



THE GAME®

Règlement

U 12+

Ce document présente les nouvelles règles **2024**



foobaskill piero

foobaskill.fr

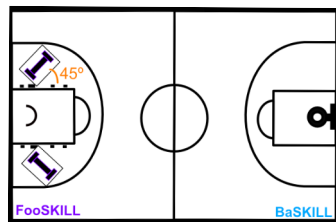


FooBaSKILL®

« Règlement U12+ »

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 110 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. En fonction de l'organisation du cours, l'entraîneur choisit une des options ci-dessous pour jouer au FooBaSKILL :

- **OPTION 1 « UTILISATION DES MURS »** : Deux équipes de 4 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 « DÉLIMITATION DU TERRAIN »** : Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent dans un terrain délimité par des lignes.

DURÉE DU MATCH

4 x 8 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.

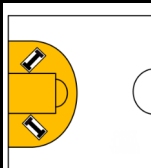
FAUTES

- Lors d'une faute, le jeu continue à l'endroit où la faute a été commise.
- 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.
- 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.
- Dans le cas où l'entraîneur choisit de jouer avec l'option 2 « délimitation 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).



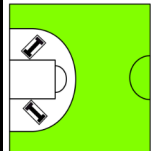
FooSKILL

2
PTS.



Le but est marqué à l'intérieur de la zone des deux points.

3
PTS.



Le but est réalisé derrière la ligne des trois points.

0
PT.

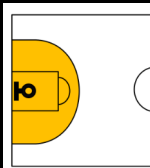
- Le ballon fait tomber le SKILLGoal. Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à l'adversaire.
- Le ballon reste dans la « zone interdite ». Dans ce cas, le jeu s'arrête et le ballon va à la défense.

REMARQUE : Tout autogoal offre un point à l'adversaire.

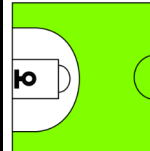
Autogoal = 1 point



BaSKILL



Le panier est marqué à l'intérieur de la zone des deux points.



Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.

Quand le panier n'est pas marqué, le jeu continue.

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. La première passe est libre, jusqu'à la ligne médiane.

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

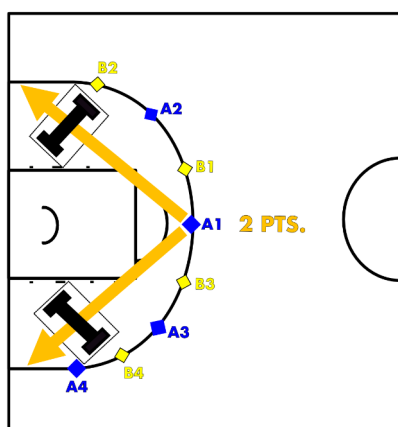
Faute et organisation

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

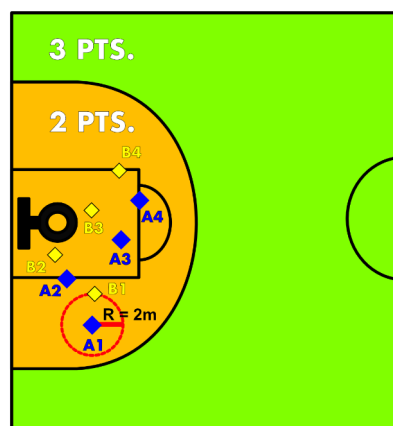
PÉNALTY (FooSKILL)	LANCER FRANC (BaSKILL)
Un pénalty est accordé : - Si une faute est commise dans la surface de réparation par la défense (ligne des trois points au basketball). Exemples : main volontaire; contact physique dangereux; coup d'épaule; le défenseur met un genou au sol pour protéger le but. - 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.	Un lancer franc est accordé à un joueur victime d'une faute : 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).
- 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.
- 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).



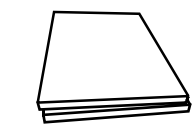


FooBaSKILL®

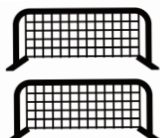
Terrain

Matériel et organisation

MATÉRIEL



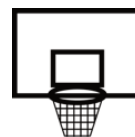
2x Tapis foobaskill



2x SKILLGoals



1x SKILLTheBall



1x panier de basketball

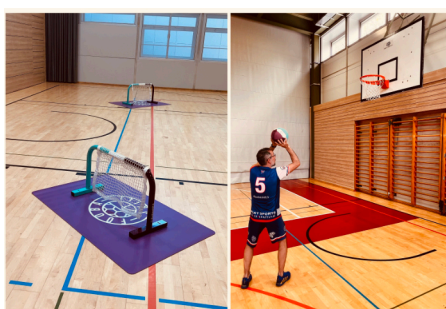
TERRAIN

Le FooBaSKILL se joue dans une salle de sport et la ligne médiane doit être visible par une ligne ou des pastilles posées sur le sol. La dimension d'un terrain de basketball est idéale pour la pratique du FooBaSKILL. Il peut également facilement s'adapter à tout type de surface de jeu.

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

Découvrez en vidéo le positionnement du matériel foobaskill sur le terrain

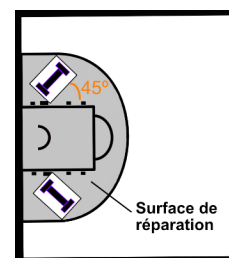
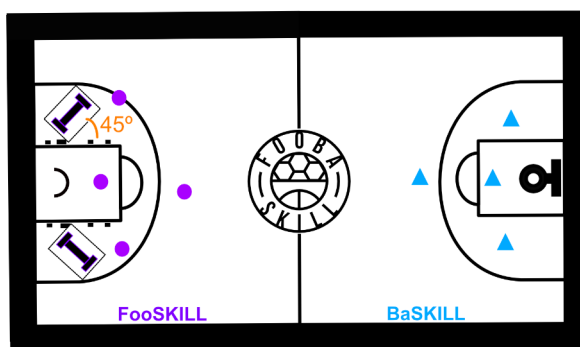


OPTION 1 « UTILISATION DES MURS »

Deux équipes de 4 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.

Exemples: il est possible de se faire une passe à soi-même avec la paroi, d'adresser une passe à un partenaire ou de marquer un but à l'aide de la paroi.

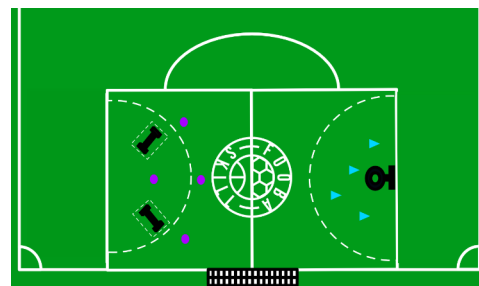
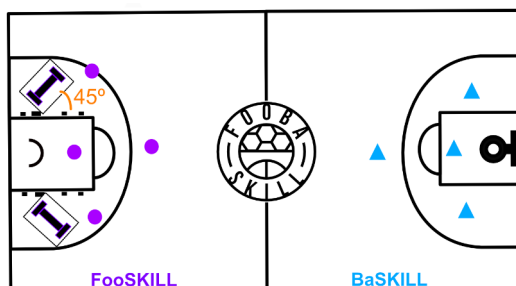
Dans la zone FooSKILL, la surface de réparation est représentée par une ligne des trois points au basketball (voir illustration à droite).



OPTION 2 « DÉLIMITATION DU TERRAIN » par les lignes

Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent dans un terrain délimité par les lignes.

Exemple: terrain de basketball ou utilisation de la surface de réparation dans un terrain de football. Les buts FooBaSKILL sont placés à 7 mètres de distance.





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

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

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