

FooBaSKILL: Règlement

Les règles ont été réfléchies afin qu'elles soient modulables en fonction des différents groupes cibles et puissent ainsi offrir les conditions d'un jeu équilibré et ludique pour tous.

Terrain de jeu

- Le FooBaSKILL se joue dans une salle de sport. Il peut aussi se pratiquer sans caisson ou en plein air moyennant quelques adaptations.
- La ligne médiane doit être visible.
- Les lignes latérales et les lignes de fond ne sont pas prises en considération.
- Les parois de la salle font partie intégrante du terrain. 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.
- Sur une moitié du terrain sont disposés deux caissons (un élément + un couvercle) sur lesquels se trouve un SKILLGoal ou un cône pour la pratique du football (FooSKILL).

Nombre de joueurs

- Deux équipes de quatre joueurs.
- Recommandation: cinq joueurs par équipe avec de jeunes enfants.

Durée du match

- Deux mi-temps de cinq minutes.
- Durant la première mi-temps, une équipe marque des buts sur le terrain de football et défend sur le terrain de basketball; l'autre équipe fait le contraire. Durant la deuxième mi-temps, les équipes inversent les rôles.

Engagement

- Au début du match et de la deuxième mi-temps, l'engagement se fait au milieu du terrain par un entre-deux, comme au basketball. Le ballon doit être frappé en l'air par l'un des deux joueurs qui se trouvent dans le cercle central. Les autres joueurs se placent librement sur tout le terrain (en dehors du cercle central).
- 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 ou deux mains et effectue une passe à un coéquipier. Les adversaires se placent à une distance minimale de deux mètres.

Fautes

- Lors d'une faute, le jeu reprend au plus vite à l'endroit où celle-ci a été commise. Un joueur de l'équipe lésée pose le ballon au sol avec une ou deux mains et effectue ensuite une passe à un coéquipier. Les adversaires se placent à une distance minimale de deux mètres.
- Une faute est sifflée si le ballon touche le plafond ou les engins suspendus.

FooSKILL

- Les tacles et le jeu dangereux depuis l'arrière sont toujours sanctionnés par un pénalty.
- Toutes les fautes commises dans la surface de réparation (ligne des trois points au basketball) font l'objet d'un pénalty.
- Pour marquer, le joueur doit obligatoirement se trouver dans la zone FooSKILL. Dans le cas contraire, le ballon est remis à l'équipe adverse.
- La sanction est identique si le tir sur un but est plus haut que le SKILLGoal ou le cône (risque de blessures). Les passes hautes sont en revanche permises.
- Il est interdit de sauter par-dessus le caisson ou le SKILLGoal (faute).

BaSKILL

- Les règles officielles de basketball pour le contact physique, le marcher et le double dribble s'appliquent.
- Pour marquer, le joueur doit obligatoirement se trouver dans la zone BaSKILL. Dans le cas contraire, le ballon est remis à l'équipe adverse.
- Une faute est sifflée si le ballon rebondit sur le rebord de la planche de basketball, l'arrière de la planche ou la structure métallique supportant la planche.

Attribution des points

Au FooBaSKILL, une action victorieuse est récompensée par un, deux ou trois points selon son déroulement.

Source: [Michal Lato, Piero Quaceci et Pascal Roserens](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO