

FooBaSKILL

NIVEAU DÉBUTANT



Le FooBaSKILL est une nouvelle discipline qui a été développée par trois enseignants suisses d'éducation physique et sportive. Cette dernière met en pratique les attributs du football et du basketball, et se joue avec le SKILLGoal et le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel.

Les règles du jeu ont été minutieusement réfléchies afin d'améliorer chez l'enfant: **1)** les cinq capacités de coordination (orientation, rythme, différenciation, réaction et équilibre) **2)** la 2^{ème} intention offensive et l'organisation défensive au football **3)** les rebonds offensifs et défensifs au basketball **4)** la créativité **5)** la capacité de marquer des points **6)** la stimulation cognitive.

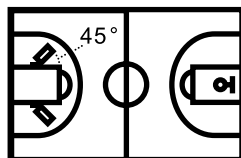


RÈGLES DE BASE

La spécificité du FoBaSKILL 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 du terrain de jeu.

TERRAIN DE JEU

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués de deux éléments supérieurs d'un caisson de gymnastique. Sur ces derniers, se trouve un cône ou un but FooBaSKILL (FooSKILL). Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (BaSKILL). 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^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles. Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball.

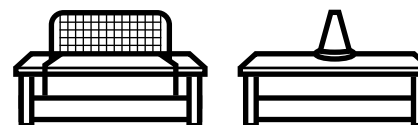
ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par un entre-deux, comme au basketball. Chaque équipe se place librement sur le terrain.

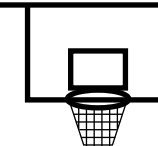
FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue 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.
- Pour marquer au football, le joueur doit se trouver dans la zone FooSKILL sinon une faute est commise. Idem pour le basketball.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône ou de marquer un but, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur de ces éléments. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles et les contacts physiques inappropriés sont sanctionnés par un pénalty ou un lancer franc.
- 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 de la planche de basketball, sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball.

Un manuel explicatif et une courte vidéo résumant les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°).	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au 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 par soi-même avant qu'il touche une paroi ou franchisse la ligne médiane (deuxième intention offensive). REMARQUE: Seul un point est attribué si un défenseur stoppe (amortit) le ballon avec la semelle avant l'attaquant.	Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il tombe au sol (rebond offensif basketball).
3 PTS.	Le ballon traverse le SKILLGoal (ou renverse le cône).	Le ballon pénètre dans le panier.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche la partie supérieure du couvercle du caisson. • Le ballon touche l'angle du caisson et suit une trajectoire ascendante. Dans les deux cas, le jeu se poursuit alors sans interruption. REMARQUE: Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche l'anneau de basketball. • Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif). • Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche. • Le ballon rebondit uniquement sur le rebord de la partie supérieure de la planche avec une trajectoire ascendante. Dans tous les cas 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.

CONDITIONS D'UTILISATION: Le SKILLTheBALL doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33-0.36 bar/4.8-5.2 psi. Voir également illustration à gauche. Un adulte doit ajuster les sangles du SKILLGoal. Le but doit être ensuite fixé de manière immobile sur l'élément de caisson ou un autre support.

FooBaSKILL

NIVEAU AVANCÉ



Le FooBaSKILL est une nouvelle discipline qui a été développée par trois enseignants suisses d'éducation physique et sportive. Cette dernière met en pratique les attributs du football et du basketball, et se joue avec le SKILLGoal et le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel.

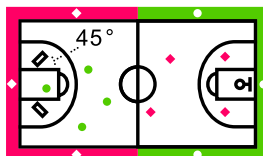
Les règles du jeu ont été minutieusement réfléchies afin d'améliorer chez l'enfant: **1)** les cinq capacités de coordination (orientation, rythme, différenciation, réaction et équilibre) **2)** la 2^{ème} intention offensive et l'organisation défensive au football **3)** les rebonds offensifs et défensifs au basketball **4)** la créativité **5)** la capacité de marquer des points **6)** la stimulation cognitive.

RÈGLES DE BASE

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 du terrain de jeu.

TERRAIN DE JEU

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués de deux éléments supérieurs d'un caisson de gymnastique. Sur ces derniers, se trouve un cône ou un but FooBaSKILL (FooSKILL). Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (BaSKILL). Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent: 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque. Ils servent d'appui à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et/ou de tireurs). Les joueurs d'appui se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils ont au max. 2 touches (FooSKILL) ou peuvent garder le ballon 3 secondes en main (BaSKILL). Durant le 1^{er} et 3^{ème} quart-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier. En 2^{ème} et 4^{ème} quart-temps, les équipes inversent les rôles (4 x 10 min.).



ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par un entre-deux, comme au basketball. Chaque équipe se place librement sur le terrain.

FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue 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.
- Pour marquer au football, le joueur doit se trouver dans la zone FooSKILL sinon une faute est commise. Idem pour le basketball.
- Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône ou de marquer un but, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur de ces éléments. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles et les contacts physiques inappropriés sont sanctionnés par un pénalty ou un lancer franc.
- 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 de la planche de basketball, sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball.

Un manuel explicatif et une courte vidéo résumant les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.

Version août 2018



	 FooSKILL	 BaSKILL
1 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.
2 PTS.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche les deux caissons sur le même tir. • Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement sur le caisson. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire). • Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.
3 PTS.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon traverse le SKILL-Goal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.
<p>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.</p>		
<p>CONDITIONS D'UTILISATION : Le SKILLTheBALL doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33-0.36 bar/4.8-5.2 psi. Voir également illustration à gauche. Un adulte doit ajuster les sangles du SKILL-Goal. Le but doit être ensuite fixé de manière immobile sur l'élément de caisson ou un autre support.</p>		

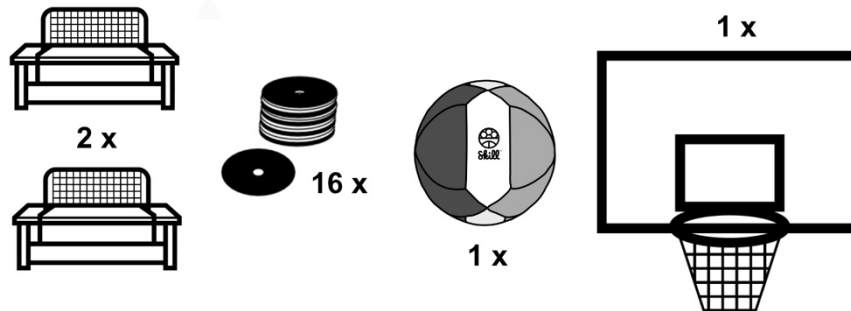


FooBaSKILL

AVEC PLINTHS DE GYM

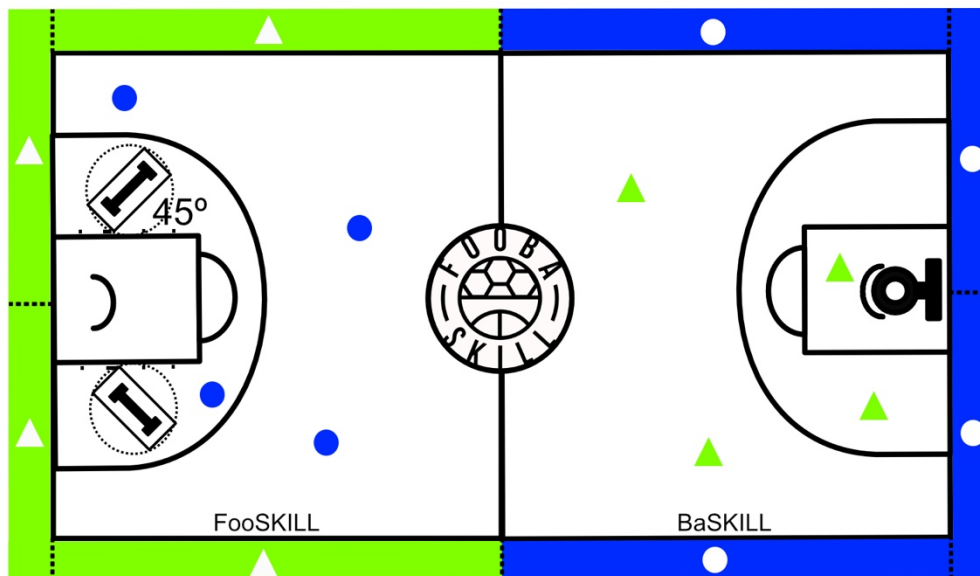
UN JEU MODULABLE
TERRAIN ET ORGANISATION

MATÉRIEL



TERRAIN

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués de deux éléments supérieurs d'un plinth de gymnastique. Sur chacun de ce dernier se trouve un but FooBaSKILL ou un cône (zone FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du but. Un arc de cercle délimite chaque but par des pastilles comme indiqué sur l'image dans la zone FooSKILL. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (zone BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol.



ORGANISATION DU JEU

En fonction de l'organisation du cours et du nombre de joueurs, l'enseignant choisit une des deux options ci-dessous pour la position des joueurs sur le terrain :

- **OPTION 1 « UTILISATION DES MURS »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent sans les joueurs d'appuis. 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.
- **OPTION 2 « JOUEURS D'APPUI »** : Deux équipes de 8 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 4 joueurs sur les côtés en zone d'attaque (joueurs d'appuis). Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers (rôle de passeurs et/ou de tireurs). Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils ont au max. 2 touches (FooSKILL) ou peuvent garder le ballon 3 secondes en main (BaSKILL).