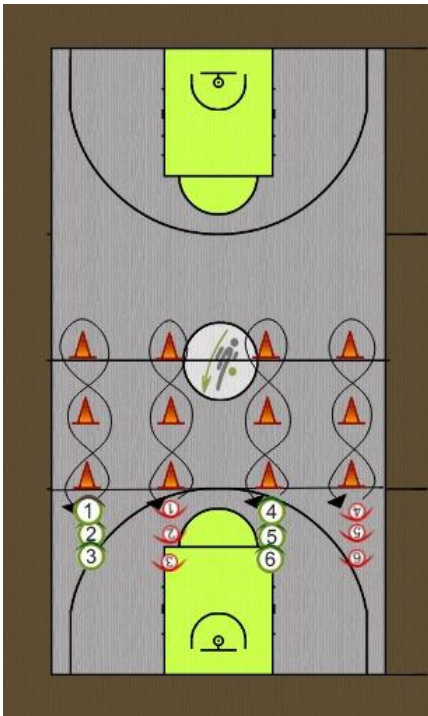


**VSI CIKLI TEKMOVANJA**

**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 3 stožce v štiri kolone (glej sliko), tako da:

- je prvi stožec na vzporednici vrha črte meta za tri točke (START).
- je tretji stožec postavljen na sredinsko črto.
- je drugi stožec postavljen na sredini med prvim in tretjim stožcem (vsi tretji stožci pa morajo biti v liniji (da je oddaljenost enaka).

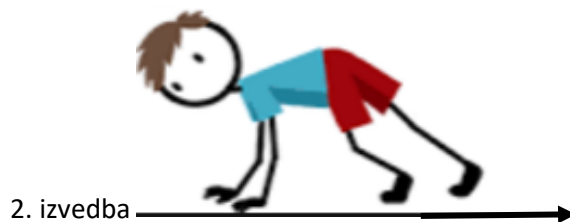
**B. PRAVILA:**

**a)** Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA 2** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini: 1 – 3 ter 4 – 6 male številke za domače in 1 – 3 ter 4 – 6 velike številke za goste.

**b)**

**1. Izvedba:** Prvi igralec v koloni je postavljen za štartno 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. Gibanje je izključno na dlaneh in prstih stopal, teža razporejena na roke in noge, **gibanje je naprej, tako da noge sledijo rokam**. Predaja naslednjemu je »petka« v območju za štartno črto.

**2. Izvedba:** Prvi igralec v koloni je postavljen za štartno 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. Gibanje je izključno na dlaneh in prstih stopal, teža razporejena na roke in noge, **gibanje je ritensko, tako da roke sledijo nogam, popek obrnjen proti tlam**. Predaja naslednjemu je »petka« v območju za štartno 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 **v vsaki od izvedb** 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 **14**, najmanjše pa **6**!

#### **Primer vpisa točk v zapisnik za 1. štafetno igro:**

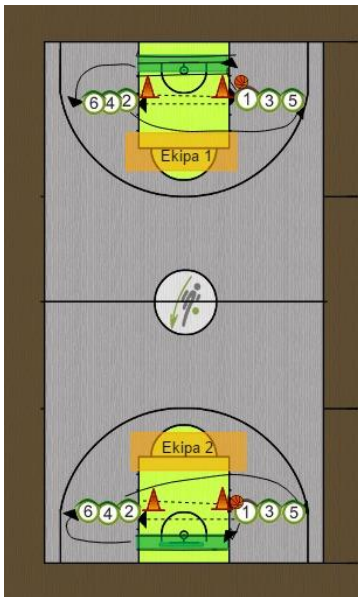
- Domači (ekipa 1) prejmejo 6 točk (za 1. in 3. mesto) v 1. izvedbi in 5. točk (za 2. in 3. mesto) v 2. izvedbi. Skupno 11 točk.

- Gostje (ekipa 2) prejmejo 4 točke (za 2. in 4. mesto) v 1. izvedbi in 5. točk (za 1. in 4. mesto) v 2. izvedbi. Skupno 9 točk.

I. četrtina				
A		M	B	
1	11		1	9

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

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



### A. POSTAVITEV IGRALCEV:

Igralci so razdeljeni v dve skupini, ena (njen prvi igralec) je postavljena na eni strani rakete, druga (njen prvi igralec) pa na drugi. Ostali igralci so postavljeni za njima.

### B. PRAVILA:

a) Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA 2** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini, postavljeni so kot piše v »**postavitvi igralcev**«.

b) **Začetek:** Vsi igralci stojijo skupaj v svoji koloni. Prvi igralec na desni strani rakete (kot je na skici) ima žogo v **trojni nevarnosti**.

c) **Izvedba:** Na znak SODNIKA (trenerja) mora prvi igralec čim hitreje podati žogo soigralcu, ki je na drugi strani rakete. Po podaji mora tekmovalec v območje rakete (zarisano z zelenim pravokotnikom skici, pod košem) prečkati na naslednji način: gibanje je izključno na dlaneh in stopalih, teža razporejena na roke in noge, **gibanje je tako, da roke sledijo nogam, poprek obrnjen proti stropu**, ter nadaljevati gibanje na rep nasprotne kolone.



**d) Nadaljevanje:**

Igralec, ki je žogo sprejel, jo takoj poda na nasprotno stran in steče na rep kolone, kamor je podal (B).

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

**f) Konec:**

Igre je konec, ko prva ekipa uspešno izvede 25 podaj. Igralci podaje glasno štejejo! Skupina konča nalogo, ko je igralec prejel 25. podajo in žogo dvignil 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 (ekipa 1) so premagali goste in zato so v tej igri prejeli 4 točke, ki jih prištejemo k rezultatu prejšnje štafetne igre.

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

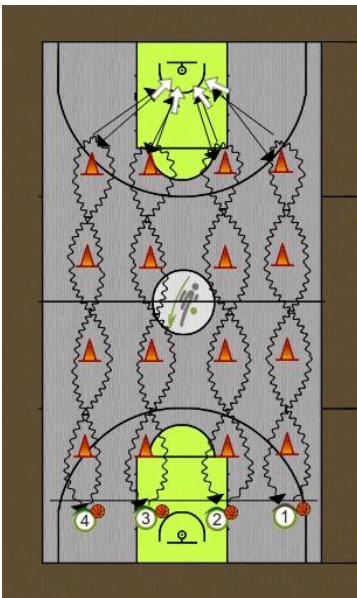
**Zapisnikar pred številom doseženih točk v zapisnik zapiše številko 2, kar označuje zaporedno številko štafetne igre (v tem primeru 2, ker gre za drugo štafetno igro).**

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

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

**3. TRETJA ŠTAFETNA IGRA KOŠARKA**

**med polčasom 5 min**



**A. POSTAVITEV STOŽCEV:**

Organizator tekmovanja postavi po 4 stožce (klobučke, bidone ipd.) v štiri kolone (glej zgornjo sliko).

- 1. stožec** je na koncu črte prostih metov ali na njenem podaljšku,
- 2. stožec** je na vzporednici s sredinsko črto, ki se dotika spodnjega vrha sredinskega kroga,
- 3. stožec** je na vzporednici s sredinsko črto, ki se dotika zgornjega vrha sredinskega kroga,
- 4. stožec** je na koncu nasprotne črte prostih metov ali njenem podaljšku.

**B. PRAVILA:**

a) Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA 2** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini: A (igralec 1) in B (igralec 3) za **DOMAČE** ter C (igralec 2) in D (igralec 4) za **GOSTE** (lahko tako, kot bodo igrali na tekmi: v dve šesterki oz. več).

b) **Začetek:** Prvi igralec v skupini ima žogo in z njo stoji za startno črto. Ki je označena na vzporednici začetne črte, ki je med prvim in drugim skakalnim mestom.

- c) **Izvedba:** Na znak sodnika, igralci začnejo voditi žogo vijugasto (slalomsko) do zadnjega stožca. Ko pridejo do zadnjega stožca, nadaljujejo **v en zaključek na koš znotraj rakete (pri tem ne smejo ovirati nikogar)**. Nato se z vodenjem vrnejo nazaj zopet vijugasto do začetne črte, kjer jih čaka prvi soigralec. Žogo mu **VROČI** (ne sme je podati) ter steče na zadnje mesto v koloni. Igralci v koloni naj stojijo čim bolj skupaj. Če igralcu žoga med vodenjem uide, naj steče za njo, se vrne na mesto, kjer mu je ušla in nadaljuje nalogo (vodenje).
- d) 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.
- e) **Konec:** Skupina konča nalogo, ko prvi igralec v koloni po zadnji vročitvi, dvigne žogo nad glavo.
- f) **Končni vrstni red** skupin določita SODNIKA (oz. trenerja).

### C. TOČKOVANJE:

Prvo mesto prinaša **4 točke**, drugo **3 točke**, tretje **2 točki** in četrto mesto **1 točko**. Vsak **zadeti met** prav tako prinaša **1 točko**. Sodnika (trenerja) seštejeta točke domačih dveh (A+B) in gostujočih (C+D) skupin. Največje število točk, ki jih lahko posamezna ekipa dobi je torej **7+število zadetih metov**, najmanjše pa **3**! Točke zapisnikar prišteje k rezultatu tekme.

#### Primer vpisa točk v zapisnik za 3. igro:

- Domači (A in B) prejmejo 6 točk (za 1. in 3. mesto) + 3 točke za zadete mete, skupaj torej 9 točk.

- Gostje (C in D) prejmejo 4 točke (za 2. in 4. mesto) + 4 točke za zadete mete, skupaj torej 8 točk.

III. četrtina				
A		M	B	
3	6		3	4
	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.