

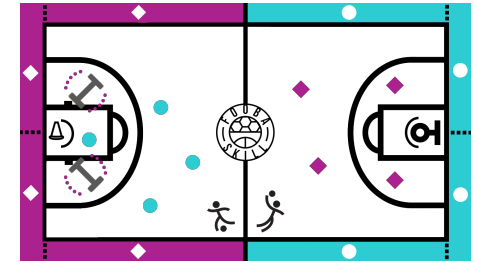


FooBaSKILL®

NIVEAU AVANCÉ 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. Elle se joue avec deux **SKILLGoal** et le ballon innovateur **SKILLTheBall** qui est composé d'une texture football et basketball. Le matériel a la grande particularité d'être multifonctionnel et peut aussi être utilisé dans d'autres sports.

FooBaSKILL avec SKILLGoal permet de jouer au jeu dans les écoles et clubs qui n'ont pas de caisson de gymnastique. L'avantage principal de cette option est que l'enseignant gagnera du temps pour la mise en place du terrain.



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 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 **pour empêcher ou marquer un goal**. 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 mise en place 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'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).

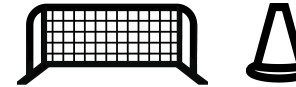
DURÉE DU MATCH : 2 x 5 minutes. Durant la 1ère mi-temps, une équipe attaque les buts de FooBaSKILL et défend le panier de basketball. Puis, en 2ème mi-temps, les équipes inversent les rôles.

ENGAGEMENT

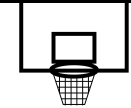
L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par un entre-deux, comme au basketball. Chaque équipe se place librement sur le terrain.

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 de ces objets. Si cela arrive, une faute est commise.
- Les tacles et les contacts physiques inappropriés sont sanctionnés par un pénalty.
- 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.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.	Le joueur réceptionne le ballon, le contrôle, et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'intérieur de la zone des trois points (2 touches de balle ou plus).		Le panier est marqué depuis l'intérieur de la raquette.
2 PTS.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 réceptionne le ballon, le contrôle, et marque dans le SKILLGoal ou renverse le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (2 touches de balle ou plus). Le ballon est transmis du pied au joueur d'appui qui tire directement dans le but ou renverse le cône.		<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.	Le joueur tire directement et marque dans le SKILLGoal ou fait tomber le cône depuis l'extérieur de la zone des trois points (en une touche de balle). INFO : La balle fait bouger ou tomber le goal. Dans ce cas, le jeu s'arrête, on replace le goal et le ballon va à l'adversaire.		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 est libre, jusqu'à 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.

INFO : Le matériel officiel du FooBaSKILL, le manuel explicatif et une courte vidéo résumant les règles sont disponibles sur foobaskill.com.

