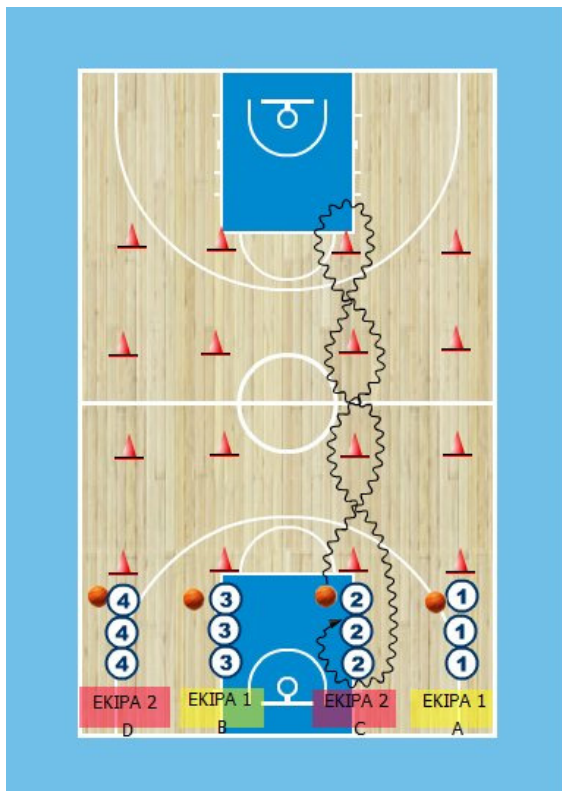


2. CIKLUS TEKMOVANJA

Opozorilo! Zaradi poenostavitve so navodila napisana samo za igralce. Enaka veljajo tudi za igralke.

1. ŠTAFETNA IGRA S KOTALJENJEM ŽOGE (10 minut pred začetkom tekme)



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 nasprotno 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** in **B** za DOMAČE, ter **C** in **D** za GOSTE (lahko tako, kot bodo igrali na tekmi: v dve šesterki oziroma več).

b) **Začetek:** Prvi igralec v vsaki skupini ima žogo. Z njo stoji pred prvim stožcem. Drugi se postavijo v koloni za njim.

c) **Izvedba:** Na znak sodnika, igralci **kotalijo žogo med stožci vijugasto** (slalomsko) do zadnjega stožca in nazaj do prvega, nato pa še okrog svoje kolone do prvega soigralca (glej sliko). Tam mu vročijo žogo in se postavijo na konec svoje kolone. Igralci v koloni naj bodo čim bolj skupaj in

pri miru, da bo imel igralec, ki kotali žogo okrog njih, čim manj težav. Če igralcu žoga med vodenjem uide, naj steče za njo, se vrne na mesto kjer mu je ušla in nadaljuje nalogo (kotaljenje).

d) Če v skupini manjka en ali celo dva igralca, mora prvi igralec, (če manjkata dva igralca pa tudi drugi), kotaliti žogo tudi drugič (potem, ko so se pred njim zvrstili vsi drugi). Tako bo tudi v tej skupini kotalilo žogo toliko igralcev kot v drugih skupinah! Vrstni red igralcev v koloni 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.

C. TOČKOVANJE:

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

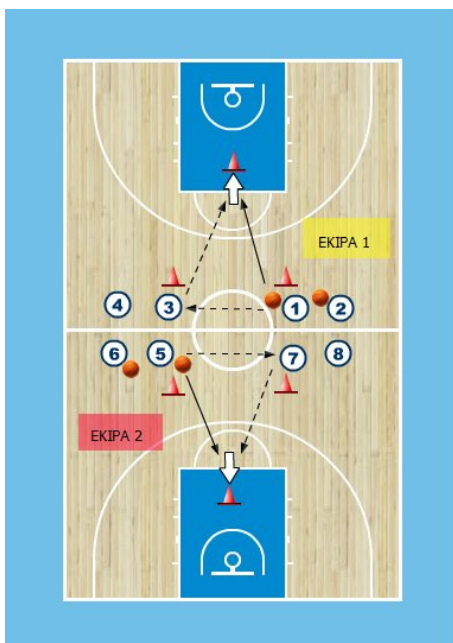
Primer vpisa točk v zapisnik za 1. igro:

- Domači (A) prejmejo 6 točk (za 1. in 3. mesto).
- Gostje (B) so prejmejo 4 točke (za 2. in 4. mesto).

I. četrtnina:		
A	M	B
6		4

2. TEKMOVANJE V METU NA KOŠ OD DALEČ

(5 min pred začetkom tekme)



A. POSTAVITEV STOŽCEV:

Organizator tekmovanja postavi po 3 stožce (klobučke, bidone ipd.) na vsaki polovici igrišča (glej zgornjo sliko).

EKIPA 1:

1. **stožec** je na sečišču podaljškove desne stranske črte polja omejitve (pravokotnika – rakete) in vzporednice s sredinsko črto, ki se dotika vrha sredinskega kroga.

2. **stožec** je postavljen zrcalno.

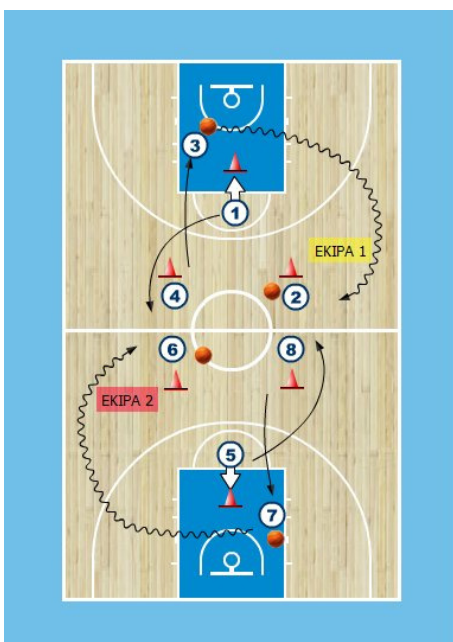
3. **stožec** je na sredini črte prostih metov oziroma za eno stopalo pomaknjen v pravokotnik.

EKIPA 2:

Postavitev stožcev za EKIPO 2 je enaka na nasprotni polovici igrišča.

B. PRAVILA:

a) Tekmujeta **EKIPA 1** (domači) in **EKIPA 2** (gostje). Trenerja razdelita svoje igralce v dve skupini (polovici). Ena se postavi v kolono za desni stožec, druga pa za levega.



b) **Začetek:** Prva dva igralca v desni skupini imata žogo.

c) **Izvedba:** Na znak sodnika, prvi igralec poda žogo prvemu soigralcu v sosedni koloni, nato pa steče proti stožcu. Med tekom sprejme podano žogo, se zaustavi in vrže na koš **na poljuben način** (glej zgornjo sliko). Če je sprejel žogo preveč oddaljen od črte prostih metov, jo lahko vodi do nje in pred njo vrže na koš.

d) **Nadaljevanje:** Po metu steče izvajalec meta na konec leve kolone, podajalec pa pod koš. Tam ulovi žogo, jo z vodenjem z levo ali desno roko prenese ob bočni črti do desne kolone, kjer jo **vroči** soigralcu na čelu kolone. Sam se postavi na konec te kolone (glej spodnjo sliko).

e) **Konec:** Skupina konča nalogo, ko zadnji igralec vrže žogo na koš (vsak vrže enkrat).

f) Če v ekipi manjka en ali celo dva igralca, mora prvi igralec, (če manjkata dva igralca pa tudi drugi), izvesti nalogo tudi drugič (potem, ko so se pred njim zvrstili vsi drugi). Tako bo tudi v tej skupini vrglo žogo na koš toliko igralcev kot v drugi ekipi! Vrstni red igralcev v koloni (ekipi) določi trener.

f) Zadete mete štejeta in beležita SODNIKA.

C. TOČKOVANJE:

Zmagovita ekipa prejme 4 točke, poražena 2 točki. Če je izid izenačen, dobi vsaka 3 točke. Točke zapisnikar prišteje k rezultatu tekme.

Opozorilo! V tej štafetni igri ni pomembna hitrost izvedbe, temveč natančnost zadevanja, zato naj igralci ne hitijo!

Primer vpisa točk v zapisnik za 2. igro:

- Domači (A) so zmagali in prejmejo 4 točke, ki jih prištejemo k prejšnjem rezultatu.
- Gostje (B) so poraženi in prejmejo 2 točki, ki jih prištejemo k prejšnjem rezultatu.

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

1. četrtina			
A	M	B	
6			4
10			6
7	12	1	
		•	15 8