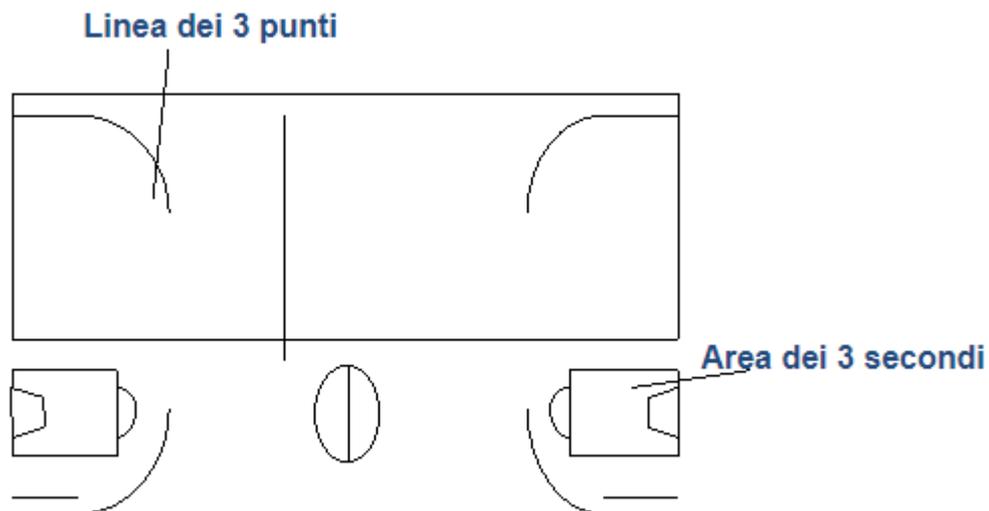


PALLACANESTRO

CAMPO DI GIOCO:

- 28 mt. di lunghezza e 15 mt. di larghezza
- In ogni metà campo è presente un' **Area di tiro libero o dei 3 secondi**
- Una linea curva detta **linea dei 3 punti**



SCOPO DEL GIOCO:

- Far entrare il pallone nel canestro della squadra avversaria
- La partita comprende **4 tempi** di gioco effettivo della durata di **10 minuti** ciascuno
- Vince la squadra che totalizza il maggior numero di punti nel tempo stabilito
- A seconda della distanza da cui viene effettuato il tiro i canestri possono valere 1 – 2 o 3 punti.
- In ogni tempo di gioco la gara ha inizio con un **salto a due** nel cerchio di centro campo

PRINCIPALI INFRAZIONI:

con palla o di tempo viste durante l'anno scolastico

- **Passi:** Non è ammesso spostarsi con la palla in mano per più di due appoggi
- **Doppia:** una volta interrotto il palleggio, non è possibile riprenderlo
- **Palleggio:** non è ammesso palleggiare con due mani
- **5 secondi:** tempo massimo in cui un giocatore può tenere la palla in mano senza palleggiare, passare o tirare

- **Trattenere, spingere o colpire** un avversario
- dopo 5 falli personali un giocatore viene espulso

FONDAMENTALI DI GIOCO SENZA PALLA

- **PIEDE PERNO**
- **CAMBIO DI DIREZIONE**
- **ARRESTO**

FONDAMENTALI CON LA PALLA

- **PALLEGGIO**
- **PASSAGGIO**
- **TIRO**