



"FULMINE"

- Due squadre: entrambe le squadre si posizionano in fila indiana (in due file distinte). Il capofila ha il pallone in mano ed al via, entrambi i capofila devono tirare a canestro finché uno dei due non riesce a realizzare un canestro. Il primo dei due che realizza il canestro elimina l'altro che esce dal gioco e può consegnare la palla al compagno successivo della propria squadra e si rimette in fondo alla fila. Il giocatore che viene eliminato consegna anch'esso la palla al suo compagno. Si continua velocemente con i compagni successivi.
- **Regole:** non bisogna ostacolare in nessun modo il giocatore avversario. Il gioco termina quando una delle due squadre viene completamente eliminata.
- Si possono ripetere più *manches*.
- **Variante:** gioco individuale. Si forma una fila unica. Il capofila e il successivo allievo hanno la palla. Il capofila è la preda nel senso che per salvarsi deve fare canestro prima del secondo della fila; se ci riesce, resta in gioco e si posiziona in fondo, passando la palla al compagno che succede. Il secondo se riesce a far canestro prima del capofila, lo elimina e si posiziona in fondo passando la palla al successivo compagno; se fallisce diventa lui la preda. Vince l'ultimo che resta in gioco.

GARA DI TIRO A SQUADRE A INSEGUIMENTO

- Si posizionano sei cerchi, in modo equidistante, attorno all'area dei 3 punti; numerati dall'uno al sei. Si gioca con due squadre contemporaneamente, ognuna con una palla. La squadra A parte con il primo giocatore con palla all'interno del cerchio n° 1 e gli altri componenti in fila, fuori dal cerchio; allo stesso modo la squadra B parte dal cerchio n° 4 con lo stesso schieramento.
- **Regole:** al via chi ha la palla tira a canestro, segue il tiro e recupera la palla: se ha sbagliato il canestro il compagno che segue tira dallo stesso cerchio, altrimenti avanza di una posizione fino al cerchio successivo insieme a tutta la propria squadra. Dal cerchio n° 6 in caso di canestro realizzato si passa al cerchio n° 1. Vince la squadra che riesce a superare l'altra.
- Ripetere la *manches* alternando la posizione delle due squadre.
- **Variante:** per cambiare cerchio bisogna segnare 2 o 3 o 4 canestri.

GIRO D'ITALIA TRADIZIONALE

- Gara di tiro a canestro individuale. Si posizionano dei cerchi per stabilire le zone, più o meno lontane dal canestro, da cui effettuare i tiri piazzati. Si comincia con un tiro dalla sinistra del percorso, da una zona abbastanza facile. Se viene centrato il canestro si continua a tirare passando alla tappa (cerchio) successiva, se invece si sbaglia si rimane fermi e il gioco passa a un compagno.
- **Regole:** si può fare solamente un tentativo per ogni posizione e si continua fino a quando non si sbaglia (si riprende al turno seguente).
- Ci si alterna nei tiri rispettando il turno fino al completamento di tutto il giro d'Italia.
- **Variante:** è possibile compiere più giri ed eliminare i compagni che vengono raggiunti e doppiati.



TIRO A STAFFETTA

- Si gioca in due squadre disposte ciascuna verso il canestro opposto. Ogni squadra, partendo dalla riga di fondo campo, posiziona 5 giocatori in fila, fermi e con le spalle al canestro verso cui devono tirare, distanti fra loro in modo che l'ultimo sia in prossimità dell'area di tiro libero; i restanti componenti della squadra si posizionano dietro al giocatore sulla riga di fondo campo. La squadra avversaria si mette allo stesso modo dall'altra parte del campo.
- Il primo giocatore sulla riga di fondo campo tiene la palla e la passa (come vuole) al compagno di fronte; questo la riceve, si gira velocemente su un piede perno e la passa a sua volta al compagno di fronte che ripete l'operazione (ricezione, giro e passaggio), fino a quando la palla arriva al giocatore in prossimità del canestro che si gira e tira (come vuole) cercando di fare canestro. Effettuato il tiro, recupera la palla e la porta velocemente palleggiando al nuovo compagno sulla linea di fondo campo quindi si rimette in fila aspettando il proprio turno.
- **Regole:** dopo il tiro ogni giocatore si sposta di una posizione in avanti verso il canestro. Il gioco continua fino a quando una delle due squadre raggiunge i 20 canestri (ogni canestro vale un punto).
- **Variante:** si possono dare consegne specifiche a giocatori nelle modalità di giro, passaggio e tiro.