



THE GAME™

RÈGLES DU FooBaSKILL

Mars 2017

INTRODUCTION

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 ballon innovateur SKILLTheBall qui est composé d'une texture football et basketball.

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 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.

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. Dans l'autre moitié se trouve un panier de basketball. 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^{ère} mi-temps, une équipe défend les buts de football et attaque le panier de basketball. Puis en 2^{ème} mi-temps, les équipes inversent les rôles.

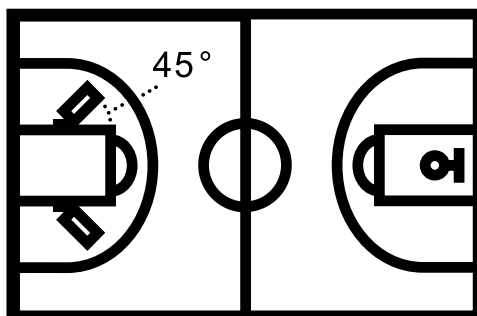
Les règles de base sont identiques à celles du football et du basketball (cf. Règle 5).

Les points sont attribués selon la règle 6 de ce document.

RÈGLE N°1 – TERRAIN DU JEU

- 1.1. Le FooBaSKILL se joue dans une salle de gymnastique.
- 1.2. La ligne médiane doit être visible.
- 1.3. Les lignes latérales et les lignes de fond ne sont pas prises en considération.
- 1.4. Les murs font partie intégrante du terrain. Jouer avec les murs (ou parois) est permis au football et au basketball. Il est possible de se faire une auto-passe contre le mur; de faire une passe contre le mur pour le partenaire; de marquer un goal à l'aide du mur.

- 1.5. Le plafond et tous types d'engins suspendus sont considérés comme extérieur au terrain.
- 1.6. 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 un but FooBaSKILL. Cette installation sert de buts pour la partie football et doit être placée comme l'indique l'image. Dans l'autre moitié se trouve un panier de basketball.



RÈGLE N°2 – SKILLTheBall

La nature du jeu étant un mélange de football et de basketball, il s'impose l'utilisation d'un ballon adapté du point de vue de la texture, du poids, de la taille, de la qualité du tir et du rebond. SKILLTheBall a été spécialement développé afin de répondre à tous ces critères. Il est composé d'une texture football et basketball.



Recommandation:

Afin d'exploiter d'une manière optimale les propriétés du SKILLTheBall, il est important de gonfler le ballon selon la consigne imprimée sur celui-ci: 0.33-0.36 bar/4.8-5.2 psi. Voir illustration ci-dessus.

RÈGLE N°3 – NOMBRE DE JOUEURS

Deux équipes de quatre joueurs s'affrontent sur le terrain.

Recommandation:

Il est possible d'augmenter le nombre de joueurs à 5, notamment pour les plus jeunes.

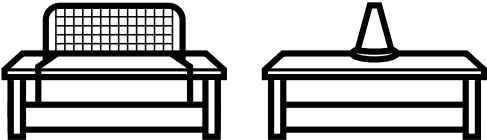

RÈGLE N°4 – DURÉE DU MATCH

- 4.1. La durée du match est de deux mi-temps de cinq minutes.
- 4.2. Pendant la 1^{ère} mi-temps, une équipe attaque les buts de football et défend le panier de basketball. Puis, en 2^{ème} mi-temps les équipes inversent les rôles.

RÈGLE N°5 – FAUTES

- 5.1. Les règles de football en salle font foi.
- 5.2. Les règles de basketball (marcher, double dribble, etc.) s'appliquent.
- 5.3. Lors d'une faute, le jeu continue à l'endroit où la faute a été commise.
- 5.4. Lors d'une faute, le joueur pose le ballon au sol avec une main au minimum et le jeu redémarre instantanément par une passe.
- 5.5. Lors d'un tir au football dont l'intention est de faire tomber le cône ou de marquer un but, le ballon n'a pas le droit de dépasser la hauteur de ces éléments. Si cela arrive, une faute est commise et le ballon va à la défense.
- 5.6. Les tacles au FooBaSKILL sont interdits.
- 5.7. Une faute est commise si le ballon touche le plafond et tous types d'engins suspendus.
- 5.8. Une faute est commise si le ballon rebondit sur le rebord de la planche de basketball.
- 5.9. Une faute est commise si le ballon rebondit sur l'arrière de la planche, ainsi que sur la structure supportant le panier de basketball.

RÈGLE N°6 – NOMBRE DE JOUEURS

	 <p style="text-align: center;">FOOTBALL</p>	 <p style="text-align: center;">BASKETBALL</p>
1 PT.	Le ballon touche la partie inférieure de tous les côtés du caisson. Les joueurs peuvent marquer à 360 degrés autour du caisson.	Le ballon rebondit sur la planche et touche le sol, sans avoir touché l'anneau du panier.
2 PTS.	Le ballon touche le caisson et est stoppé (amorti) avec la semelle par un coéquipier ou soi-même avant qu'il franchisse la ligne médiane (2 ^{ème} intention offensive). Uniquement 1 point est marqué si un défenseur stoppe (amorti) avec la semelle le ballon 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 touche le sol (rebond offensif basketball).
3 PTS.	Le ballon fait tomber le cône ou rentre dans le but FooBaSKILL.	Le ballon rentre dans le panier.
0 PT.	<p>AUCUN POINT N'EST DONNÉ, SI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche la partie supérieure du caisson. Le jeu continue sans interruption. <p>REMARQUE: Pour tout autogoal, 1 point est attribué à l'adversaire.</p>	<p>AUCUN POINT N'EST DONNÉ, SI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon touche l'anneau durant le tir. Le jeu continue sans interruption. • Le ballon rebondit sur l'arrière de la planche, sur le rebord, ainsi que sur la structure métallique supportant le panier de basketball. Une faute est commise. • Le ballon est saisi et bloqué à deux mains par l'adversaire avant qu'il touche le sol (rebond défensif basketball). Le jeu continue.
<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>		

RÈGLE N°7 – ENGAGEMENT

- 7.1. L'engagement du début de match et de la mi-temps se fait au milieu de terrain par l'équipe en position défensive au basketball, balle à la main. Chaque équipe est dans son camp.
- 7.2. Après un point marqué au football et au basketball: 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.

Recommandation:

Pour faciliter le jeu, le responsable du jeu peut, après un point marqué, autoriser une première passe «libre» mais sans qu'elle ne franchisse la ligne médiane.