

# 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<sup>ème</sup> 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.

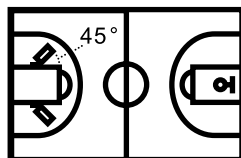


## RÈGLES DE BASE

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<sup>ère</sup> mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis, en 2<sup>ème</sup> mi-temps, les équipes inversent les rôles. Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball.

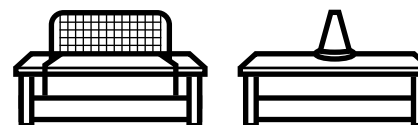
### ENGAGEMENT

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.

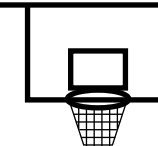
### FAUTES

- 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](http://foobaskill.fr).



FooSKILL



BaSKILL

<b>1 PT.</b>	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.
<b>2 PTS.</b>	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). <b>REMARQUE:</b> 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).
<b>3 PTS.</b>	Le ballon traverse le SKILLGoal (ou renverse le cône).	Le ballon pénètre dans le panier.
<b>0 PT.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche la partie supérieure du couvercle du caisson.</li> <li>• Le ballon touche l'angle du caisson et suit une trajectoire ascendante.</li> </ul> Dans les deux cas, le jeu se poursuit alors sans interruption. <b>REMARQUE:</b> Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche l'anneau de basketball.</li> <li>• Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif).</li> <li>• Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche.</li> <li>• Le ballon rebondit uniquement sur le rebord de la partie supérieure de la planche avec une trajectoire ascendante.</li> </ul> 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 SKILL-Goal. 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<sup>ème</sup> 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.

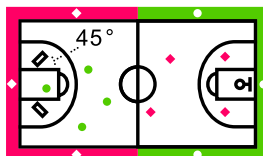


### RÈGLES DE BASE

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<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> quart-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier. En 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 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](http://foobaskill.fr).

Version août 2018



	 <b>FooSKILL</b>	 <b>BaSKILL</b>
<b>1 PT.</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.</li> </ul>
<b>2 PTS.</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche les deux caissons sur le même tir.</li> <li>• Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement sur le caisson.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le panier est marqué entre la zone extérieure de la raquette et la ligne des trois points (zone intermédiaire).</li> <li>• Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.</li> </ul>
<b>3 PTS.</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon traverse le SKILL-Goal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.</li> </ul>
<p><b>APRÈS UN POINT MARQUÉ :</b> 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><b>CONDITIONS D'UTILISATION :</b> 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>		

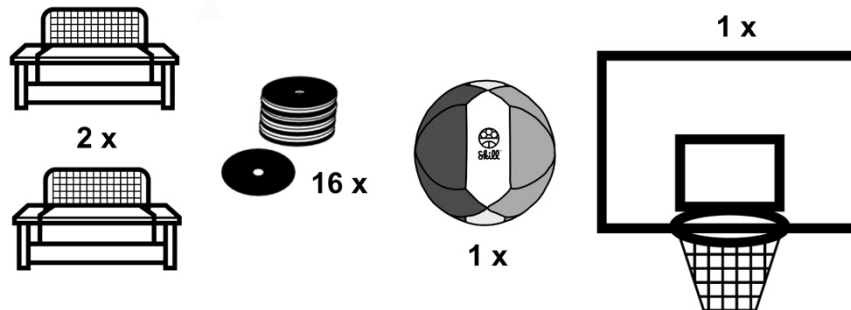


# FooBaSKILL®

AVEC PLINTHS DE GYM

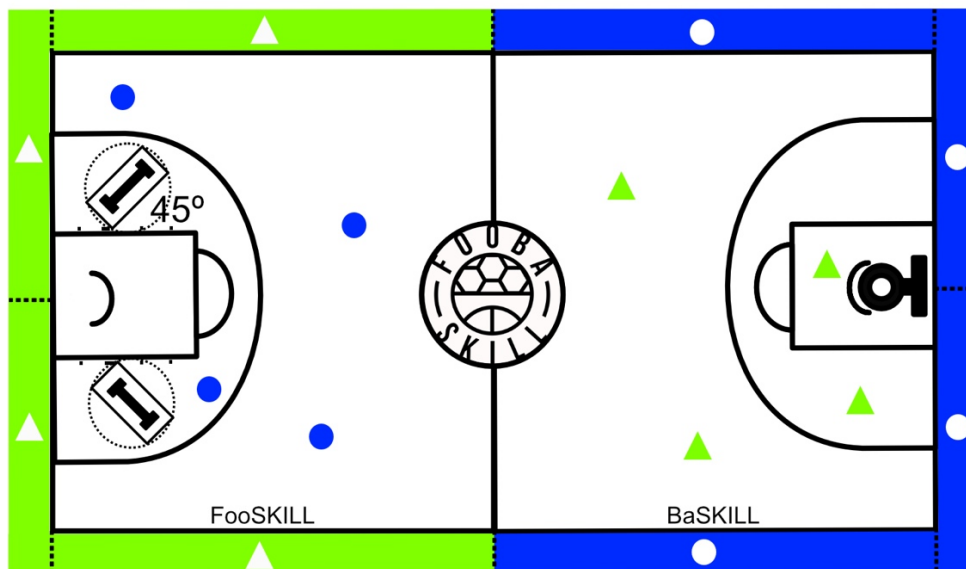
UN JEU MODULABLE  
TERRAIN ET ORGANISATION

## 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.



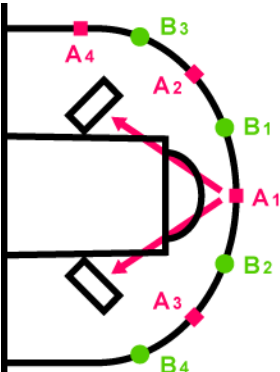
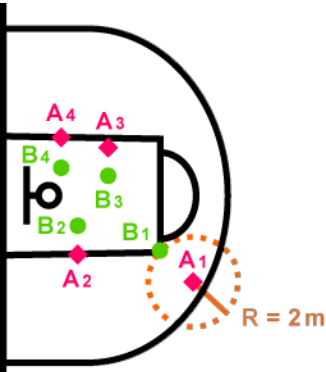
## ORGANISATION DU JEU

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'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 le ballon maximum trois secondes au pied pour le côté FooSKILL ou maximum trois secondes en main pour le côté BaSKILL.



Dans certaines circonstances, une faute est sanctionnée par un pénalty ou un lancer franc, dont l'attribution des points varie selon le niveau.

PÉNATLY (FooSKILL)	LANCER FRANC (BaSKILL)
<p>Un pénalty est accordé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si une faute est commise dans la surface de réparation (ligne des trois points au basketball). Exemples : main volontaire de l'adversaire, contact physique dangereux, coup d'épaule.</li> <li>• En cas de tacles ou de jeu dangereux depuis l'arrière dans toute la zone FooSKILL.</li> <li>• Si une faute est commise durant l'action donnant un point supplémentaire au niveau « débutant ». L'équipe attaquante obtient un point en plus de pouvoir tirer un pénalty. Exemple : bousculade du défenseur sur l'attaquant pour qu'il ne puisse pas stopper le ballon avec la semelle.</li> </ul>	<p>Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors du lancer contre la planche</li> <li>• Lors du tir au panier</li> </ul>
NIVEAU DÉBUTANT	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty.</li> <li>• Le ballon est placé au centre de la ligne des trois points au basketball.</li> <li>• Le joueur est libre de tenter un tir à un, à deux ou trois points sur le but de son choix.</li> <li>• Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique (voir illustration)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc.</li> <li>• Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise.</li> <li>• Le joueur est libre de tenter un tir à un, deux ou trois points.</li> <li>• Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur (voir illustration).</li> </ul> 
NIVEAU AVANCÉ	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty.</li> <li>• Le joueur est obligé d'effectuer un tir à trois points sur le but de son choix.</li> <li>• Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc.</li> <li>• Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise.</li> <li>• Les points attribués dépendent de la zone de tir (voir règlement « avancé »)</li> <li>• Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur</li> </ul>



# MARQUEUR DE SCORE FooBaSKILL®

foobaskill passion @ f v t

Équipe A..... CONTRE Équipe B.....

Date [ ][ ][ ] Heure[ ][ ] Lieu .....

1<sup>e</sup> arbitre.....

2<sup>e</sup> arbitre .....

Équipe A.....

Couleur : .....

Temps morts

Fautes d'équipes

1<sup>e</sup> mi-temps [ ][ ] Prolongations 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]  
 2<sup>e</sup> mi-temps [ ][ ] [ ][ ][ ][ ] 3) [1][2][3][4][5] 4) [1][2][3][4][5]

NB	Noms des joueurs Nom, Prénom	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entraîneur							
	Entraîneur adjoint							

Équipe B.....

Couleur : .....

Temps morts

Fautes d'équipes

1<sup>e</sup> mi-temps [ ][ ] Prolongations 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]  
 2<sup>e</sup> mi-temps [ ][ ] [ ][ ][ ][ ] 3) [1][2][3][4][5] 4) [1][2][3][4][5]

NB	Noms des joueurs Nom, Prénom	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Entraîneur							
	Entraîneur adjoint							

## SCORE

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

### RÉSULTATS :

Période

1) A..... B..... 2) A..... B.....  
 3) A..... B..... 4) A..... B.....

Prolongations A..... B.....

### RÉSULTAT FINAL :

Équipe A..... Équipe B.....

Équipe gagnante .....