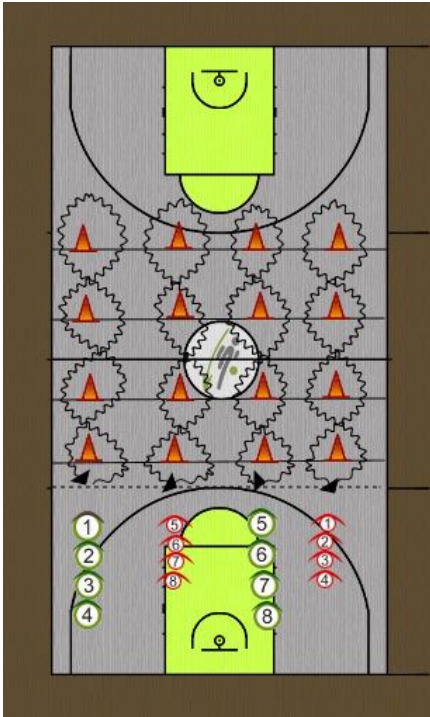


2. CIKEL TEKMOVANJA

Opozorilo! Zaradi poenostavitve so igre pisane samo za igralce. Enako velja tudi za igralke!

1. PRVA ŠTAFETNA IGRA – MOTORIKA (10 min pred začetkom tekme) 5 min



A. POSTAVITEV STOŽCEV:

Organizator tekmovanja postavi po 4 stožce v štiri kolone (glej sliko), tako da:

- sta drugi in tretji stožec sta na vzporednici sredinske črte, ki se dotikata spodnjega oz. zgornjega vrha sredinskega kroga.
- sta prvi in četrti stožec kot na sliki – upoštevati, da je razdalja med stožci enaka, in sicer enaka razdalji med stožcema 2 in 3.

Črta, ki označuje začetno linijo (start) je vzporednica sredinske črte, ki se dotika zgornjega vrha trojke (glej sliko).

B. PRAVILA:

a) Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA**

2 (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini: 1 – 4 (**A**) ter 5 – 8 (**B**) male številke za domače in 1 – 4 (**C**) ter 5 – 8 (**D**) velike številke za goste.

b) **Izvedba:** prvi igralec v koloni je postavljen za startno črto v oporo ležno za rokami (na vse štiri, s hrbtom proti tlem, gleda v smer gibanja), ostali igralci v koloni za njim. Na sodnikov znak prične s slalomskim gibanjem okrog stožcev. Pri vračanju se giba vzvratno po vseh štirih (gledano celotno vijuganje – z glavo

je vseskozi obrnjen v isto smer; gibanje »tja« je naprej, gibanje »nazaj« je vzvratno). Gibanje je izključno na dlaneh in prstih stopal, teža razporejena na roke in noge. Predaja naslednjemu je »petka« v območju za startno črto.

c) Če v skupini manjka en ali celo dva igralca, morajo ostali igralci nadoknaditi njegovo gibanje (prvi / drugi igralec opravi nalogo dvakrat, vendar šele ko so nalogo opravili vsi soigralci).

d) **Konec:** skupina konča nalogo, ko zadnji igralec preda »petko« svojemu soigralcu, ki je bil prvi na vrsti v skupini.

e) **Končni vrstni red** določita SODNIKA (trenerja).

C. TOČKOVANJE:

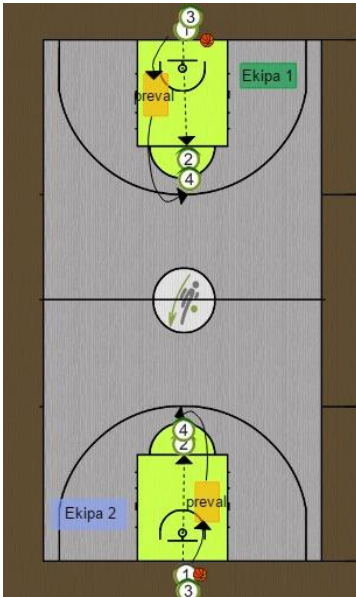
Prvo mesto prinaša **4 točke**, drugo **3 točke**, tretje **2 točki** in četrto mesto **1 točko**. Sodnika seštejeta točke domačih dveh (A+B) in gostujočih (C+D) skupin. Največje število točk, ki jih lahko posamezna ekipa dobi je torej **7**, najmanjše pa **3**!

Primer vpisa točk v zapisnik za 1. štafetno igro:

- Domači (1) prejmejo 5 točk (za 1. in 4. mesto)
- Gostje (2) prav tako prejmejo 5 točk (za 2. in 3. mesto)

Zapisnikar pred številom doseženih točk v zapisnik zapiše številko 1, kar označuje zaporedno številko štafetne igre (v tem primeru 1, ker gre za prvo štafetno igro).

I. četrtina				
A		M	B	
1	5		1	5

2. DRUGA ŠTAFETNA IGRA – MOTORIKA + KOŠARKA (5 min pred začetkom tekme) 5 min

A. POSTAVITEV IGRALCEV:

Igralci so razdeljeni v dve ekipi, ena (njen prvi igralec) je postavljena za čelno črto, druga (njen prvi igralec) pa za črto prostih metov. Ostali igralci so postavljeni za njima.

B. PRAVILA:

- Tekmujeta EKIPA A (domači) in EKIPA B (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini, postavljeni so kot piše v »postavitvi igralcev«.
- Začetek:** Vsi igralci stojijo skupaj v koloni. Prvi igralec za čelno črto ima žogo v trojni nevarnosti.
- Izvedba:** Na znak SODNIKA (trenerja) mora prvi igralec čim hitreje podati žogo soigralcu, ki je za črto prostih metov. Po podaji mora tekmovalec na blazini (postavljena je med čelo črto in črto prostih metov) narediti PREVAL ter nadaljevati gibanje na rep nasprotno kolone.

d) Nadaljevanje:

Igralec, ki je žogo sprejel, jo takoj poda na nasprotno stran in steče na rep kolone, kamor je podal (BREZ PREVALA). Vsak igralec mora žogo podati dvakrat (po enkrat na vsaki poziciji) ter narediti en preval.

e) Če v skupini manjka en ali celo dva igralca, mora prvi igralec (ali pa tudi drugi), voditi žogo tudi drugič, in sicer potem, ko so se spred njim zvrstili vsi drugi. Tako bo tudi v tej skupini toliko igralcev kot v drugih skupinah! Vrstni red igralcev naj določi trener.

f) Konec:

Skupina konča nalogo, ko je zadnji igralec podal žogo soigralcem na čelni črti ter kadar jo prvi igralec, ki je začel tekmovanje, dvigne nad glavo.

C. TOČKOVANJE:

Zmagovalna ekipa prejme **4 točke**, poražena pa **2 točki**. Če sta ekipi končali istočasno, prejmeta vsaka po **3 točke**. Točke zapisnikar vpiše v zapisnik pod prejšnjo štafetno igro, ter jih prišteje k rezultatu tekme.

Primer vpisa točk v zapisnik za 2. štafetno igro:

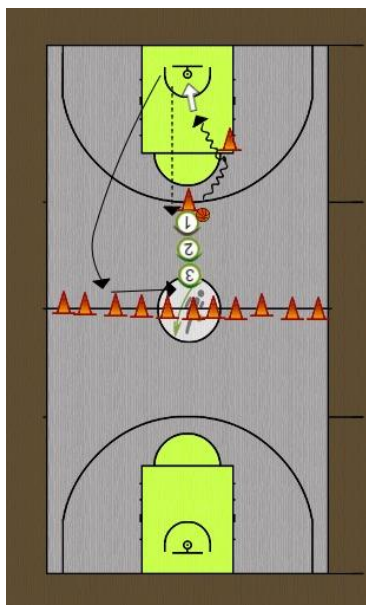
- Domači (A) so premagali goste in zato so v tej igri prejeli 4 točke, ki jih prištejemo k rezultatu prejšnje štafetne igre.

- Gostje (B) so izgubili proti domačim in so zato v tej igri prejeli 2 točki, ki ju prištejemo k rezultatu prejšnje štafetne igre.

Zapisnikar pred številom doseženih točk v zapisnik zapiše številko 2, kar označuje zaporedno številko štafetne igre (v tem primeru 2, ker gre za drugo štafetno igro).

Po drugem vpisu točk v zapisnik, zapisnikar potegne črto in začne pisati zapisnik za tekmo.

I. četrtina				
A		M	B	
1	5		1	5
2	9		2	7
11	11	1		
		•	6	9

3. TRETJA ŠTAFETNA IGRA z vodenjem žoge:
med polčasom 5 min

A. POSTAVITEV STOŽCEV in KLOPI:

Prvi stožec je postavljen na vrhu črte za tri točke, drugi stožec pa je postavljen na desnem robu rakete (na črti prostih metov), 11 stožcev pa je postavljenih na sredinski črti.

B. PRAVILA:

- Tekmujeta EKIPA A (domači) in EKIPA B (gostje).
- Začetek:** Igralci stojijo za prvim stožcem, prvi igralec v ekipi ima žogo, ostali igralci so brez žoge.
- Izvedba:** Na znak SODNIKA (trenerja) s prehodom v vodenje prvi igralec zavodi žogo do stožca, naredi menjavo pred telesom in zavodi proti košu kjer zaključí s poljubnim zaključkom. Po metu na koš žogo poda (iz nad glave) proti prvemu soigralcu v koloni. Če je bil igralec uspešen pri metu v »medvedji hoji« (po vseh štirih) nadaljuje do stožcev na sredini in enega izmed njih prestavi na polovico igrišča, kjer tekmuje njegova ekipa in se vrne na konec kolone, če je bil igralec neuspešen pri metu se vrne na konec kolone (medvedja hoja). Stožec lahko premakne samo igralec, ki je bil uspešen pri metu na koš.

d) **Nadaljevanje:** Igralec, ki je žogo sprejel (soigralec mu jo je podal), ponovi enako vajo kot predhodnik.

e) **Konec:** Igra se konča, ko na sredinski črti ni več stožcev, zmagata ekipa, ki ima na svoji polovici več stožcev.

C. TOČKOVANJE:

Ekipa, ki ima več stožcev, je dosegla prvo mesto, ki prinaša **4 točke**, drugo mesto pa ekipi z manj doseženimi točkami prinaša **2 točki**.

Opozorilo! V tej štafetni igri ni pomembna hitrost, pač pa pravilnost izvedbe in natančnost zadevanja, zato naj igralci ne hitijo!

Primer vpisa točk v zapisnik za 3. štafetno igro:

- Domači (A) prejmejo 4 točke za zmago.

- Gostje (B) prejmejo 2 točki za poraz.

III. četrtina				
A		M	B	
3	4		3	2
11	6	1		
		•	6	4

Zapisnikar pred številom doseženih točk v zapisnik zapiše številko 3, kar označuje zaporedno številko štafetne igre (v tem primeru 3, ker gre za tretjo štafetno igro).

Po drugem vpisu točk v zapisnik, zapisnikar potegne črto in začne pisati zapisnik za tekmo.