

# FooBaSKILL

## NIVEAU DÉBUTANT



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<sup>ème</sup> 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.

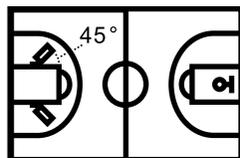


### RÈGLES DE BASE

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). 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.



Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. Durant la 1<sup>ère</sup> mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis, en 2<sup>ème</sup> mi-temps, les équipes inversent les rôles. Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball.

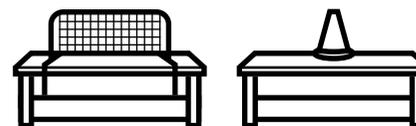
#### ENGAGEMENT

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.

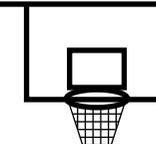
#### FAUTES

- 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](http://foobaskill.com).



FooSKILL



BaSKILL

<b>1 PT.</b>	Le ballon touche n'importe quelle face latérale du caisson (360°).	Le ballon rebondit sur la planche et tombe au sol, sans avoir touché l'anneau de basketball.
<b>2 PTS.</b>	Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou par soi-même avant qu'il touche une paroi ou franchisse la ligne médiane (deuxième intention offensive). <b>REMARQUE:</b> Seul un point est attribué si un défenseur stoppe (amortit) le ballon avec la semelle avant l'attaquant.	Le ballon rebondit sur la planche, sans avoir touché l'anneau du panier et il est saisi et bloqué à deux mains par un coéquipier avant qu'il tombe au sol (rebond offensif basketball).
<b>3 PTS.</b>	Le ballon traverse le SKILLGoal (ou renverse le cône).	Le ballon pénètre dans le panier.
<b>0 PT.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche la partie supérieure du couvercle du caisson.</li> <li>• Le ballon touche l'angle du caisson et suit une trajectoire ascendante.</li> </ul> Dans les deux cas, le jeu se poursuit alors sans interruption. <b>REMARQUE:</b> Tout autogoal offre un point à l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le ballon touche l'anneau de basketball.</li> <li>• Le ballon est saisi à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif).</li> <li>• Le ballon est rattrapé par le joueur ayant tiré sur la planche.</li> <li>• Le ballon rebondit uniquement sur le rebord de la partie supérieure de la planche avec une trajectoire ascendante.</li> </ul> Dans tous les cas le jeu continue.

**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:** 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.