



Un mix entre le football et le basketball Le FooBaSKILL débarque !

P. Quaceci - M. Lato - P. Roserens

MEP dans des écoles professionnelles

Ayant constaté que leurs élèves démontraient certains déficits au niveau de la coordination, trois enseignants des écoles professionnelles lausannoises ont décidé en 2015 d'organiser des camps de sport d'été dont l'objectif principal est de développer les capacités de coordination. Lors de la première édition, est née l'idée de développer un jeu qui caractérise le camp et qui développe la coordination chez l'enfant. Le FooBaSKILL a alors été créé ! Loin de s'arrêter au développement de ce nouveau jeu, les trois enseignants ont également mis au point un ballon, appelé SKILLTheBall, afin d'augmenter la qualité du jeu.

Comme son nom l'indique, le FooBaSKILL mixe le football et le basketball dans le même match et vise à développer les compétences indispensables aux jeux de balle. Les règles ont été minutieusement réfléchies afin d'améliorer :

1. Les cinq capacités de coordination

- Orientation : s'orienter dans l'espace par rapport aux buts de football, au panier de basketball, au rebond, à la stratégie de l'adversaire, etc.
- Rythme : le FooBaSKILL est un jeu qui demande un effort intense car il se joue pratiquement sans interruption.
- Différenciation : les joueurs doivent mettre en pratique les attributs du basketball et du football dans le même match.
- Réaction : les joueurs doivent interagir et s'adapter rapidement à des éléments nouveaux qui sortent de l'ordinaire.
- Equilibre : les joueurs développent l'équilibre, une capacité primordiale pour le développement moteur.

2. La seconde intention offensive et l'organisation défensive au football

Le FooBaSKILL est un sport innovateur, dynamique et ludique qui, grâce à ses règles, permet aux enfants de développer instantanément les aptitudes et les réflexes des footballeurs sans qu'ils s'en rendent compte.

3. Les rebonds offensifs et défensifs au basketball

Comme pour sa composante footballistique, le FooBaSKILL permet le développement des aptitudes et des réflexes propres au basketball et ce, toujours de manière inconsciente.

4. La créativité

Le FooBaSKILL et ses règles permettent à l'enfant de développer sa créativité car il peut à tout instant inventer une nouvelle passe, une nouvelle stratégie d'équipe ou encore utiliser le rebond du mur.

5. La capacité de marquer des points

Les enfants prennent plaisir à jouer au FooBaSKILL car les occasions de marquer des points sont multiples et accessibles à tous.

6. Une forte sollicitation mentale, notamment lors du changement de discipline au niveau de la ligne médiane

L'enfant est constamment sollicité mentalement car il doit sans cesse s'adapter au changement de discipline et s'adapter à la stratégie de l'adversaire.

SKILLTheBall, le ballon

SKILLTheBall est un ballon crossover qui se distingue par sa composition hybride et son usage multiple. Unique en son genre, ce ballon se compose d'une association de 8 panneaux pour le basketball (texture rugueuse) et de 12 panneaux pour le football (texture lisse). Un brevet international a été déposé. Par son utilisation, il permet



de réunir le basketball et le football dans le même match. Les matières, le poids et la taille ont été minutieusement choisis afin de permettre une utilisation optimale dans les deux sports et ainsi maximiser la qualité du rebond et du tir.

L'utilisation du SKILLTheBall permet de développer plusieurs habiletés motrices et son design traduit cette démarche. La couleur turquoise symbolise le ciel, en référence à la discipline basketball, plus aérienne, et davantage axée sur le haut du corps. Alors que la couleur mauve rappelle la terre et le travail du bas du corps du football. Grâce à la qualité supérieure de ses matériaux, SKILLTheBall peut s'utiliser aussi bien en salle qu'à l'extérieur.

Les règles

La spécificité du FooBaSKILL se trouve dans l'alternance du travail du bas du corps (football) et du haut (basketball). Les joueurs changent de discipline au niveau de la ligne médiane.

- **Le terrain de jeu**

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués chacun de deux éléments d'un caisson de gymnastique. Sur chaque but se trouve un cône. Dans l'autre moitié se trouve un panier de basketball. Les murs de fond et latéraux font partie intégrante du terrain de jeu. Les joueurs peuvent donc utiliser ces derniers pour faire rebondir le ballon. Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. Durant la 1^{re} mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis en 2^e mi-temps, les équipes inversent les rôles. Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball.

- **Engagement**

L'engagement du début de match et de la mi-temps

se fait au milieu du terrain par l'équipe en position défensive au basketball, balle à la main. Chaque équipe est dans son camp.

- **Fautes**

- Lors d'une faute, le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise.
- Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône, le ballon n'a pas le droit de dépasser la hauteur du cône. Si cela arrive, une faute est commise et le ballon va à la défense. Cette situation peut être dangereuse pour le visage de l'enfant.
- Les tacles au FooBaSKILL sont interdits.
- Une faute est commise si le ballon touche le plafond et tous types d'engins suspendus.
- Une faute est commise si le ballon rebondit sur le rebord du panneau de basketball, sur l'arrière de du panneau, ainsi que sur la structure supportant le panier de basketball.

Attribution des points

	Football	Basketball
1 pt	Le ballon touche la partie inférieure de tous les côtés du caisson. Les joueurs peuvent marquer à 360 degrés autour du caisson.	Le ballon rebondit sur le panneau et touche le sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
2 pts	Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou soi-même avant qu'il ne franchisse la ligne médiane (2 ^e intention offensive). Uniquement 1 point est marqué si un défenseur stoppe (amorti) avec la semelle le ballon avant l'attaquant.	Le ballon rebondit sur le panneau, sans avoir touché l'anneau de basketball et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il ne touche le sol (rebond offensif basketball).
3 pts	Le ballon fait tomber le cône.	Le ballon rentre dans le panier.
0 pt	Aucun point n'est donné si : <ul style="list-style-type: none">• Le ballon touche la partie supérieure du caisson (uniquement le haut, pas les côtés). Le jeu continue sans interruption.	Aucun point n'est donné si : <ul style="list-style-type: none">• Le ballon touche l'anneau durant le tir. Le jeu continue sans interruption.• Le ballon rebondit sur l'arrière du panneau sur le rebord, ainsi que sur la structure supportant le panier de basketball. Une faute est commise.• Le ballon est saisi et bloqué à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif basketball). Le jeu continue.
Après un point marqué L'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.		

Pour tout renseignement

Piero Quaceci
pquaceci@skilltheball.com
078 635 35 95

www.foobaskill.com

Une courte vidéo expliquant les règles est disponible à cette adresse.