

FooBaSKILL

NIVEAU AVANCÉ



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.

Les règles du jeu ont été minutieusement réfléchies afin d'améliorer chez l'enfant: **1)** les cinq capacités de coordination (orientation, rythme, différenciation, réaction et équilibre) **2)** la 2^{ème} intention offensive et l'organisation défensive au football **3)** les rebonds offensifs et défensifs au basketball **4)** la créativité **5)** la capacité de marquer des points **6)** la stimulation cognitive.

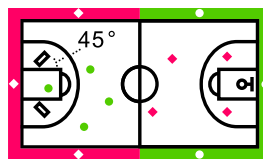


RÈGLES DE BASE

La spécificité du FoBaSKILL 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.

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 ces derniers, se trouve un cône ou un but FooBaSKILL (FooSKILL). Dans l'autre moitié, se trouve un panier de basketball (BaSKILL). Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent: 4 joueurs se positionnent dans le terrain et 3 joueurs sur les côtés en zone d'attaque.



Ils servent d'appui 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 ont au max. 2 touches (FooSKILL) ou peuvent garder le ballon 3 secondes en main (BaSKILL). 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 (4 x 10 min.).

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 faire tomber le cône ou de marquer un but, le ballon ne peut pas dépasser la hauteur de ces éléments. 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.

Un manuel explicatif et une courte vidéo résumant les règles sont disponibles sur foobaskill.com.

Version août 2018



	 FooSKILL	 BaSKILL
1 PT.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche les deux caissons sur le même tir. • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon traverse le SKILL-Goal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le panier est réalisé derrière la ligne des trois points.
<p>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.</p>		
<p>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 gauche. Un adulte doit ajuster les sangles du SKILL-Goal. Le but doit être ensuite fixé de manière immobile sur l'élément de caisson ou un autre support.</p>		