



PLAY DIFFERENT



FooBaSKILL



SKILLTheBall

(Taille 4 et 5)

25 € (HT)

au lieu de 32,50 €

CODE PROMO: PLAYFOOBA2020

Offre valable jusqu'au 22 juillet 2020

France, Italie, Espagne et Portugal uniquement!

SKILLGoal

(Dimension : 550 x 980 mm)

105 € (HT)

au lieu de 124,17 €



foobaskill passion



foobaskill.fr

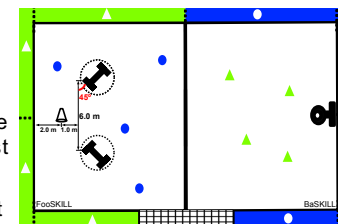


FooBaSKILL®

NIVEAU DÉBUTANT (OUTDOOR 2.0)

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.

Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas de plinths de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !



TERRAIN DE JEU

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. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. Les règles de base sont sensiblement identiques à celles du football et du basketball (le marcher et le double dribble sont appliqués).

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but 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 (BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. En fonction de son 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 LIGNES »** : Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent. Les lignes de la surface de réparation délimitent le terrain de jeu.
- **OPTION 2 « JOUEURS D'APPUIS »** : 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 peuvent garder maximum le ballon 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou en main (côté BaSKILL).

DURÉE DU MATCH : 2 x 5 minutes. Durant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.

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.

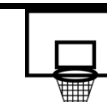
FAUTES

- 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 marquer un but ou de faire tomber le cône, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur des buts. 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 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.

Le matériel officiel du FooBaSKILL, le manuel explicatif et une courte vidéo résumant les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	Le ballon renverse le cône.	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
2 PTS.	But par l'avant ou par l'arrière d'un SKILLGoal. Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du but.	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.	But par l'avant ou par l'arrière d'un SKILLGoal et réception par un coéquipier qui arrête le ballon de la semelle avant que le ballon franchisse la ligne médiane ou les lignes extérieures. Si un défenseur stoppe le ballon de la semelle avant l'attaquant, seuls 2 points sont attribués.	Le ballon pénètre dans le panier.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon fait tomber le SKILLGoal. <p>Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire.</p> <p>REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.</p>	<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. <p>Dans tous les cas le jeu continue.</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. La première passe ne peut pas être interceptée, à moins que la balle dépasse la ligne médiane.

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 droite.



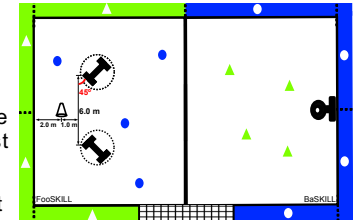


FooBaSKILL®

NIVEAU AVANCÉ (OUTDOOR 2.0)

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.

Cette variante permet de jouer au FooBaSKILL aux écoles et clubs qui n'ont pas de plinths de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !



TERRAIN DE JEU

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. Les points comptabilisés au football et au basketball varient en fonction de la difficulté de marquer. Les règles de base sont sensiblement identiques à celles du football et du basketball. Le marcher et le double dribble ne sont pas autorisés dans le côté basketball (le marcher et le double dribble sont appliqués).

TERRAIN DE JEU (voir illustration en haut à droite)

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Un arc de cercle délimite chaque but 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 (BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. En fonction de son 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 LIGNES »** : Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent. Les lignes de la surface de réparation délimitent le terrain de jeu.
- **OPTION 2 « JOUEURS D'APPUIS »** : 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 peuvent garder maximum le ballon 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou en main (côté BaSKILL).

DURÉE DU MATCH : 2 x 5 minutes. Durant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.

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 marquer un but ou de faire tomber le cône, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur des buts. 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 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.

Le matériel officiel du FooBaSKILL et le manuel explicatif sont disponibles sur foobaskill.fr.



FooSKILL

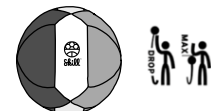


BaSKILL

1 PT.	Le joueur réceptionne le ballon, le contrôle, et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône (au minimum 2 touches de balle). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal.	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).
2 PTS.	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur tire directement et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône (en 1 touche de balle). • Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement dans le SKILLGoal ou renverse le cône. 	Le ballon pénètre dans le panier.
0 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon fait tomber le SKILLGoal. <p>Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire.</p> <p>REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.</p>	<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. <p>Dans tous les cas le jeu continue.</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. La première passe ne peut pas être interceptée, à moins que la balle dépasse la ligne médiane.

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 droite.

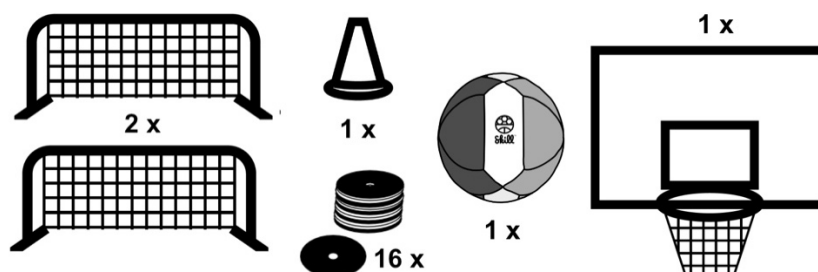




FooBaSKILL® OUTDOOR 2.0

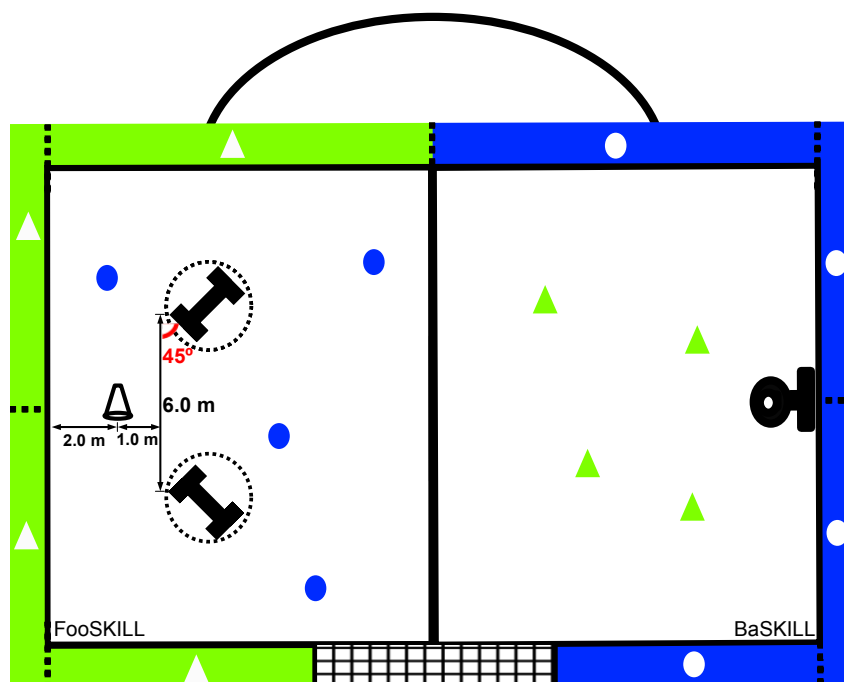
UN JEU MODULABLE TERRAIN ET ORGANISATION

MATÉRIEL



TERRAIN

Deux équipes s'affrontent dans la surface de réparation. La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol et d'un cône (zone FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. 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 LIGNES »** : Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent sur le terrain. Les lignes de la surface de réparation délimitent le terrain de jeu.
- **OPTION 2 « UTILISATION DE 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 peuvent garder le ballon maximum trois secondes au pied pour le côté FooSKILL ou maximum trois secondes en main pour le côté BaSKILL,