

# PALLACANESTRO

... per prepararci all'esame!

# STORIA

NATO nel 1891 grazie al prof. James Naismith  
(ma insegnante e medico nel college YMCA di SPRINGFIELD)



Si diffuse in TUTTO IL MONDO con i soldati  
americani IN OCCASIONE DELLE 2 GUERRE  
MONDIALI.

*P.S. GIOCO OLIPMICO DAL 1936*

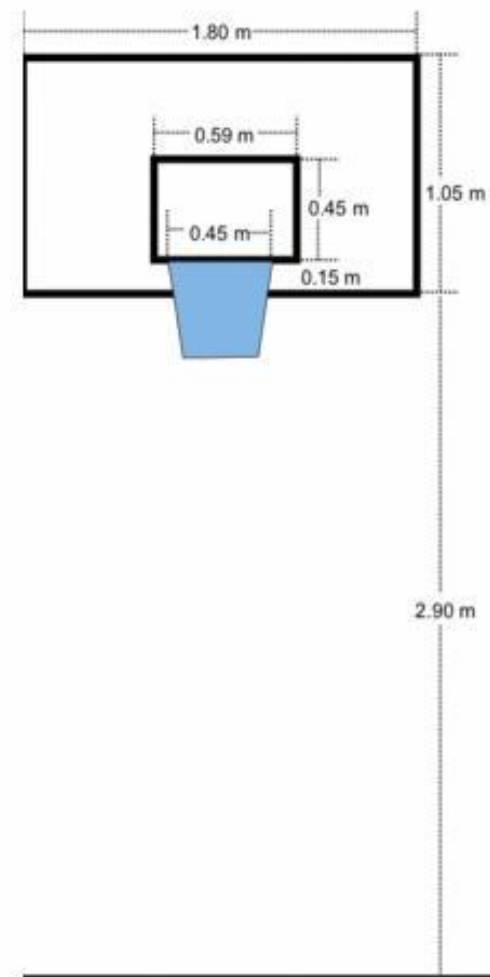
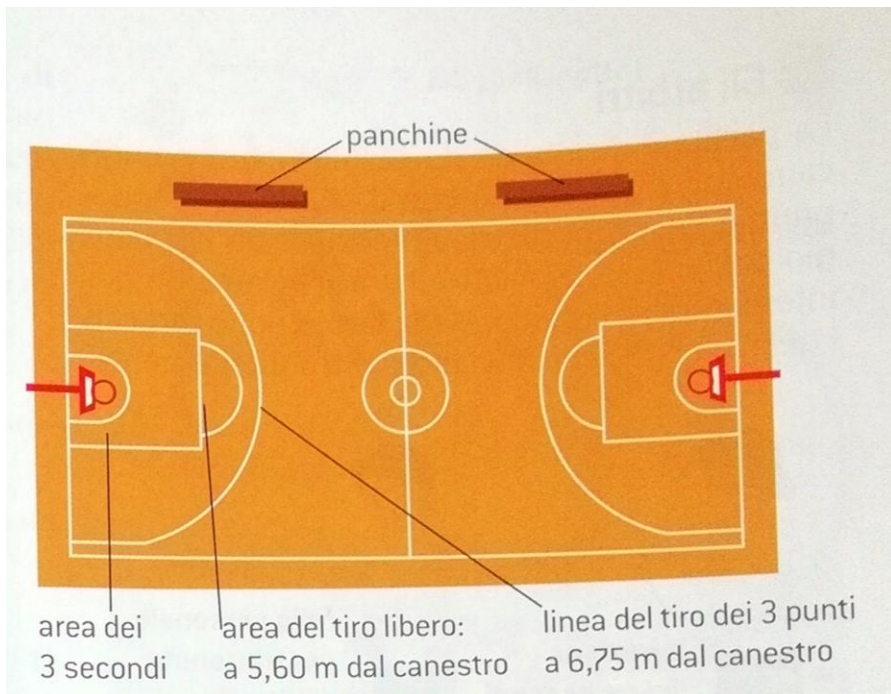
# LA SQUADRA

.La SQUADRA è COMPOSTA DA 5 GIOCATORI  
(+ 5 /7 giocatori in panchina che possono sostituire  
SENZA LIMITAZIONI\* i giocatori titolari)

\* Solo nei casi in cui ad un giocatore vengano assegnati 5 falli o venga espulso ... egli non può più giocare la partita e deve essere obbligatoriamente sostituito.

*Curiosità: la partita può continuare finché la squadra ha 2 giocatori in campo!*

# il CAMPO e il CANESTRO



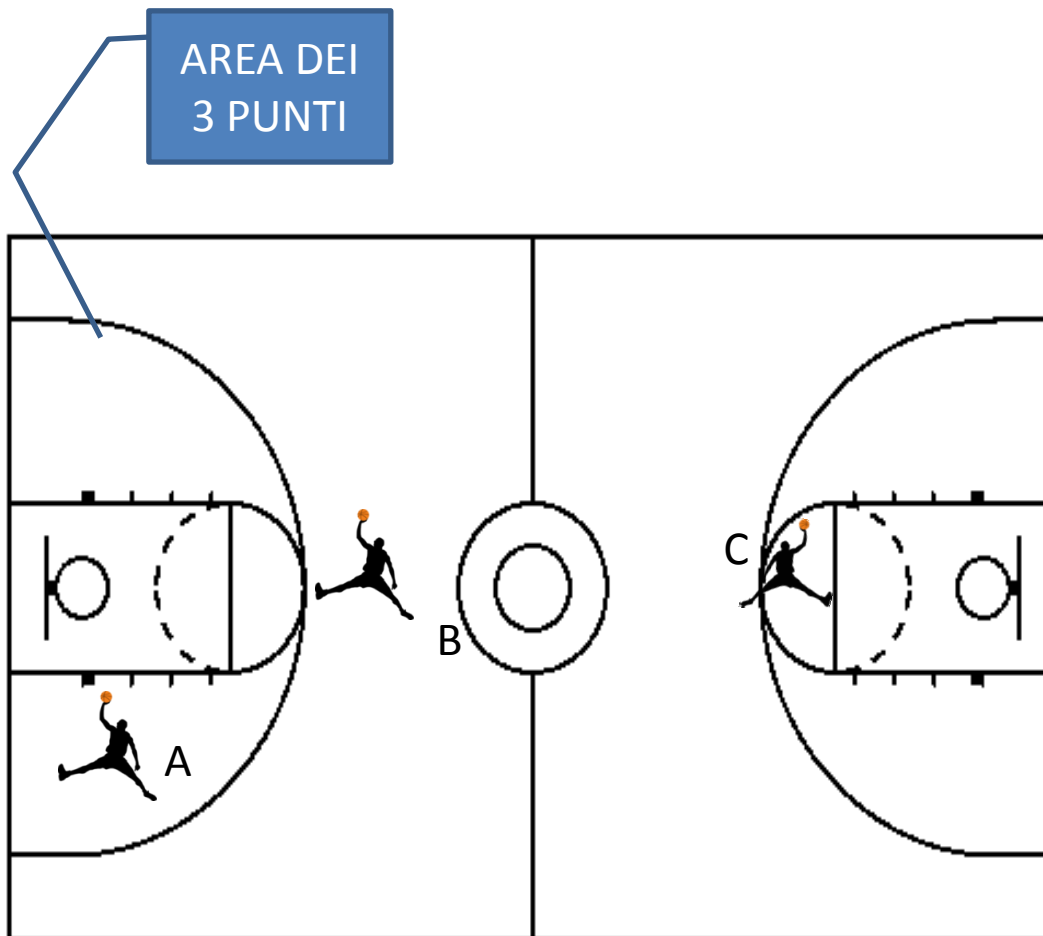
# SCOPO

FARE PUNTO = FARE CANESTRO



**VINCE LA SQUADRA CHE REALIZZA IL  
MAGGIOR NUMERO DI PUNTI ALLA FINE  
DEL 4° PERIODO DI GIOCO**

4 TEMPI DA 10 MINUTI EFFETTIVI + tempi supplementari da  
5 minuti in caso di parità



PUNTEGGIO DEL TIRO A CANESTRO DEL GIOCATTORE:

A → 2 PUNTI *2 PUNTI = ogni canestro all'interno dell'area dei 3 punti*

B → 3 PUNTI *3 PUNTI = ogni canestro all'esterno dell'area dei 3 punti*

C → 1 PUNTO (TIRO LIBERO)

# TEMPI



.4 TEMPI DA 10 MINUTI EFETTIVI

.24 SECONDI PER CONCLUDERE L'AZIONE

.8 SECONDI PER SUPERARE LA PROPRIA META'  
CAMPO

.5 SECONDI MAX PER TENERE LA PALLA IN  
MANO SENZA PALLEGGIARE/TIRARE/PASSARE

.5 SECONDI PER RIMETTERE LA PALLA IN  
CAMPO

# 3 BASI

1. **PALLEGGIO** per avanzare!

2. **PASSAGGIO** #gioco di  
squadra

3. **TIRO** a canestro



# LE REGOLE

Le VIOLAZIONI prevedono :

·la conclusione dell'azione in corso

·l'assegnazione di una RIMESSA IN GIOCO dal punto a bordo campo più vicino al punto all'infrazione a favore della squadra avversaria

- GIOCATORE CHE TOCCA O ESCE DALLE RIGHE DEL CAMPO**
- DOPPIO PALLEGGIO**
- PALLA ACCOMPAGNATA**
- PASSI (MAX 2!!)**