



THE GAME®

Règlement PROFESSIONNEL

Ce document présente les nouvelles règles 2024

PLAY
DIF
FER
PENT




foobaskill piero

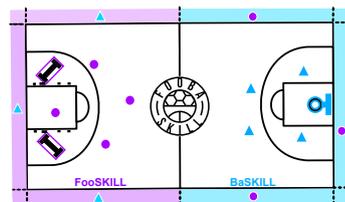
foobaskill.fr



FooBaSKILL®

« Règlement 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.



MATCH FOOBASKILL
(1 MINUTE)



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 (voir illustration en haut à droite)

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol (côté FooSKILL). Une zone rectangulaire (160 x 100 mm) délimite chaque but, et ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette surface appelée « zone interdite ». Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL). La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol.

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 le droit à 1 touche de balle au pied (côté FooSKILL) et peuvent conserver 1 seconde la balle avec les mains (côté BaSKILL).

DURÉE DU MATCH

4 x 10 minutes. Durant le 1^{er} et 3^{ème} quart-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} et 4^{ème} quart-temps, les équipes inversent les rôles.

ENGAGEMENT

L'engagement du début de match et des quarts-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 pour les deux sports.
- Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- Lors d'une faute, l'adversaire se place à minimum 2 mètres de distance.
- 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 fautes 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.
- Dans le cas où le ballon sort du terrain, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon a franchi la ligne avec les pieds (côté FooSKILL) ou avec les mains (côté BaSKILL). L'adversaire se place à minimum 2 mètres de distance.



IMAGE



Découvre une courte vidéo résumant les règles

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

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.





FooBaSKILL®

Pénalty et lancer franc

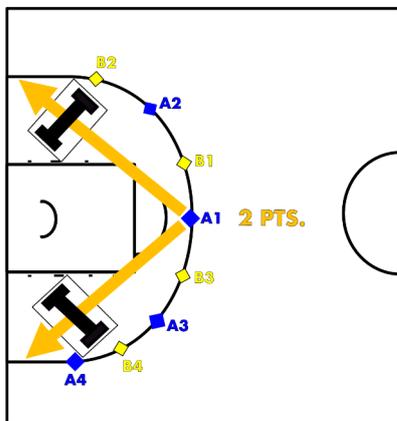
Faute et organisation

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 par la défense (ligne des trois points au basketball). Exemples : main volontaire; contact physique dangereux; coup d'épaule; le défenseur met un genou au sol pour protéger le but. • En cas de tacles ou de jeu dangereux depuis l'arrière dans toute la zone FooSKILL. • Si le défenseur pénètre dans « la zone interdite » 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.

IMAGE

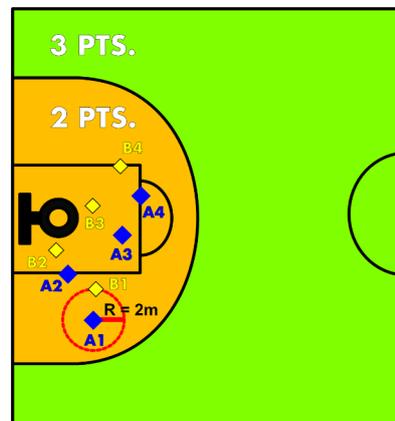
- L'attaquant ayant subi la faute exécute le pénalty.
- Le ballon est placé au centre de la ligne des trois points au basketball.
- Le joueur est libre de tenter un tir à deux points sur le but de son choix (voir illustration).
Le ballon a l'interdiction de toucher le sol lors de la frappe. Il peut toucher uniquement la « zone interdite ».
- Tous les autres joueurs se positionnent sur la ligne des trois points à un endroit spécifique (voir illustration).



pénalty



- 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®

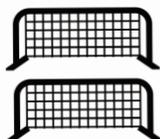
Terrain

Matériel et organisation

MATÉRIEL



2x Tapis foobaskill



2x SKILLGoals



1x SKILLTheBall

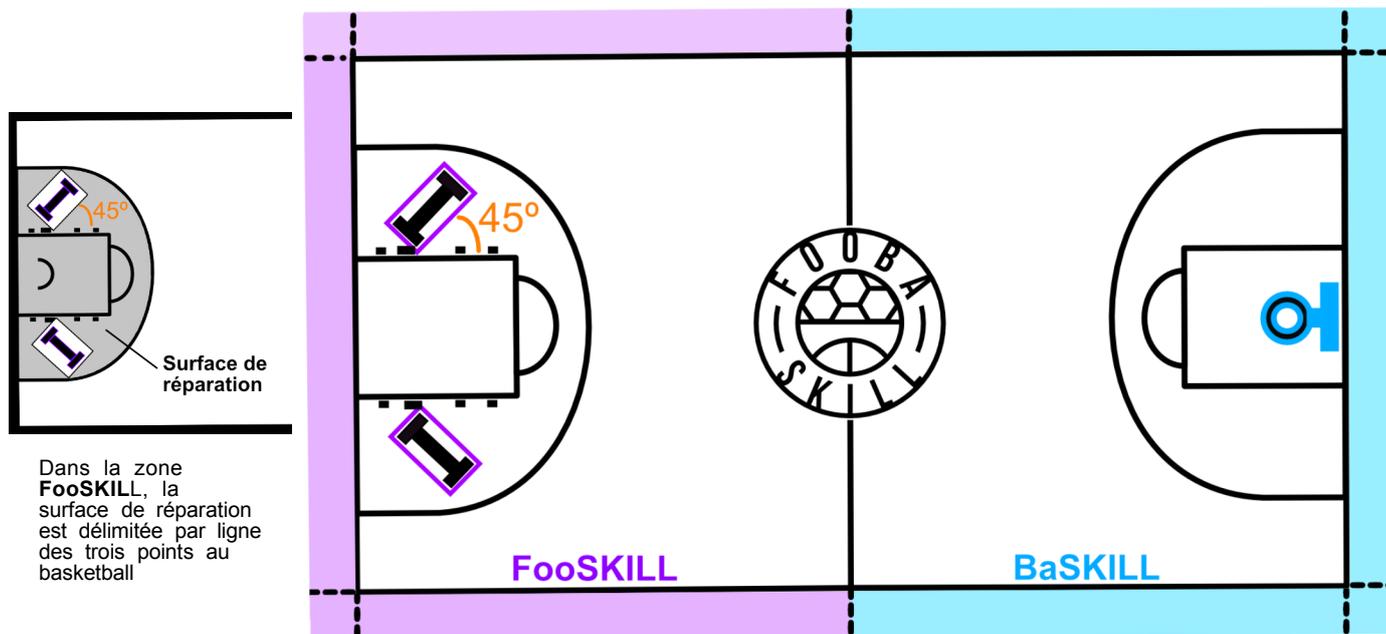


1x panier de basketball

TERRAIN

La dimension d'un terrain de basketball est idéale pour la pratique du FooBaSKILL. La ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. Les couloirs colorés autour du terrain de basketball font partie intégrante du terrain.

La moitié du terrain est équipée de deux buts de FooBaSKILL posés sur le sol (côté FooSKILL). Un tapis foobaskill (160 x 100 mm) délimite chaque but, et ni le défenseur, ni l'attaquant ont le droit de pénétrer dans cette surface appelée « zone interdite ». Il est important de disposer les buts à 45° et selon l'écart représenté sur l'illustration ci-dessous. Les joueurs peuvent marquer par l'avant ou par l'arrière du SKILLGoal. Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (côté BaSKILL).



Zone interdite



FooSKILL

BaSKILL

Découvre en vidéo le positionnement du matériel foobaskill sur le terrain





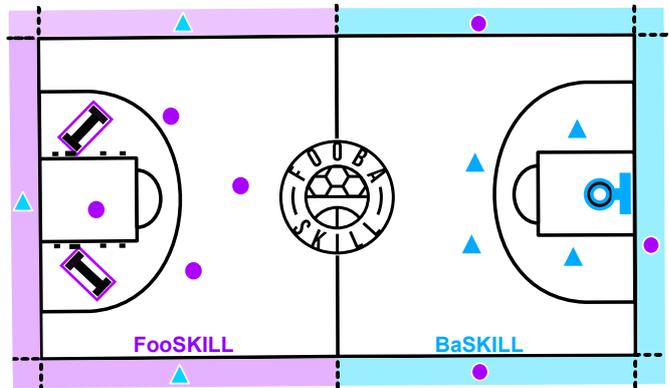
FooBaSKILL®

Joueurs

Organisation et rôle

7 vs 7

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).

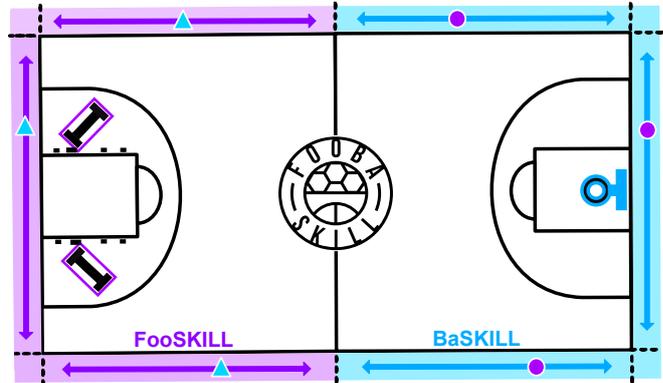


Joueurs d'appuis

Les joueurs d'appuis se déplacent dans leur couloir sans que personne ne puisse y pénétrer.

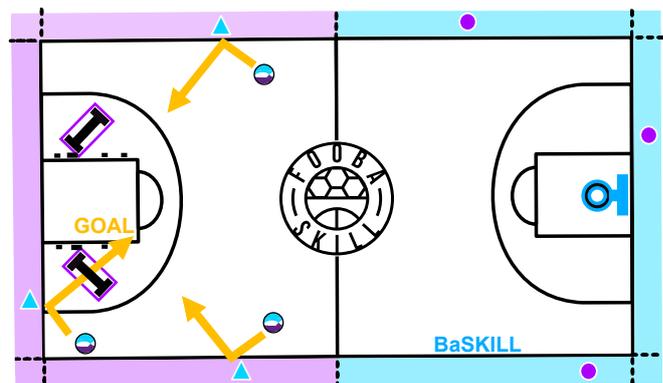
Ils servent d'appuis à leurs coéquipiers

- FooSKILL: ils ont un rôle de passeurs et/ ou de tireurs.
- BaSKILL: ils ont un rôle de passeurs



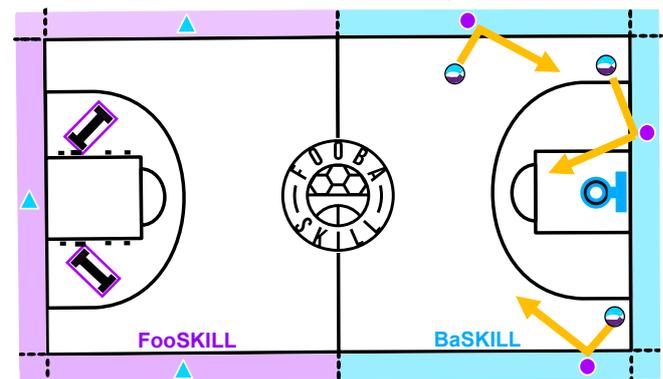
FooSKILL

les joueurs d'appuis ont le droit à une touche de balle. Ils peuvent toucher la balle du pied, de la tête, du genou, ou de la poitrine. Ils peuvent faire la passe à leurs coéquipiers et peuvent également marquer un but. Ils ont le rôle d'un mur en mouvement.



BaSKILL

les joueurs d'appuis peuvent garder le ballon 1 seconde en main. Ils peuvent faire la passe à leurs coéquipiers. Ils ont le rôle d'un mur en mouvement.





FooBaSKILL®

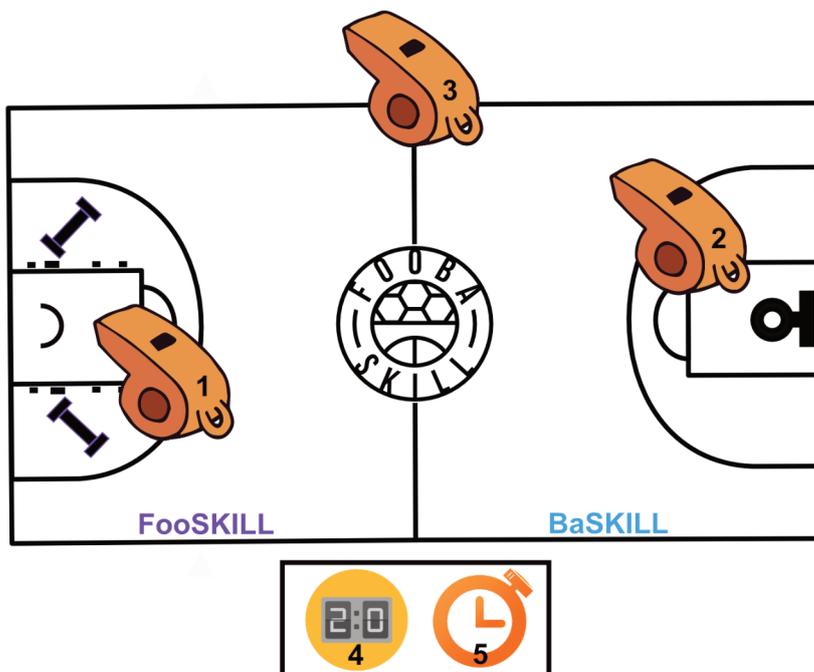
Arbitrage

Organisation et règles

Cinq joueurs arbitrent le match en endossant une fonction et un emplacement particuliers.

Un juge (1) arbitre le terrain de FooSKILL, le deuxième juge (2) arbitre le terrain de BaSKILL. Le troisième arbitre (3) est l'arbitre principal et se trouve au milieu du terrain. Il siffle les erreurs de transition pour le changement de sport lors du passage de la ligne médiane.

Les deux juges (1 & 2) signalent les fautes en levant un bras et indiquent le nombre de points marqués avec leurs doigts à l'arbitre principal (3). Le troisième arbitre annonce à haute voix le score aux deux équipes et au quatrième arbitre (4) qui est positionné sur la table de marquage et note le résultat. Le cinquième arbitre (5) gère le chronomètre du match.



Règles pour le niveau professionnel

5 FAUTES ACCUMULÉES PAR L'ÉQUIPE

L'équipe adverse reçoit un pénalty à 2 points ou un lancer franc depuis la raquette à 2 points

5 FAUTES INDIVIDUELLES EFFECTUÉES PAR UN JOUEUR

Le joueur doit être remplacé pour la totalité du match
+ supériorité numérique de l'équipe ayant subit la faute durant 2 minutes sauf si cette équipe marque un but ou panier durant ce laps de temps

FAUTE COMMISE SUR UN JOUEUR QUI TIRE AU PANIER

- PANIER RÉUSSI: Panier compte +1x lancer franc à 1 POINT depuis la faute
- PANIER RATÉ: 1x lancer franc à 2 POINTS ou 3 POINTS depuis la faute (en fonction la zone de tir)

LES RÈGLES DES 10 SECONDES

Une équipe en possession du ballon dispose de 10 secondes pour faire sortir le ballon de sa moitié de terrain et le faire évoluer dans la moitié de l'équipe adverse. **Le retour en zone défensive est interdit**

Le FOOBA-CLOCK EST DE 30 SECONDES

Temps maximal autorisé pour une action offensive



MARQUEUR DE SCORE FooBaSKILL®

Équipe A..... VS Équipe B.....

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

1^e arbitre..... 2^e arbitre..... 3^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 <small>Nom, Prénom</small>	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 <small>Nom, Prénom</small>	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	56		56		56
2		2		2	57		57		57
3		3		3	58		58		58
4		4		4	59		59		59
5		5		5	60		60		60
6		6		6	61		61		61
7		7		7	62		62		62
8		8		8	63		63		63
9		9		9	64		64		64
10		10		10	65		65		65
11		11		11	66		66		66
12		12		12	67		67		67
13		13		13	68		68		68
14		14		14	69		69		69
15		15		15	70		70		70
16		16		16	71		71		71
17		17		17	72		72		72
18		18		18	73		73		73
19		19		19	74		74		74
20		20		20	75		75		75
21		21		21	76		76		76
22		22		22	77		77		77
23		23		23	78		78		78
24		24		24	79		79		79
25		25		25	80		80		80
26		26		26	81		81		81
27		27		27	82		82		82
28		28		28	83		83		83
29		29		29	84		84		84
30		30		30	85		85		85
31		31		31	86		86		86
32		32		32	87		87		87
33		33		33	88		88		88
34		34		34	89		89		89
35		35		35	90		90		90
36		36		36	91		91		91
37		37		37	92		92		92
38		38		38	93		93		93
39		39		39	94		94		94
40		40		40	95		95		95
41		41		41	96		96		96
42		42		42	97		97		97
43		43		43	98		98		98
44		44		44	99		99		99
45		45		45	100		100		100
46		46		46	101		101		101
47		47		47	102		102		102
48		48		48	103		103		103
49		49		49	104		104		104
50		50		50	105		105		105
51		51		51	106		106		106
52		52		52	107		107		107
53		53		53	108		108		108
54		54		54	109		109		109
55		55		55	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