FooBaSKILL®

NIVEAU DÉBUTANT (AVEC SKILLGOAL)

THE GAME®

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 plinthes de gymnastique. Un avantage est que l'enseignant gagnera du temps pour l'installation du matériel !

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).

TERRAIN DE JEU

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 MURS »** : Deux équipes de 4-5 joueurs s'affrontent. 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 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL).

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

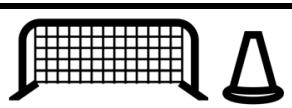
ENGAGEMENT

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 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.

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 joueur contrôle en plusieurs touches le ballon et marque dans le but ou renverse le cône **(au minimum 2 touches de balle).**	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
2 PTS.	• Le joueur contrôle en plusieurs touches le ballon et marque dans le but, **puis un coéquipier arrête le ballon** de la semelle avant que le ballon touche une paroi ou franchise la ligne de médiane. Si un défenseur stoppe le ballon de la semelle avant l'attaquant, seul 1 point est attribué. • Le joueur tire **directement** et marque dans le but ou renverse le cône **(en 1 touche de balle).**	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 joueur tire **directement** et marque dans le but **(en 1 touche de balle), puis un coéquipier arrête le ballon de la semelle** avant que le ballon touche une paroi ou franchise la ligne de médiane. 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.	• Le ballon fait tomber le SKILLGoal. Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire. **REMARQUE** : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	• 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. 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. 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 (AVEC SKILLGOAL)

THE GAME®

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 !

FOOSKILL	BASKILL
1 Point: Minimum 2 ball touch	1 Point: Inside rectangle area
2 PTS: 1 ball touch	2 PTS: Intermediate area
1 extra PT: Behind 3 point line	3 PTS: 3 point area

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).

TERRAIN DE JEU

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 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. 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 3 secondes au pied (côté FooSKILL) et maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL).

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

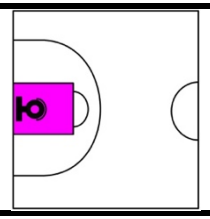
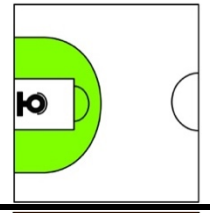
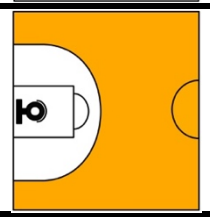
ENGAGEMENT

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 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.

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 joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points **(au minimum 2 touches de balle).**	 Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.
2 PTS.	• Le joueur tire **directement** et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points **(en 1 touche de balle).** • Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points **(au minimum 2 touches de balle).** • Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire **directement** dans le but ou renverse le cône.	 • 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.	Le joueur tire **directement** et marque dans le but ou fait tomber le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points **(en une touche de balle).**	 Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.

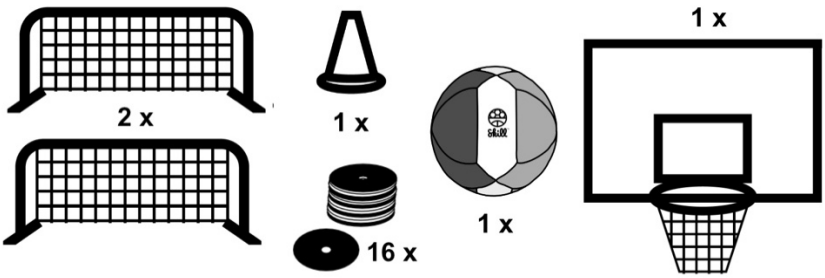
APRÈS UN POINT MARQUÉ : L'engagement se fait au plus vite à l'endroit où le ballon est récupéré par le défenseur. Le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe. La première passe ne peut pas être interceptée, à moins que la balle dépasse la 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®
AVEC SKILLGOAL

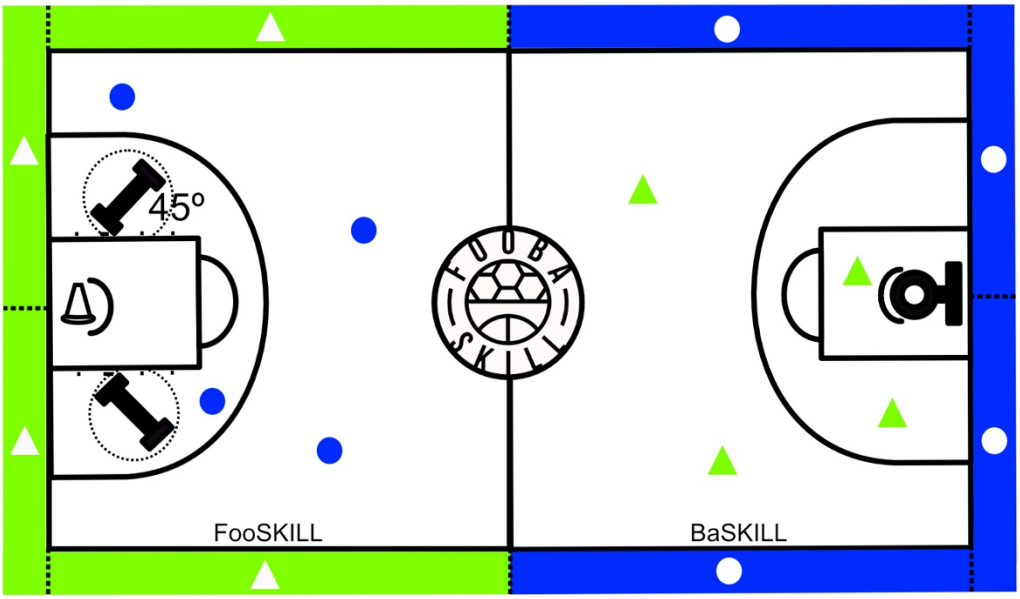
UN JEU MODULABLE
TERRAIN ET ORGANISATION

MATÉRIEL



TERRAIN

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 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.

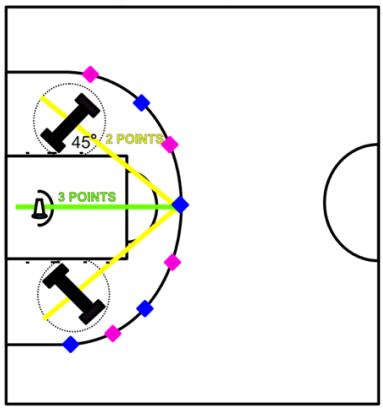
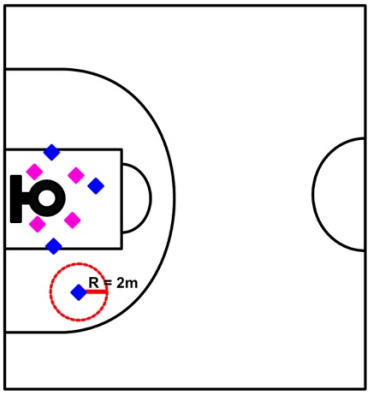
FooBaSKILL®

Avec SKILLGoal

Pénalty et lancer franc

FAUTE ET ORGANISATION

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)
Un pénalty est accordé : • 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. • En cas de tacles ou de jeu dangereux depuis l'arrière dans toute la zone FooSKILL. • 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.	Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute : • Lors du lancer contre la planche • Lors du tir au panier
NIVEAU DÉBUTANT	
• L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty. • Le ballon est placé au centre de la ligne des trois points au basketball. • Le joueur est libre de tenter un tir à deux ou trois points sur le but de son choix (voir illustration). • Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique (voir illustration). 	• L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc. • Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise. • Le joueur est libre de tenter un tir à un, deux ou trois points. • Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur (voir illustration). 
NIVEAU AVANCÉ	
• L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty. • Comme dans le niveau débutant, le joueur est libre de tenter un tir à deux ou trois points sur le but de son choix. • Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique.	• L'attaquant ayant subi la faute exécute un seul lancer franc. • Le ballon est lancé depuis l'endroit où la faute a été commise. • Les points attribués dépendent de la zone de tir (voir règlement « avancé »). • Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur.

Source modifiée: mobilesport.ch/12.2017/FooBaSKILL®

MARQUEUR DE SCORE FooBaSKILL®

foobaskill passion

Équipe A…… CONTRE **Équipe B**……

Date [ ] [ ] [ ] Heure[ ] [ ] Lieu ……

1e arbitre…… 2e arbitre ……...

Équipe A……

Couleur : ……

Temps morts

1e mi-temps [ ] [ ] Prolongations

2e mi-temps [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Fautes d'équipes

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

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

1e mi-temps [ ] [ ] Prolongations

2e mi-temps [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Fautes d'équipes

1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

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 ……

FOOBASKILL® LEAGUE