PALLA AVVELENATA

SQUADRE IN CAMPO	2
GIOCATORI	FINO A 20 PER SQUADRA
CAMPO	QUALUNQUE – DELIMITATO
LINEE	LINEE DI CONFINE
MATERIALE	1 MINITELE
TEMPO	SENZA LIMITE AD ELIMINAZIONE

GIOCO

ELIMINARE TUTTI I COMPONENTI DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

AD INIZIO GIOCO LE 2 SQUADRE SI SCHIERANO LUNGO LE OPPOSTE LINEE DI FONDO CAMPO. L'ARBITRO, FISCHIANDO L'INIZIO, LANCIA LA PALLA A META' CAMPO E I GIOCATORI CORRONO PER OTTENETE IL PRIMO POSSESSO DI PALLA.

GLI AVVERSARI SI ELIMINANO COLPENDOLI CON LA PALLA DALLA VITA AL COLLO, ESCLUSIONE FATTA PER IL PALMO DELLE MANI.

OGNI QUALVOLTA UN GIOCATORE VIENE COLPITO IN MODO VALIDO, L' ARBITRO FISCHIA INTERROMPENDO IL GIOCO, IL GIOCATORE ESCE DAL CAMPO E LA PALLA PASSA ALLA SQUADRA DELL' ELIMINATO

REGOLE

NON E' VALIDO COLPIRE GLI AVVERSARI CON TIRI DI RIMBALZO

NON E' POSSIBILE FARE PIU' DI TRE PASSI CON LA PALLA IN MANO

NON E' POSSIBILE TENERE LA PALLA PER PIU' DI 5 SECONDI

E' POSSIBILE PALLEGGIARE, IN QUESTO CASO NON VALGONO LE REGOLE DEI 3 PASSI E DEI 5 SECONDI. NEL MOMENTO PERO' IN CUI SI SMETTE DI PALLEGGIARE NON E' POSSIBILE EFFETTUARE ALCUN PASSO.

OGNI VOLTA CHE SI EFFETTUA UN FUORI O SI COMMETTE UN FALLO IL GIOCO VIENE FERMATO E LA PALLA PASSA ALLA SQUADRA AVVERSARIA

SE LE DUE SQADRE NON HANNO LO STESSO NUMERO DI GIOCATORI, E' POSSIBILE PER UNO O PIU' DI LORO AVERE DOPPIE VITE. AVERE CIOE' LA POSSIBILITA' DI ESSERE COLPITO PER 2 VOLTE DURANTE TUTTO IL GIOCO PRIMA DI ESSERE ELIMINATO

LA PALLA DEVE ESSERE TIRATA PER ELIMINARE UN AVVERSARIO, NON PUO' QUINDI ESSERE APPOGGIATA.

CONSIGLI

NON SCAPPATE MAI DI SPALLE, E' PIU' SICURO CORRERE ALL' INDIETRO E TENTARE DI PARARE I COLPI

E' MEGLIO SFRUTTARE I PASSI ED I SECONDI PER PASSARSI LA PALLA ED AVVICINARSI AGLI AVVERSARI PRIMA DI PROVARE IL TIRO