



3 sekunnin alueen hippa

Hipan alueena voi toimia esimerkiksi puolikas kenttä. Pakoon menijät ovat pareittain ja kulkevat käsi kädessä. Toinen parista kuljettaa palloa pompottamalla vapaalla kädellään. Hippana toimii pari, jotka myös kulkevat käsi kädessä. He kulkevat ilman palloa ja yrittävät riistää pallon muilta pelaajilta. Jos riisto onnistuu, kiinnijääneestä parista tulee hippapari ja entinen hippapari lähtee pakoon pallon kanssa. Turvana pakoon menijöille toimii ennalta määrätty kolmen sekunnin alue, jossa saa viipyä kerrallaan vain kolme sekuntia.

Lähde: Koripalloliitto

Pääty, vapari, keski

Leikki toimii maa, meri, laiva -leikin säännöillä. Kentällä on kolme viivaa, pääty- keski- ja vapaaheittoviiva, joka on toisessa päädyssä. Leikkijät asettuvat pallojen kanssa päätyviivalle ja ohjaaja huutaa joko pääty, keski tai vapari. Leikkijöiden tulee juosta ja samalla kuljettaa palloa pompottamalla sinne, minne ohjaaja on huutanut.

Lähde: Koripalloliitto

Paritaistelu

Parit asettuvat päätyviivalle ja lähtevät syötellen kulkemaan kohti vastakkaista reunaa. Puolen kentän jälkeen toinen pareista (päätetty etukäteen) pallon saatuaan lähtee hyökkäämään ja yrittää tehdä korin. Toinen parista yrittää puolustaa ja estää korin. Tilanne päättyy koriin ja pallon riistoon. Seuraavalla kierroksella vaihdetaan osia.

Lähde: Koripalloliitto