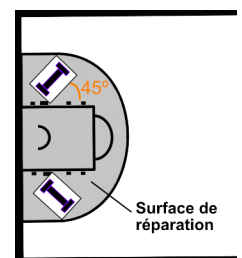
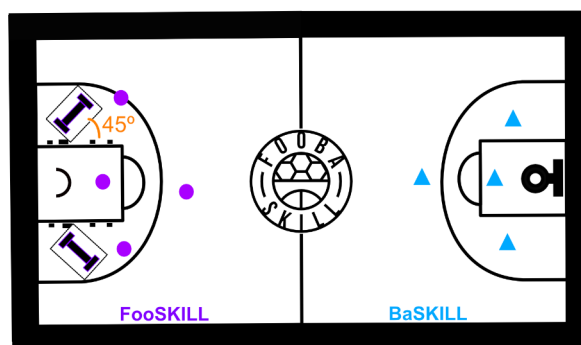


OPCIÓN 1 «USO DE MUROS»

Dos equipos de 4 jugadores se enfrentan entre sí. Las paredes trasera y lateral son parte integrante del terreno de juego. Los jugadores pueden utilizarlas para hacer rebotar la pelota.

Ejemplos: puedes pasarte a ti mismo utilizando la pared, pasar a un compañero o marcar un gol utilizando la pared.

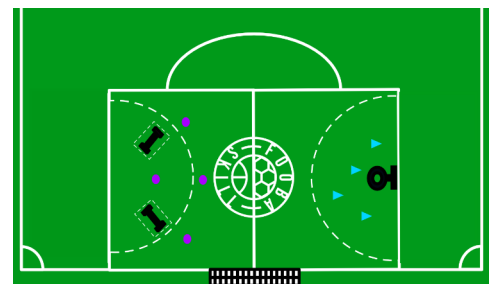
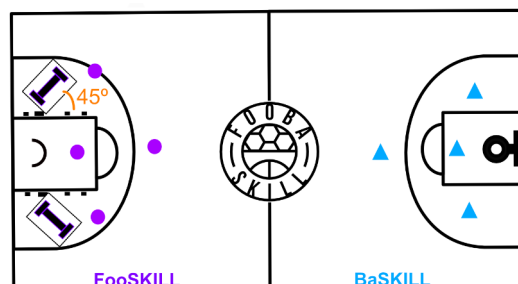
En la zona FooSKILL, el área de penalización está representada por la línea de tres puntos en baloncesto (véase la ilustración de la derecha).



OPCIÓN 2 «DELIMITACIÓN DEL CAMPO»

Dos equipos de 4 jugadores se enfrentan en un campo delimitado por las siguientes líneas

Ejemplo: cancha de baloncesto o uso del área de penalti en un campo de fútbol. Las porterías FooBaSKILL se colocan a 7 metros de distancia.





MARCADOR DE PUNTUACIÓN FooBaSKILL®

EQUIPO A VS EQUIPO B

Date [][] [][] Horario [][] Ubicación

1º árbitro..... 2º árbitro..... 3º árbitro.....

Equipo A.....

Color :

Time Out

Faltas del equipo

1º me-tiempo [][] TiempoExtra 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]

2º me-tiempo [][][][][][][][] 3) [1][2][3][4][5] 4) [1][2][3][4][5]

	Nombres de los jugadores <small>Apellido, nombre</small>	Nº	en juego	Faltas				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
Entrenador								
Asistente del entrenador								

Equipo B.....

Color :

Time Out

Faltas del equipo

1º me-tiempo [][] TiempoExtra 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]

2º me-tiempo [][][][][][][][] 3) [1][2][3][4][5] 4) [1][2][3][4][5]

	Nombres de los jugadores <small>Apellido, nombre</small>	Nº	en juego	Faltas				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
Entrenador								
Asistente del entrenador								

RESULTADO

A		B		A		B	
FO	BA	FO	BA	FO	BA	FO	BA
1	1	1	1	56	56	56	56
2	2	2	2	57	57	57	57
3	3	3	3	58	58	58	58
4	4	4	4	59	59	59	59
5	5	5	5	60	60	60	60
6	6	6	6	61	61	61	61
7	7	7	7	62	62	62	62
8	8	8	8	63	63	63	63
9	9	9	9	64	64	64	64
10	10	10	10	65	65	65	65
11	11	11	11	66	66	66	66
12	12	12	12	67	67	67	67
13	13	13	13	68	68	68	68
14	14	14	14	69	69	69	69
15	15	15	15	70	70	70	70
16	16	16	16	71	71	71	71
17	17	17	17	72	72	72	72
18	18	18	18	73	73	73	73
19	19	19	19	74	74	74	74
20	20	20	20	75	75	75	75
21	21	21	21	76	76	76	76
22	22	22	22	77	77	77	77
23	23	23	23	78	78	78	78
24	24	24	24	79	79	79	79
25	25	25	25	80	80	80	80
26	26	26	26	81	81	81	81
27	27	27	27	82	82	82	82
28	28	28	28	83	83	83	83
29	29	29	29	84	84	84	84
30	30	30	30	85	85	85	85
31	31	31	31	86	86	86	86
32	32	32	32	87	87	87	87
33	33	33	33	88	88	88	88
34	34	34	34	89	89	89	89
35	35	35	35	90	90	90	90
36	36	36	36	91	91	91	91
37	37	37	37	92	92	92	92
38	38	38	38	93	93	93	93
39	39	39	39	94	94	94	94
40	40	40	40	95	95	95	95
41	41	41	41	96	96	96	96
42	42	42	42	97	97	97	97
43	43	43	43	98	98	98	98
44	44	44	44	99	99	99	99
45	45	45	45	100	100	100	100
46	46	46	46	101	101	101	101
47	47	47	47	102	102	102	102
48	48	48	48	103	103	103	103
49	49	49	49	104	104	104	104
50	50	50	50	105	105	105	105
51	51	51	51	106	106	106	106
52	52	52	52	107	107	107	107
53	53	53	53	108	108	108	108
54	54	54	54	109	109	109	109
55	55	55	55	110	110	110	110

RESULTADOS

Período

1) A..... B..... 2) A..... B.....

3) A..... B..... 4) A..... B.....

Tiempo extra A..... B.....

EL RESULTADO FINAL:

Equipo A..... Equipo B.....

El equipo ganador es