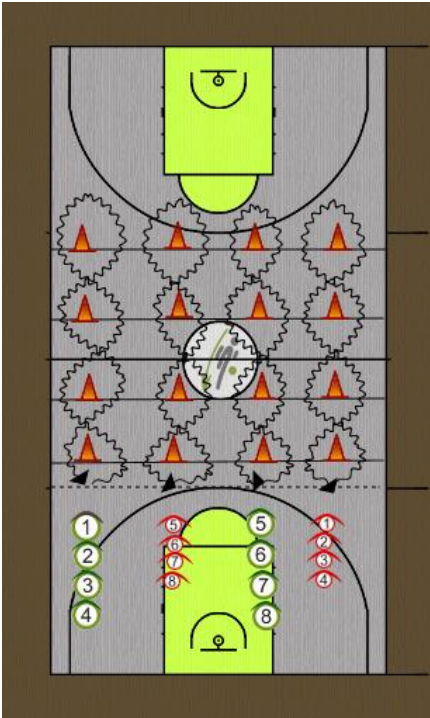


3. CIKEL TEKMOVANJA

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 z žogo postavljen za startno črto v oporo ležno za rokami (na vse štiri, popek obrnjen v tla), ostali igralci v koloni za njim. Na sodnikov znak prične s slalomskim gibanjem okrog stožcev, pri tem z rokami kotali žogo pred sabo. Gibanje je izključno na dlaneh in prstih stopal, teža razporejena na roke in noge. Če igralcu žoga uide, steče za njo, se vrne na

mesto, kjer mu je ušla in nadaljuje z nalogo (kotaljenjem). 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:

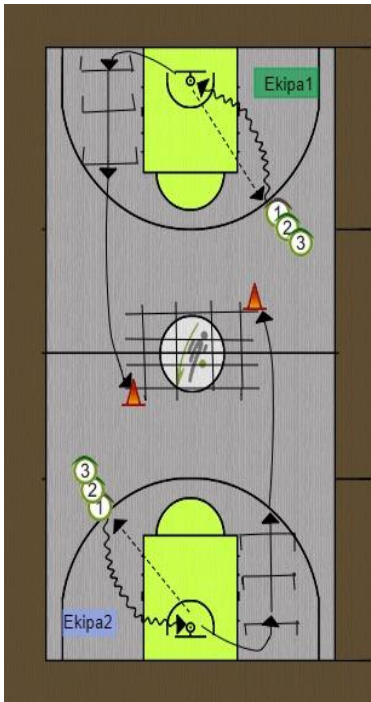
Prvo mesto prinaša **4 točke**, drugo **3 točke**, tretje **2 točki** in četrto mesto **1 točko**. Sodnika seštejeta točke domačih dveh (A+B) in gostujočih (C+D) skupin. Največje število točk, ki jih lahko posamezna ekipa dobi je torej **7**, najmanjše pa **3**!

Primer vpisa točk v zapisnik za 1. štafetno igro:

- Domači (A) prejmejo 5 točk (za 1. in 4. mesto)
- Gostje (B) 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 STOŽCEV in KLOPI:

Prva ovira je postavljena na vzporednici s čelno črto, ter je v liniji samega koša. Tretja ovira je postavljena na vzporednici s prvo oviro in je v liniji črte prostih metov. Druga ovira je postavljena vmes, vzporedno s prvo in tretjo oviro. V primeru da v dvorani ni ovir, izberite klopi (če je tudi klopi premalo – manj kot 6, pa postavite samo 4 klopi; po 2 na vsako polovico igrišča). Mreža (ki ponazarja »polje za igranje križcev in krožcev«) pa je postavljena v središče centralnega kroga (na rob mreže je postavljenih 6 stožcev, 2 vrsti različnih barv).

B. PRAVILA:

- a) Tekmujeta EKIPA A (domači) in EKIPA B (gostje).
- b) **Začetek:** Trenerja postavi prvega igralca z žogo na črto trojke pod kotom 45 stopinj (v primeru da je desničar) ali pa na sredino trojke (v primeru da je levičar), ostali pa so v vrsti postavljeni na svoji polovici igrišča.
- c) **Izvedba:** Na znak SODNIKA (trenerja) mora prvi igralec (iz položaja **trojne nevarnosti**) preiti s križnim korakom v vodenje ter zaključiti z dvokorakom na koš. Ko zadane koš (v primeru neuspeha, meče na koš dokler ne zadane, brez pravil) poda žogo naslednjemu soigralcu, sam pa nadaljuje pot skozi tri ovire (premagati jih mora tako, da se čim hitreje splazi čez vse 3 ovire in na koncu vstane – če oviro podere, jo mora pobrati in šele nato nadaljevati naprej) in nato steče do sredine igrišča, kjer postavi stožec (ki ponazarja barvo njegove ekipe) v eno izmed polj v mreži (ko stožec odloži, se ne more več premisliti, in spreminjati svoje odločitve; prav tako nihče iz njegove ekipe ne sme vplivati na odločitev igralca, ki stožec postavlja) in se nato **vrne na rep vrste**.
- d) **Nadaljevanje:**
Igralec, ki je žogo sprejel (soigralec mu jo je **vročil**), ponovi enako vajo kot predhodnik.
- 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 tekmovalo toliko igralcev kot v drugih skupinah! Vrstni red igralcev naj določi trener.
- f) **Konec:**
Zmaga ekipa, ki prva zaključi z vsemi tekmovalci, vendar pa mora prvi igralec žogo dvigniti nad glavo.

C. TOČKOVANJE:

Ekipa, ki je zadela več košev, 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 2. štafetno igro:

- Domači (A) prejmejo 4 točke za zmago, ki jih prištejemo k rezultatu prejšnje štafetne igre.

- Gostje (B) prejmejo 2 točki za poraz, 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:

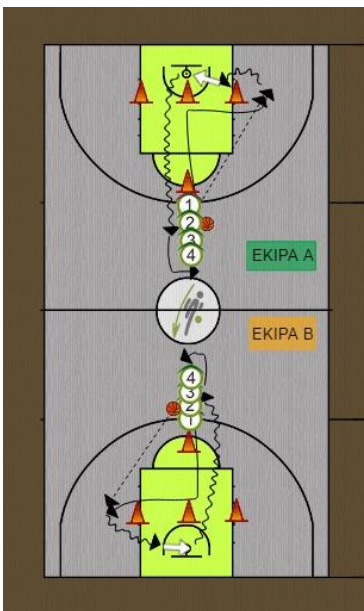
Zunanja dva stožca sta postavljena na zunanji rob rakete na meji med prvim in drugim skakalnim mestom. Tretji stožec je postavljen na sredini med njima. Zadnji stožec (start) pa je postavljen na vrhu polkroga rakete (kapica).

B. PRAVILA:

- Tekmujeta **EKIPA A** (domači) in **EKIPA B** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v kolono, ki je obrnjena proti svojemu napadalnemu košu (eden za drugim).
- Začetek:** Prvi igralec v skupini stoji **BREZ ŽOGE** pred stožcem. Igralec, ki je na vrsti za njim ima žogo.
- Izvedba:** Na znak **SODNIKA** oz. trenerja, prvi igralec steče do sredinskega stožca, se ga dotakne z roko in se s hrbtom obrne proti bočni liniji (proti kateri se bo gibal). Gibanje nadaljuje s tekom vzvratno do naslednjega stožca, kjer žogo sprejme od naslednjega soigralca ter s preходом v vodenje zaključi z dvokorakom. Ko dvokorak zaključi, vzame žogo ter v vodenju skuša čim hitreje

priti na čelo svoje kolone. Tam preda štafeto na naslednji način: prvemu igralcu da »petko«, drugemu pa vroči žogo. Nato se vrne na rep kolone.

- Če v skupini manjka en ali celo dva igralca, mora prvi igralec (ali pa tudi drugi), vajo ponoviti tudi drugič, in sicer potem, ko so se spred njim zvrstili vsi drugi. Tako bo tudi v tej skupini tekmovalo toliko igralcev kot v drugih skupinah! Vrstni red igralcev naj določi trener.
- Konec:** Skupina konča nalogo, kadar vsi igralci enkrat opravijo svojo nalogo ter kadar igralec, ki je bil na vrsti drugi (prvi namreč dobi »petko« in ne žoge), dvigne žogo nad glavo.
- Končni vrstni red** skupin določita **SODNIKA** (oz. trenerja).



C. TOČKOVANJE:

Ekipa, ki je prva zaključila, dobi 4 točke, druga ekipa pa 2 točki. Število zadetih košev pa se vsaki ekipi na koncu prišteje k tem doseženim točkam. V primeru, da sta ekipi zaključili istočasno, prejeta vsaka po 3 točke.

Primer vpisa točk v zapisnik za 3. štafetno igro:

- Domači (A) so premagali goste (B). Zato prejmejo 4 točke, zadeli pa so tudi 5 košev pri polaganju. Skupaj so torej v tej igri osvojili 9 točk, ki jih prištejemo k prejšnjemu rezultatu.
- Gostje (B) so izgubili proti domačim (A). Zato prejmejo 2 točki, zadeli pa so tudi 6 košev pri polaganju. Skupaj so torej v tej igri osvojili 8 točk, ki jih prištejemo k prejšnjemu rezultatu.

III. četrtina				
A		M	B	
3	4		3	2
	9			8
11	11	1		
		•	6	10

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 prepisanem rezultatu polčasa, zapisnikar potegne črto ter vpiše točke tretje štafetne igre v zapisnik, nato zopet potegne črto in nadaljuje s pisanjem zapisnika za tekmo.