



FooBaSKILL®

RÈGLES SIMPLIFIÉES (AVEC SKILLGOAL)

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 !

FOOSKILL	BA SKILL
2 Points: Minimum 2 ball touch	2 Points: Inside 2 point area
3 PTS: 1 ball touch	3 PTS: Inside 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'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'appui 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 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 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.



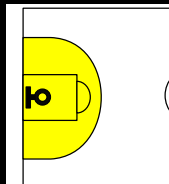
FooSKILL



BaSKILL

2
PT.

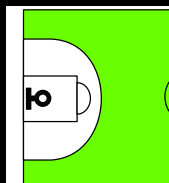
Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque dans le but ou renverse le cône (**au minimum 2 touches de balle**).



- Le panier est marqué depuis l'intérieur de la zone des deux points.
- Un dunk (à une ou deux mains) est effectué.

3
PTS.

- 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 but ou renverse le cône.



Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.

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.

Les règles de basketball normales s'appliquent (le marcher et le double dribble sont appliqués).

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.

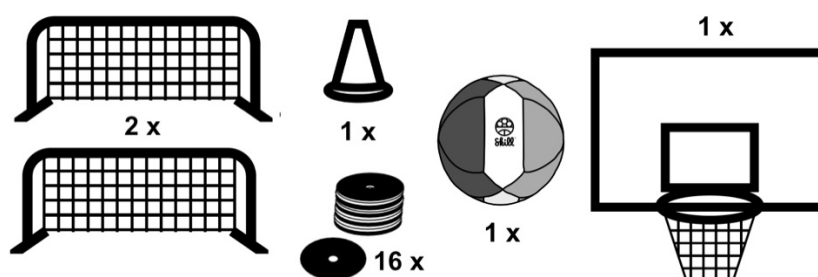




FooBaSKILL® UN JEU MODULABLE

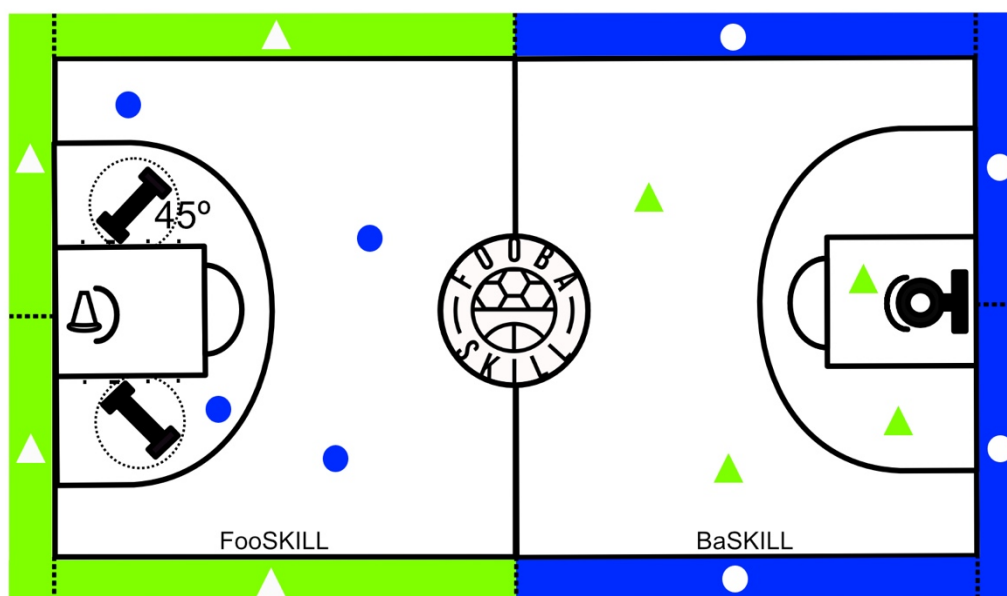
AVEC SKILLGOAL TERRAIN ET ORGANISATION

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®

Règles simplifiées
(avec SKILLGoal)

Pénalty et lancer franc

FAUTE ET ORGANISATION

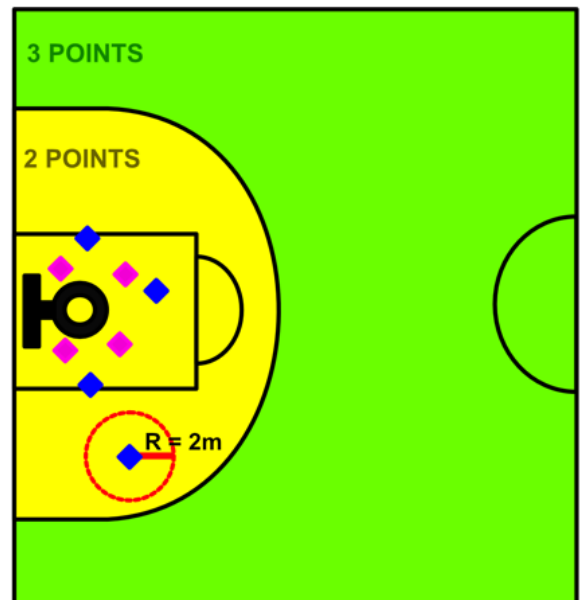
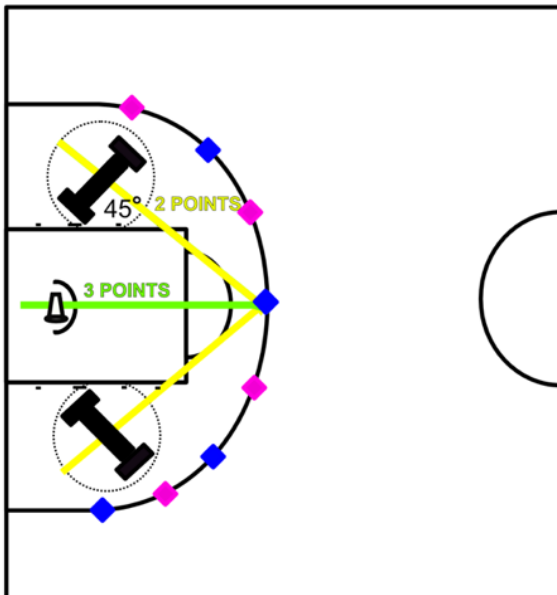
Dans certaines circonstances, une faute est sanctionnée par un pénalty ou un lancer franc

PÉNATLY (FooSKILL)	LANCER FRANC (BaSKILL)
<p>Un pénalty est accordé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors du tir au panier

ORGANISATION

<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 illustration). • Tous les joueurs se placent à une distance minimale de deux mètres autour du tireur (voir illustration).
--	---

ILLUSTRATION





MARQUEUR DE SCORE FooBaSKILL®

foobaskill passion @ f v t

Équipe A..... CONTRE Équipe B.....

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

1^e arbitre.....

2^e arbitre

Équipe A.....

Couleur :

Temps morts

Fautes d'équipes

1^e mi-temps [][] Prolongations 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]

2^e 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^e mi-temps [][] Prolongations 1) [1][2][3][4][5] 2) [1][2][3][4][5]

2^e 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