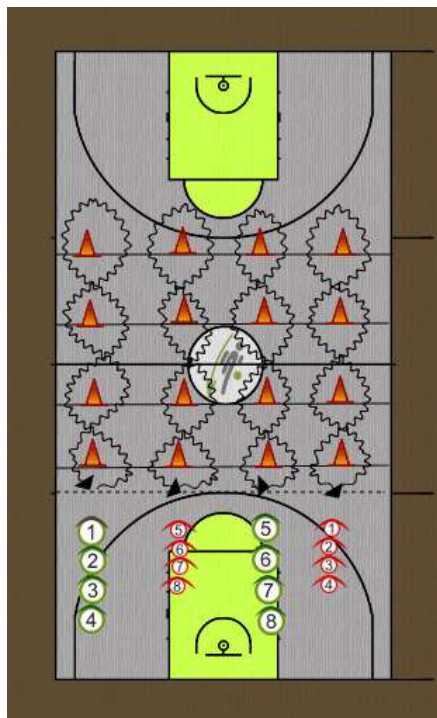


1. CIKEL TEKMOVANJA

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 ter 5 – 8 male številke za domače in 1 – 4 ter 5 – 8 velike številke za goste.

b) **Izvedba:** prvi igralec v koloni je postavljen za startno črto v oporo ležno za rokami (na vse štiri, popak obrnjen v tla), ostali igralci v koloni za njim. Na sodnikov znak prične s slalamskim 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:

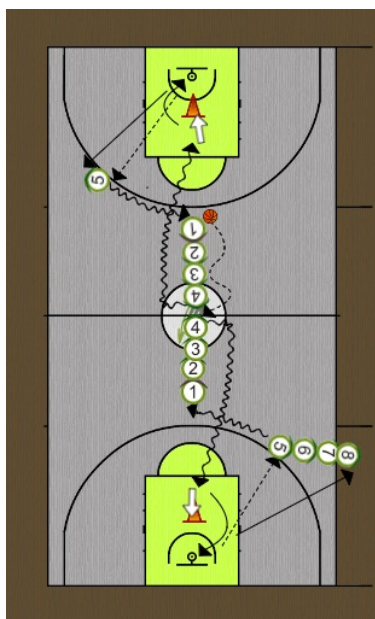
Prvo mesto prinaša **4 točke**, drugo **3 točke**, tretje **2 točki** in četrto mesto **1 točko**. Sodnika seštejeta točke domačih dveh (A+B) in gostujočih (C+D) skupin. Največje število točk, ki jih lahko posamezna ekipa dobi je torej **7**, najmanjše pa **3**!

Primer vpisa točk v zapisnik za 1. štafetno igro:

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

I. četrtina				
A		M		B
1	5		1	5

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).

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

A. POSTAVITEV STOŽCEV:

Stožca sta na vsaki strani postavljena na podaljšku črte med tretjima skakalnima mestoma na raketi.

B. PRAVILA:

- Tekmujeta EKIPA A (domači) in EKIPA B (gostje). Trenerja postavita igralce v dve koloni, prva kolona (večina igralcev) stoji na vrhu črte za tri točke, druga skupina pa na podaljšku črte prostih metov na trojki. V prvi skupini je v obeh ekipah enako število igralcev, v drugi skupini pa stoji najmanj en igralec.
- Začetek:** Enako število igralcev igralci stojijo skupaj v koloni. Prvi igralec na vrhu črte meta za tri točke (ali dalje) ima žogo v **trojni nevarnosti**.
- Izvedba:** Na znak SODNIKA (trenerja) mora prvi igralec čim hitreje podati žogo PREKO GLAVE soigralcu za njim. Ta jo po sprejemu poda naslednjemu soigralcu za njim MED NOGAMI. Tako po tem principu nadaljujejo do zadnjega igralca.

d) Nadaljevanje:

Zadnji igralec po prejemu žoge le – to zavodi do stožca ter zaključi z METOM. Po metu pobere svojo žogo in jo poda igralcu v drugi koloni ter steče na rep kolone, kamor je podal žogo. Igralec, ki je sprejel podajo zavodi žogo na začetek prve kolone, kjer jo PREKO GLAVE preda naslednjemu igralcu.

- Če v skupini manjka en ali celo dva igralca, trenerja razporedita ekipo tako, da je število igralcev v prvi koloni enako za obe ekipe, drugo kolono pa zapolni najmanj en igralec. V ekipi, ki ima manjše število igralcev 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 zaključil na koš in se postavil na začetno mesto.

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.

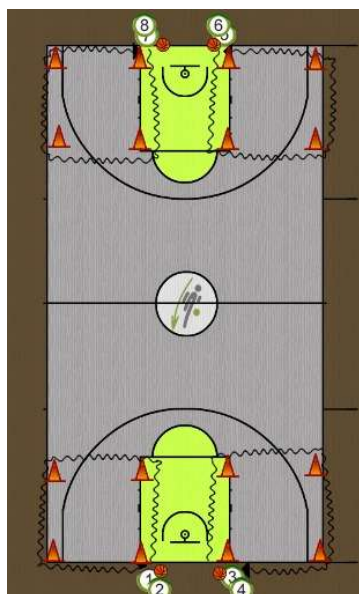
Primer vpisa točk v zapisnik za 2. štafetno igro:

- 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:

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

1. **stožec** je na stičišču bočne in čelne linije,
2. **stožec** je na stičišču bočnega roba rakete in čelne linije,
3. **stožec** je na stičišču bočnega roba rakete in črte prostih metov,
4. **stožec** je na stičišču bočne linije in podaljška črte prostih metov.

B. PRAVILA:

- a) Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA 2** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini: A (igralca 1 in 2) in B (igralca 3 in 4) za DOMAČE ter C (igralca 5 in 6) in D (igralca 7 in 8) za GOSTE (lahko tako, kot bodo igrali na tekmi: v dve šestorki oz. več).

- b) **Začetek:** Prvi igralec v skupini ima žogo in z njo stoji za čelno linijo k stožcu 2.

- c) **Izvedba:** Na znak sodnika, prvi igralci začnejo z DESNO ROKO voditi žogo okoli stožcev, vendar tako, da so ves čas obrnjeni proti nasprotnemu košu. Tako morajo žogo voditi v vseh smereh (naprej, levo, nazaj in desno). Ko naredijo celoten krog, morajo žogo vročiti soigralcu in se postaviti na rep kolone. Ko pridejo drugič na vrsto, ponovijo isto nalogo, vendar tokrat v LEVO ROKO.
- 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 vsi igralci dvakrat opravijo svojo nalogo (enkrat z desno in drugič z levo roko), ter ko prvi igralec na čelu kolone žoge dvigne 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**. Sodnika (trenerja) seštevata 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**! 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)
- Gostje (C in D) prejmejo 4 točke (za 2. in 4. mesto)

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

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.