

01 SEPTEMBRE 2021



THE GAME®

NIVEAU PROFESSIONNEL
RÈGLEMENT OFFICIEL

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondateur



FooBaSKILL®

NIVEAU PROFESSIONNEL

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 (but FooBaSKILL) et le ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel.

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

Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 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 et peuvent garder le ballon maximum 3 secondes au pied (côté FooSKILL) ou maximum 3 secondes en main (côté BaSKILL).

DURÉE DU MATCH : 4 x 10 minutes. 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.

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, 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 et les règles sont disponibles sur foobaskill.fr.



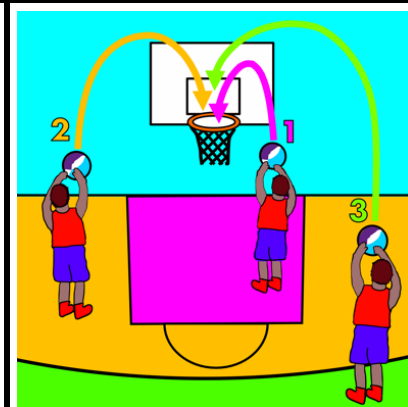
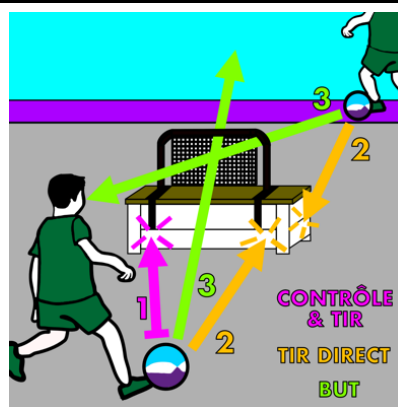
FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	<p>CONTRÔLE & TIR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur contrôle le ballon en plusieurs touches et marque sur le caisson (minimum 2 touches de balle). • 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.	<p>TIR DIRECT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur tire directement et marque sur le caisson (en 1 touche de balle). • 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.	<p>BUT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon traverse le SKILLGoal (le but FooBaSKILL) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.
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. <p>REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire</p>	

IMAGE



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 DU MATÉRIEL :

- Le SKILLTheBall doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci : 0.3 - 0.36 bar / 4.8 - 5.2 psi. Voir également illustration à droite.



- Il est indispensable qu'un adulte fixe le SKILLGoal avec les sangles prévues à cet effet afin d'éviter qu'il ne tombe. Les sangles doivent être ajustées et tendues au maximum pour tenir le but sur le support de manière immobile.



FooBaSKILL®

SKILLBox +SKILLGoal

Pénalty et lancer franc

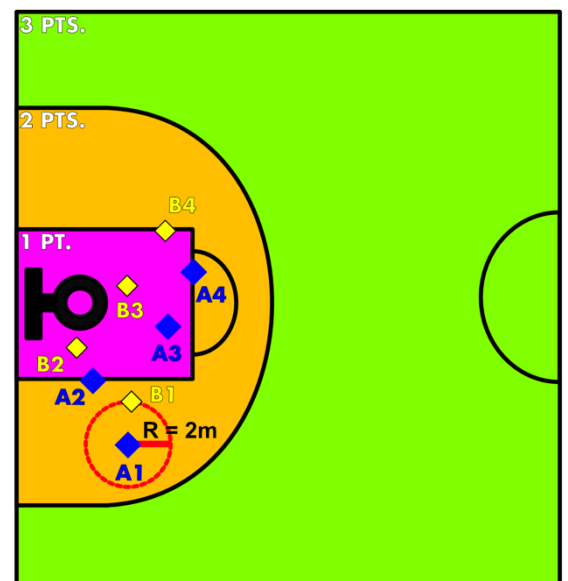
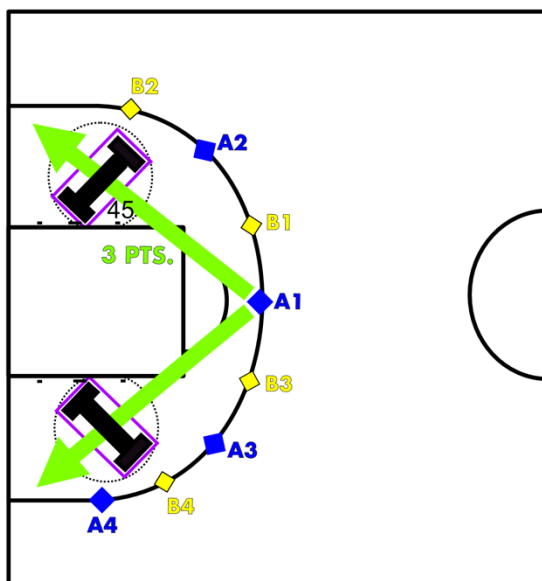
FAUTE ET ORGANISATION

En fonction de la zone de jeu, une faute est sanctionnée par un pénalty ou un lancer franc.

PÉNALTY (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. • Si le défenseur pénètre dans l'arc de cercle qui délimite les buts. 	<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.

NIVEAU PROFESSIONNEL

- | | |
|---|---|
| <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 obligé d'effectuer un tir à 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). |
|---|---|





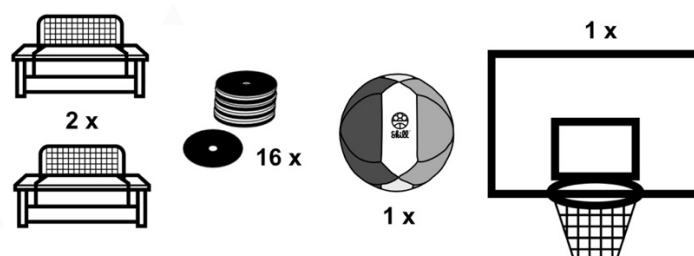
FooBaSKILL®

AVEC SKILLBOX + SKILLGOAL

TERRAIN

Dimension et organisation

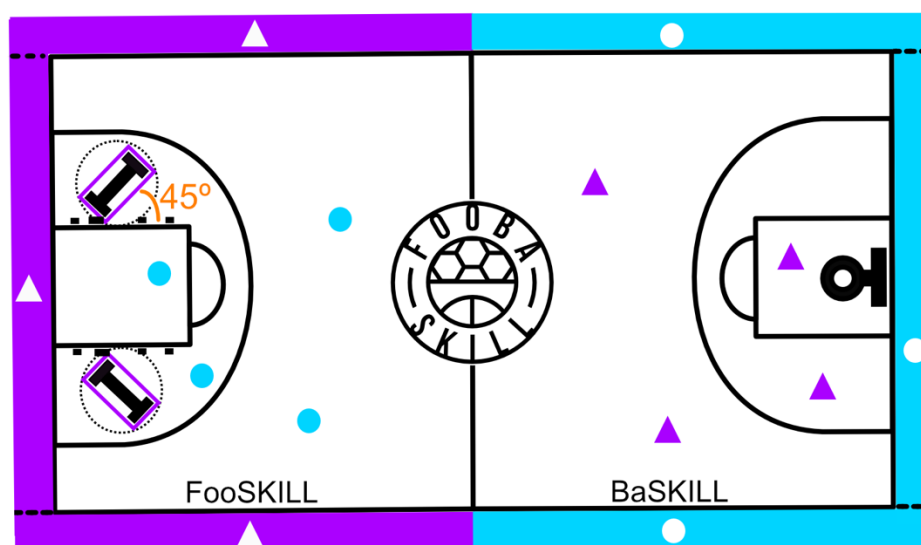
MATÉRIEL



TERRAIN

La moitié du terrain est équipée de deux buts de football, constitués de deux éléments supérieurs d'un caisson de gymnastique. Sur chacun de ce dernier se trouve un but FooBaSKILL (côté FooSKILL). Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du but. Un arc de cercle délimite chaque but par des pastilles. Ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette zone. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL).

La dimension d'un terrain de basketball est idéale pour la pratique du FooBaSKILL : 28 mètres de long sur 15 mètres de large. Les lignes extérieures et la ligne médiane doivent être visibles.



ORGANISATION DU JEU

Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent : 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque (joueurs d'appuis).

Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer. Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers et ils ont un rôle de passeurs et /ou de tireurs :

- Côté FooSKILL : les joueurs d'appuis ont au max. 2 touches et peuvent garder le ballon maximum 3 secondes au pied. Ils peuvent faire la passe à leurs coéquipiers ou tirer au but.
- Côté BaSKILL : les joueurs d'appuis peuvent garder le ballon maximum 3 secondes en main. Il peuvent uniquement faire la passe à leurs coéquipiers.

FooBaSKILL®

MATÉRIEL OFFICIEL



Afin d'optimiser la qualité du jeu, les fondateurs du FooBaSKILL ont créé un ballon hybride appelé SKILLTheBall et un but multidisciplinaire, le SKILLGoal.

Ce matériel est unique au monde et particulièrement utile pour de nombreuses activités. **Il a la grande particularité d'être multifonctionnel.**

SKILLTheBall

Le **SKILLTheBall** a la grande particularité d'être un ballon multifonctionnel car il permet de jouer au football ou au basketball selon le souhait de l'enseignant/entraîneur ou du joueur. La texture lisse du football et la texture rugueuse du basketball font partie intégrante du ballon. Un seul ballon est nécessaire pour passer des pieds aux mains et pour travailler la coordination avec des exercices spécifiques ou à travers le FooBaSKILL. Ce ballon hybride est un ballon pédagogique et un outil indispensable à avoir absolument dans la salle de sport.

Les matières, le poids et la taille ont été choisis minutieusement afin de permettre une utilisation optimale dans les deux sports et maximiser la qualité du rebond et du tir.



Le SKILLTheBall existe en deux tailles : taille 4 et 5.

- **SKILLTheBall KIDS**
(Ballon taille 4, poids : 350-370 grammes, âge conseillé : 6-11 ans)
- **SKILLTheBall The ORIGINAL**
(Ballon taille 5, poids : 420-440 grammes, âge conseillé : 12 ans et plus)

Caractéristiques du SKILLTheBall:

- Ballon multifonctionnel
- Ballon composé de 8 panneaux de basketball (texture rugueuse) et de 12 panneaux de football (texture lisse)
- La couleur turquoise symbolise le basketball, le blanc représente la ligne médiane du terrain de jeu et la couleur bordeaux désigne le football

Notice d'utilisation : Le SKILLTheBall doit être gonflé selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33 – 0.36 bar / 4.8 -5.2 psi.

SKILLGoal

Le **SKILLGoal** est un goal multifonctionnel et est utilisé dans de nombreuses activités : football, unihockey, beach soccer, jeux de précision, entraînement physique, handball, FooBaSKILL. Grâce à son filet flottant, le joueur peut marquer des 2 côtés. Il peut être également fixé sur des plinthes ou d'autres supports. De nouvelles possibilités et situations d'entraînements peuvent être imaginées.

Caractéristiques du SKILLGoal :



- But multifonctionnel
- Dimension : 550 x 980 mm
- Filet flottant permettant de marquer des 2 côtés (double sens)
- Fixation rapide sur des plinthes ou autres supports avec 3 sangles modulables
- Utilisation en salle de gymnastique et sur terrain extérieur (antidérapant se situant au-dessous des pieds)
- Léger (en aluminium, 4 kg)
- Facile à ranger (pieds amovibles)

Notice d'utilisation : il est indispensable qu'un adulte fixe le SKILLGoal avec les sangles prévues à cet effet afin d'éviter qu'il ne tombe. Les sangles doivent être ajustées et tendues au maximum pour tenir le but sur le support de manière immobile.



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

1^e mi-temps [][] Prolongations

2^e 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

1^e mi-temps [][] Prolongations

2^e 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

FO	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