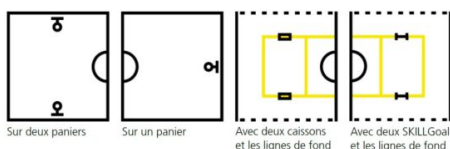


# FooBaSKILL: Formes d'organisation

La forme finale du FooBaSKILL met aux prises huit joueurs en même temps. Une organisation judicieuse permet de mettre en mouvement le plus d'élèves possible durant un cours. Quelques conseils pratiques.

**Sur deux demi-terrains:** Match à quatre contre quatre. Seize élèves sont engagés simultanément.



**Avec des joueurs en appui sur la ligne médiane pour les matchs sur deux demi-terrains:** Au FooBaSKILL, il est permis de jouer avec les parois. Un certain nombre d'élèves peut ainsi avoir un rôle de remiseur pour l'équipe qui a fait la passe.

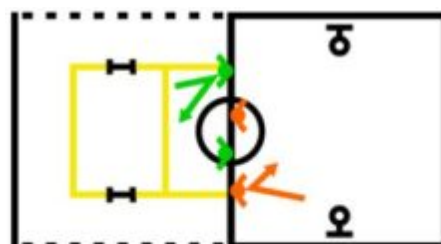
**Avec des zones restrictives:** Le terrain de volleyball sert ici de repère. Cette forme d'organisation présente l'avantage d'occuper beaucoup d'élèves et oblige les moins forts à prendre leurs responsabilités. En outre, elle encourage l'utilisation de toute la largeur du terrain pour mener une attaque.

De nombreux exercices peuvent découler de cette forme. Chaque couloir constitue une zone restrictive dans laquelle un certain nombre d'élèves évoluent alors que les autres participants n'ont pas le droit d'y pénétrer. Le nombre d'élèves doit correspondre à l'espace à disposition pour maintenir la fluidité et la qualité du jeu.

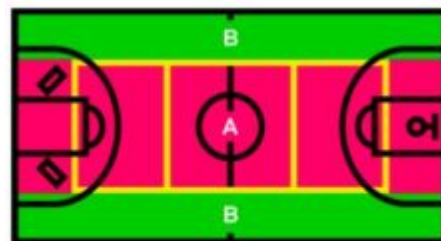
Les variantes **FooBaSKILL Kids** et **Outdoor** se prêtent bien à l'introduction des zones restrictives. Dans une grande salle, on peut jouer par exemple au FooBaSKILL Kids à quatre contre quatre dans le couloir central et à deux contre deux dans les couloirs extérieurs.

**Avec une équipe à l'arbitrage:** Quatre à cinq joueurs arbitrent le match en endossant une fonction et un emplacement particuliers. L'arbitre principal se trouve au milieu du terrain; un juge est en place sur le terrain de BaSKILL, deux autres sont dans les coins du terrain de FooSKILL; le cinquième arbitre est hors du terrain.

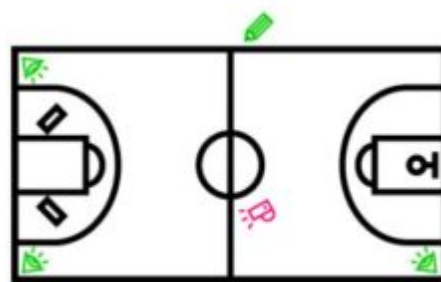
Les trois juges indiquent le nombre de points marqués avec leurs doigts à l'arbitre principal. Ce dernier annonce à haute voix ce nombre aux deux équipes. Le cinquième arbitre note le score. Les juges ont également pour tâche de signaler les fautes en levant leur bras.



Avec des joueurs en appui



Avec des zones restrictives



Avec une équipe à l'arbitrage

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



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Office fédéral du sport OFSPO**