

SETTEMBRE 2021



THE GAME®

LIVELLO PRINCIPIANTE & KIDS
REGOLAMENTO MODULABILE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondatore

FooBaSKILL®

LIVELLO PRINCIPIANTE & KIDS



Il FooBaSKILL è una nuova disciplina sportiva che è stata sviluppata da tre insegnanti svizzeri di educazione fisica. Questo sport unisce le caratteristiche e qualità del calcio e della pallacanestro e si gioca con il SKILLGoal (porta FooBaSKILL) e una palla innovativa chiamata SKILLTheBall che è composta dagli stessi materiali usati per la palla da calcio e da pallacanestro. Il materiale ha la grande particolarità di essere multifunzionale.

Questa variante permette di giocare a FooBaSKILL in scuole e club che non hanno cassone da ginnastica. Un vantaggio è che l'insegnante risparmierà tempo per l'installazione del materiale!

REGOLE DI BASE

La specificità del FooBaSKILL risiede nell'alternanza del lavoro della parte inferiore del corpo (calcio) e quella superiore (pallacanestro). I giocatori cambiano di disciplina oltrepassando la linea mediana del campo da gioco. Le regole di base sono quasi identiche a quelle del calcio e della pallacanestro (i passi e il doppio palleggio sono applicati).

CAMPO DI GIOCO

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo e un cono (lato FooSKILL). I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta. Un'area circolare delimita ogni SKILLGoal e nessun giocatore può accedere in queste zone. Nell'altra metà del campo c'è il canestro (lato BaSKILL). La linea centrale deve essere visibile con una linea o pastiglie poste a terra. In base all'organizzazione del corso e del numero dei giocatori, l'insegnante sceglie una delle opzioni seguenti per la posizione dei giocatori sul campo:

- **OPZIONE 1 «UTILIZZAZIONE DELLE PARETE»:** Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.
- **OPZIONE 2 «GIOCATORI D'APPOGGIO»:** Due squadre di 7 giocatori si sfidano: 4 giocatori si posizionano in campo e 3 giocatori nei lati nella zona d'attacco. Servono come appoggi ai compagni di squadra (ruolo di passare e/o tirare la palla). I giocatori di appoggio si muovono nella loro corsia senza che nessuno possa entrare. Possono tenere la palla massimo 3 secondi con i piedi (lato FooSKILL) o massimo 3 secondi con le mani (lato BaSKILL).
- **OPZIONE 3/4 «DELIMITAZIONE DEL CAMPO»:** Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano in un campo delimitato dalle linee.

DURATA DEL GIOCO: 2 x 5 minuti. Durante il primo tempo, una squadra difende le porte da calcio e attacca al canestro. Poi, durante il secondo tempo, i ruoli delle squadre si invertono.

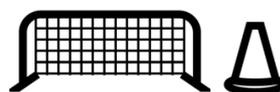
INIZIO DEL GIOCO

L'impegno all'inizio della partita e durante l'intervallo viene effettuato in mezzo al campo da un intermediario, come nella pallacanestro. Ogni squadra è libera di mettersi in campo dove vuole.

FALLI

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- Per segnare nel calcio, il giocatore deve essere nell'area FooSKILL, altrimenti si commette un fallo. Lo stesso vale per la pallacanestro.
- Se durante il gioco a calcio si tira con l'intenzione di far cadere il cono o di segnare un gol, la palla non deve sorpassare l'altezza delle porte. Se succede, un fallo è commesso e la palla passa alla difesa.
- I tackle (entrata in scivolata) e i contatti fisici sono sanzionati da una penalità o da un tiro libero.
- Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- Si commette un fallo se la palla rimbalza sul bordo del tabellone del canestro, dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

Il materiale ufficiale del FooBaSKILL e le regole sono disponibili su foobaskill.it.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

Il giocatore controlla la palla in diversi tocchi e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**).

La palla rimbalza sul tabellone e cade a terra senza aver toccato l'anello del canestro.

2 PTI.

- Il giocatore tira direttamente la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla = tiro di primo**).
- Il giocatore controlla la palla in diversi tocchi e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**).
- La palla viene passata dal piede al giocatore di appoggio che tira **direttamente** nella porta o fa cadere il cono.

La palla rimbalza sul tabellone, senza aver toccato l'anello del canestro, ed è afferrata e bloccata con due mani da un compagno di squadra prima che cada a terra (rimbalzo offensivo della pallacanestro).

3 PTI.

Il giocatore tira **direttamente** la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla**).

Il pallone entra nel canestro.

0 PT.

La palla fa cadere il SKILLGoal.

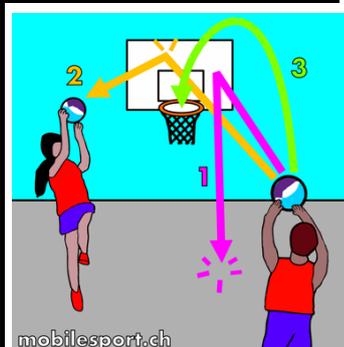
In questo caso, il gioco si ferma e la palla va all'avversario.

OSSERVAZIONE: Qualsiasi forma di autorete accorda un punto all'avversario.

- La palla tocca l'anello durante il tiro.
- La palla è afferrata con due mani dall'avversario prima che tocchi per terra (rimbalzo difensivo della pallacanestro).
- La palla è afferrata dal giocatore che ha tirato sul tabellone.

In tutti i casi, il gioco continua.

IMMAGINE



DOPPO CHE UN GIOCATORE SEGNA UN PUNTO: Si riprende il gioco nel punto in cui la palla è recuperata dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio. Il primo passaggio non può essere intercettato, a meno che la palla superi la linea di metà campo.

CONDIZIONI D'USO: Il SKILLTheBall deve essere gonfiato secondo le indicazioni indicate sulla palla: 0,33 - 0,36 bar / 4,8 - 5,2 psi. Vedi l'illustrazione a destra.



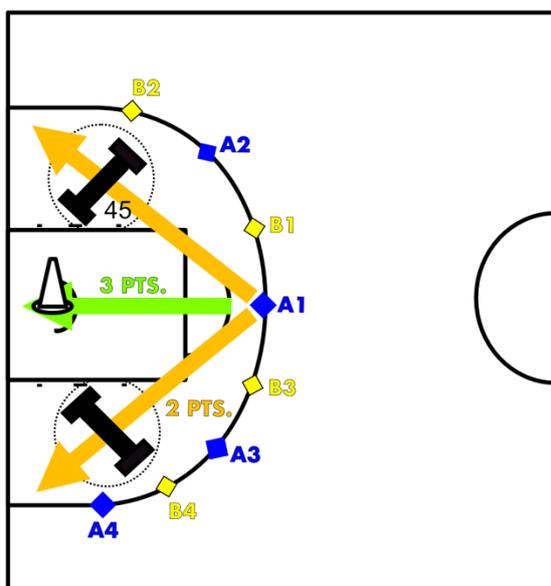


A seconda dell'area di gioco, un fallo è punito con un rigore oppure un tiro libero.

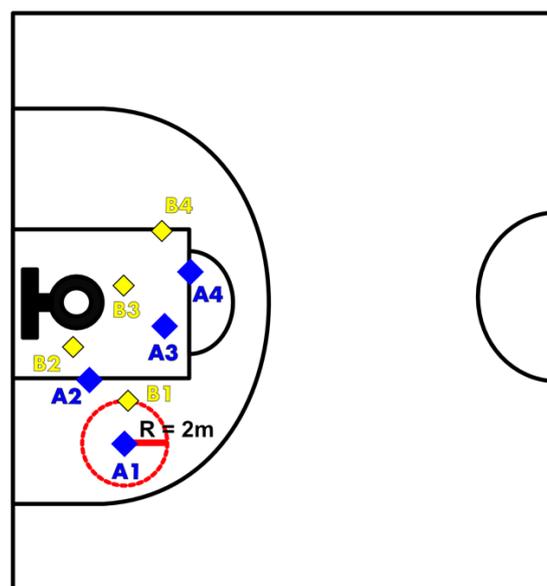
RIGORE (FooSKILL)	TIRO LIBERO (BaSKILL)
<p>Un rigore è assegnato:</p> <ul style="list-style-type: none">Quando si commette un fallo nell'area di rigore (linea dei tre punti nella pallacanestro). Esempi: tocco di mano volontario da parte dell'avversario, contatto fisico pericoloso, colpo di spalla.In caso di entrata in scivolata o di gioco pericoloso da parte di un difensore da dietro in tutta la zona FooSKILL.Se il difensore entra nell'aria circolare che delimita ogni SKILLGoal.	<p>Si accorda un tiro libero a un giocatore vittima di un fallo mentre:</p> <ul style="list-style-type: none">Lancia contro il tabellone.Tira a canestro.

LIVELLO PRINCIPIANTE & KIDS

- L'attaccante che ha subito il fallo esegue il rigore.
- Posizionare la palla al centro della linea dei tre punti della pallacanestro.
- Il giocatore è libero di tentare un tiro da due o tre punti verso la rete di sua scelta (v. illustrazione)
- Tutti gli altri giocatori si posizionano sulla linea dei tre punti in un luogo specifico (v. illustrazione)



- L'attaccante che ha subito il fallo esegue un solo tiro libero.
- La palla è lanciata dal punto in cui è stato commesso il fallo.
- Il giocatore è libero di tentare un tiro da uno, due o tre punti.
- Tutti i giocatori si posizionano a una distanza minima di due metri attorno al lanciatore (v. illustrazione)



SETTEMBRE 2021



THE GAME®

LIVELLO AVANZATO
REGOLAMENTO MODULABILE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondatore

FooBaSKILL®

LIVELLO AVANZATO



Il FooBaSKILL è una nuova disciplina sportiva che è stata sviluppata da tre insegnanti svizzeri di educazione fisica. Questo sport unisce le caratteristiche e qualità del calcio e della pallacanestro e si gioca con il SKILLGoal (porta FooBaSKILL) e una palla innovativa chiamata SKILLTheBall che è composta dagli stessi materiali usati per la palla da calcio e da pallacanestro. Il materiale ha la grande particolarità di essere multifunzionale.

Questa variante permette di giocare a FooBaSKILL in scuole e club che non hanno cassone da ginnastica. Un vantaggio è che l'insegnante risparmierà tempo per l'installazione del materiale!

REGOLE DI BASE

La specificità del FooBaSKILL risiede nell'alternanza del lavoro della parte inferiore del corpo (calcio) e quella superiore (pallacanestro). I giocatori cambiano di disciplina oltrepassando la linea mediana del campo da gioco. Le regole di base sono quasi identiche a quelle del calcio e della pallacanestro (i passi e il doppio palleggio sono applicati).

CAMPO DI GIOCO

La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo e un cono (lato FooSKILL). I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta. Un'area circolare delimita ogni SKILLGoal e nessun giocatore può accedere in queste zone. Nell'altra metà del campo c'è il canestro (lato BaSKILL). La linea centrale deve essere visibile con una linea o pastiglie poste a terra. In base all'organizzazione del corso e del numero dei giocatori, l'insegnante sceglie una delle opzioni seguenti per la posizione dei giocatori sul campo:

- **OPZIONE 1 «UTILIZZAZIONE DELLE PARETE»:** Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.
- **OPZIONE 2 «GIOCATORI D'APPOGGIO»:** Due squadre di 7 giocatori si sfidano: 4 giocatori si posizionano in campo e 3 giocatori nei lati nella zona d'attacco. Servono come appoggi ai compagni di squadra (ruolo di passare e/o tirare la palla). I giocatori di appoggio si muovono nella loro corsia senza che nessuno possa entrare. Possono tenere la palla massimo 3 secondi con i piedi (lato FooSKILL) o massimo 3 secondi con le mani (lato BaSKILL).
- **OPZIONE 3/4 «DELIMITAZIONE DEL CAMPO»:** Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano in un campo delimitato dalle linee.

DURATA DEL GIOCO: 2 x 5 minuti. Durante il primo tempo, una squadra difende le porte da calcio e attacca al canestro. Poi, durante il secondo tempo, i ruoli delle squadre si invertono.

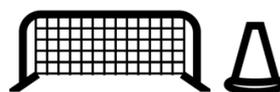
INIZIO DEL GIOCO

L'impegno all'inizio della partita e durante l'intervallo viene effettuato in mezzo al campo da un intermediario, come nella pallacanestro. Ogni squadra è libera di mettersi in campo dove vuole.

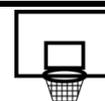
FALLI

- Se un fallo è commesso, il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un fallo è commesso, il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio.
- Per segnare nel calcio, il giocatore deve essere nell'area FooSKILL, altrimenti si commette un fallo. Lo stesso vale per la pallacanestro.
- Se durante il gioco a calcio si tira con l'intenzione di far cadere il cono o di segnare un gol, la palla non deve sorpassare l'altezza delle porte. Se succede, un fallo è commesso e la palla passa alla difesa.
- I tackle (entrata in scivolata) e i contatti fisici sono sanzionati da una penalità o da un tiro libero.
- Si commette un fallo se la palla tocca il soffitto o ogni tipo di attrezzo sospeso.
- Si commette un fallo se la palla rimbalza sul bordo del tabellone del canestro, dietro il tabellone, o su una parte della struttura che sostiene il canestro.

Il materiale ufficiale del FooBaSKILL e le regole sono disponibili su foobaskill.it.



FooSKILL



BaSKILL

1 PT.

Il giocatore controlla la palla in diversi tocchi e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**).

Il canestro è effettuato all'interno del rettangolo (area dei tre secondi).

2 PTI.

- Il giocatore tira direttamente la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'interno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla = tiro di primo**).
- Il giocatore controlla la palla in diversi tocchi e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**minimum 2 tocchi di palla**).
- La palla viene passata dal piede al giocatore di appoggio che tira **direttamente** nella porta o fa cadere il cono.

- Il canestro è effettuato tra la zona esterna del rettangolo e la linea dei tre punti (zona intermedia).
- Viene effettuata una schiacciata (a una o due mani).

3 PTI.

Il giocatore tira **direttamente** la palla e segna nello SKILLGoal o fa cadere il cono dall'esterno della zona dei tre punti (**in un tocco di palla**).

Il canestro è effettuato dalla linea dei tre punti.

0 PT.

- La palla fa cadere il SKILLGoal.

In questo caso, il gioco si ferma e la palla va all'avversario.

OSSERVAZIONE: Qualsiasi forma di autorete accorda un punto all'avversario.

IMMAGINE



DOPO CHE UN GIOCATORE SEGNA UN PUNTO: Si riprende il gioco nel punto in cui la palla è recuperata dal difensore. Il giocatore mette la palla a terra con almeno una mano e il gioco riprende istantaneamente con un passaggio. Il primo passaggio non può essere intercettato, a meno che la palla superi la linea di metà campo.

CONDIZIONI D'USO:

Il SKILLTheBall deve essere gonfiato secondo le indicazioni indicate sulla palla: 0,33 - 0,36 bar / 4,8 - 5,2 psi. Vedi l'illustrazione a destra.



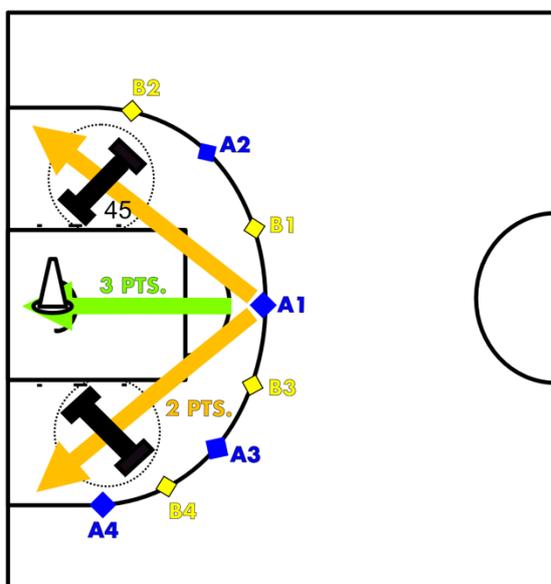


A seconda dell'area di gioco, un fallo è punito con un rigore oppure un tiro libero.

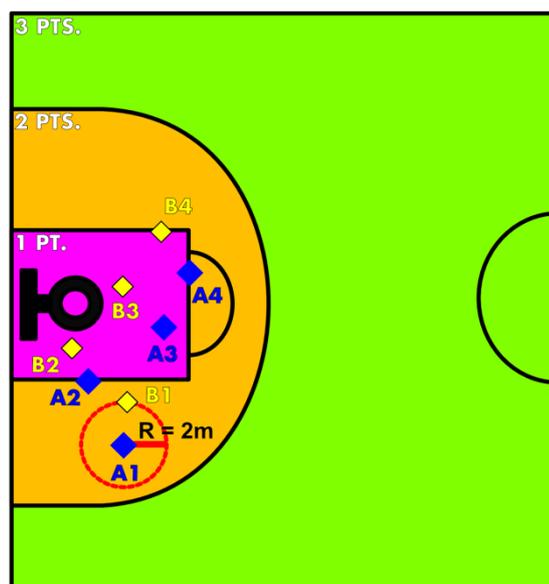
RIGORE (FooSKILL)	TIRO LIBERO (BaSKILL)
<p>Un rigore è assegnato:</p> <ul style="list-style-type: none">Quando si commette un fallo nell'area di rigore (linea dei tre punti nella pallacanestro). Esempi: tocco di mano volontario da parte dell'avversario, contatto fisico pericoloso, colpo di spalla.In caso di entrata in scivolata o di gioco pericoloso da parte di un difensore da dietro in tutta la zona FooSKILL.Se il difensore entra nell'aria circolare che delimita ogni SKILLGoal.	<p>Si accorda un tiro libero a un giocatore vittima di un fallo mentre:</p> <ul style="list-style-type: none">Tira a canestro.

LIVELLO AVANZATO

- L'attaccante che ha subito il fallo esegue il rigore.
- Posizionare la palla al centro della linea dei tre punti della pallacanestro.
- Il giocatore è libero di tentare un tiro da due o tre punti verso la rete di sua scelta (v. illustrazione)
- Tutti gli altri giocatori si posizionano sulla linea dei tre punti in un luogo specifico (v. illustrazione)



- L'attaccante che ha subito il fallo esegue un solo tiro libero.
- La palla è lanciata dal punto in cui è stato commesso il fallo.
- I punti attribuiti dipendono dalla zona di lancio (v. illustrazione)
- Tutti i giocatori si posizionano a una distanza minima di due metri attorno al lanciatore (v. illustrazione)



SETTEMBRE 2021



THE GAME®

CAMPO & MATERIALE
REGOLAMENTO MODULABILE

FOOBASKILL
PIERO QUACECI
Co-fondatore

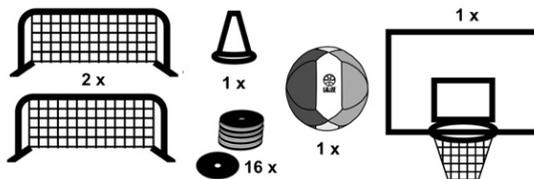


FooBaSKILL®

CON SKILLGOAL

UN GIOCO MODULABILE CAMPO ET ORGANIZZAZIONE

MATERIALE



CAMPO

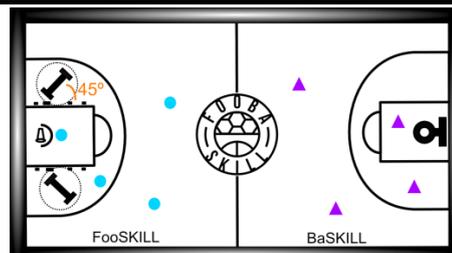
La metà del campo è attrezzata con due porte FooBaSKILL posizionate sul suolo e un cono (lato FooSKILL). I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta. Un'area circolare delimita ogni SKILLGoal e nessun giocatore può accedere in queste zone. Nell'altra metà del campo c'è il canestro (lato BaSKILL). La linea centrale deve essere visibile con una linea o pastiglie poste a terra.

ORGANIZZAZIONE

In base all'organizzazione del corso e del numero dei giocatori, l'insegnante sceglie una delle opzioni seguenti per la posizione dei giocatori sul campo:

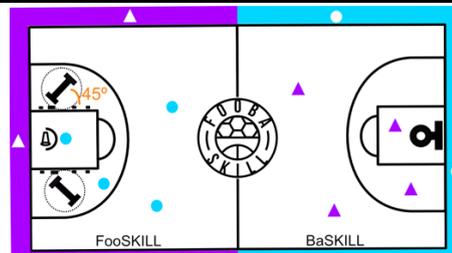
OPZIONE 1 «UTILIZZAZIONE DELLE PARETE»:

Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. I muri del fondo e laterali sono parte integrante del campo da gioco. I giocatori possono quindi utilizzare questi ultimi per far rimbalzare la palla.



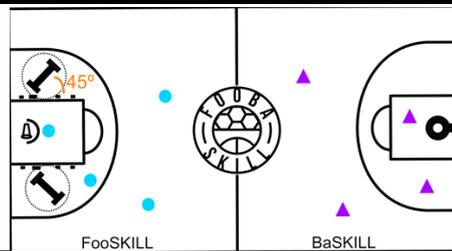
OPZIONE 2 «GIOCATORI D'APPOGGIO»:

Due squadre di 7 giocatori si sfidano: 4 giocatori si posizionano in campo e 3 giocatori nei lati nella zona d'attacco. Servono come appoggi ai compagni di squadra (ruolo di passare e/o tirare la palla). I giocatori di appoggio si muovono nella loro corsia senza che nessuno possa entrare. Possono tenere la palla massimo 3 secondi con i piedi (lato FooSKILL) o massimo 3 secondi con le mani (lato BaSKILL). Le dimensioni del campo da basket sono ideali per questa variante.



OPZIONE 3 «DELIMITAZIONE DEL CAMPO» con le linee del campo da basket:

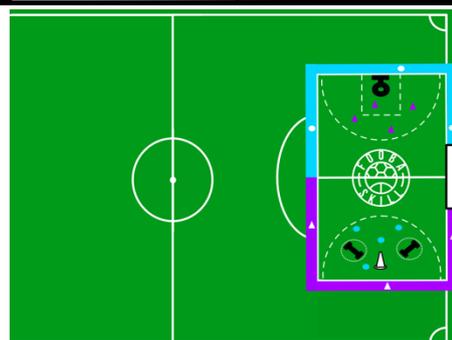
Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano in un campo delimitato dalle linee esterne di un campo da basket.



OPZIONE 4 «DELIMITAZIONE DEL CAMPO» su un campo di calcio

Due squadre di 4-5 giocatori giocano l'una contro l'altra nell'area di rigore. Le porte FooBaSKILL sono posizionate a 7 metri di distanza e il cono al centro.

Potete anche giocare con i giocatori di appoggio.





FooBaSKILL®

MATERIALE UFFICIALE

Per ottimizzare la qualità del gioco, i fondatori del FooBaSKILL® hanno creato una palla ibrida chiamata SKILLTheBall e una porta multidisciplinare, lo SKILLGoal.

Questa attrezzatura è unica al mondo e particolarmente utile per molte attività. **Questo materiale ha la grande caratteristica di essere multifunzionale.**

SKILLTheBall

Il **SKILLTheBall** ha la grande particolarità di essere una palla multifunzionale perché permette di giocare a calcio o a pallacanestro secondo i desideri dell'insegnante o del giocatore (la tessitura liscia del calcio e la tessitura ruvida del basket sono parte integrante della palla). Per passare dai piedi alle mani e lavorare sulla coordinazione con esercizi specifici o attraverso il FooBaSKILL® è necessario un solo pallone. Per esempio, questa palla ibrida può essere usata come una palla educativa per le lezioni di educazione fisica.

I materiali, il peso e la taglia sono stati scelti con cura per consentire un utilizzo ottimale in entrambi gli sport e massimizzare la qualità del rimbalzo e del tiro.

Il SKILLTheBall è disponibile in due taglie: misura 4 et 5



- **SKILLTheBall KIDS**
Misura 4 (peso: 350-370 grammi, età raccomandata: 6-11 anni)
- **SKILLTheBall The ORIGINAL**
Misura 5 (peso: 420-440 grammi, età raccomandata: 12 anni e oltre)

Caratteristiche del SKILLTheBall:

- Pallone multifunzionale
- Pallone composto da 8 pannelli da basket (struttura grezza) e 12 pannelli da calcio (struttura liscia)
- Il colore turchese simboleggia il basket, il bianco rappresenta la linea centrale del campo di gioco e il bordò indica il calcio

ISTRUZIONI PER L'USO: Il SKILLTheBall deve essere gonfiato secondo le istruzioni stampate su di esso: 0,33 – 0,36 bar / 4,8 -5,2 psi.

SKILLGoal

Lo **SKILLGoal** è una porta multifunzionale che può essere utilizzata in molte attività: calcio, unihockey, beach soccer, giochi di precisione, allenamento fisico, FooBaSKILL. Grazie alla sua rete galleggiante, il giocatore può segnare da entrambi i lati. Lo SKILLGoal può anche essere fissato su cassone o ad altri supporti.

Caratteristiche dello SKILLGoal:

- Porta multifunzionale
- Dimensione: 550 x 980 mm
- Rete galleggiante per la marcatura su entrambi i lati della porta (doppio senso)
- Montaggio rapido su cassone o altri supporti con 3 cinghie regolabili
- Per l'uso in palestre o e su superfici esterne (antiscivolo sotto i piedi)
- Leggero (alluminio, 4 kg)
- Facile da riporre (piedini rimovibili)



ISTRUZIONI PER L'USO: Se lo SKILLGoal è posizionato su un elemento del cassone o altro supporto, è essenziale che un adulto lo fissi con le cinghie in dotazione per evitare che cada via. Le cinghie devono essere regolate e distese il più possibile per tenere fermo la porta sul supporto.



SEGNAPUNTI FooBaSKILL®

foobaskill passion @ f v t

Squadra A..... CONTRO Squadra B.....

Data [][][] Orario [][] Luogo

1° arbitro..... 2° arbitro

Squadra A.....

Colore:

Time Out

Falli squadra

1° metà-tempo [][] Tempo suppl.1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

2° metà-tempo [][] [][][] 3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

	Nome giocatore Nome, Cognome	N°	in gioco	Falli				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Allenatore							
	Allenatore assistente							

Squadra B.....

Colore:

Time Out

Falli squadra

1° metà-tempo [][] Tempo suppl.1) 1 2 3 4 5 2) 1 2 3 4 5

2° metà-tempo [][] [][][] 3) 1 2 3 4 5 4) 1 2 3 4 5

	Nome giocatore Nome, Cognome	N°	in gioco	Falli				
				1	2	3	4	5
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
	Allenatore							
	Allenatore assistente							

RISULTATO

FO	A		B		A		B	
	FO	BA	FO	BA	FO	BA	FO	BA
1		1		1	56	56	56	56
2		2		2	57	57	57	57
3		3		3	58	58	58	58
4		4		4	59	59	59	59
5		5		5	60	60	60	60
6		6		6	61	61	61	61
7		7		7	62	62	62	62
8		8		8	63	63	63	63
9		9		9	64	64	64	64
10		10		10	65	65	65	65
11		11		11	66	66	66	66
12		12		12	67	67	67	67
13		13		13	68	68	68	68
14		14		14	69	69	69	69
15		15		15	70	70	70	70
16		16		16	71	71	71	71
17		17		17	72	72	72	72
18		18		18	73	73	73	73
19		19		19	74	74	74	74
20		20		20	75	75	75	75
21		21		21	76	76	76	76
22		22		22	77	77	77	77
23		23		23	78	78	78	78
24		24		24	79	79	79	79
25		25		25	80	80	80	80
26		26		26	81	81	81	81
27		27		27	82	82	82	82
28		28		28	83	83	83	83
29		29		29	84	84	84	84
30		30		30	85	85	85	85
31		31		31	86	86	86	86
32		32		32	87	87	87	87
33		33		33	88	88	88	88
34		34		34	89	89	89	89
35		35		35	90	90	90	90
36		36		36	91	91	91	91
37		37		37	92	92	92	92
38		38		38	93	93	93	93
39		39		39	94	94	94	94
40		40		40	95	95	95	95
41		41		41	96	96	96	96
42		42		42	97	97	97	97
43		43		43	98	98	98	98
44		44		44	99	99	99	99
45		45		45	100	100	100	100
46		46		46	101	101	101	101
47		47		47	102	102	102	102
48		48		48	103	103	103	103
49		49		49	104	104	104	104
50		50		50	105	105	105	105
51		51		51	106	106	106	106
52		52		52	107	107	107	107
53		53		53	108	108	108	108
54		54		54	109	109	109	109
55		55		55	110	110	110	110

RESULTATI:

Periodo

1) A..... B..... 2) A..... B.....

3) A..... B..... 4) A..... B.....

Tempi suppl. A..... B.....

RESULTATO FINALE:

Squadra A..... Squadra B.....

Squadra vincente

LEGA FOOBASKILL®