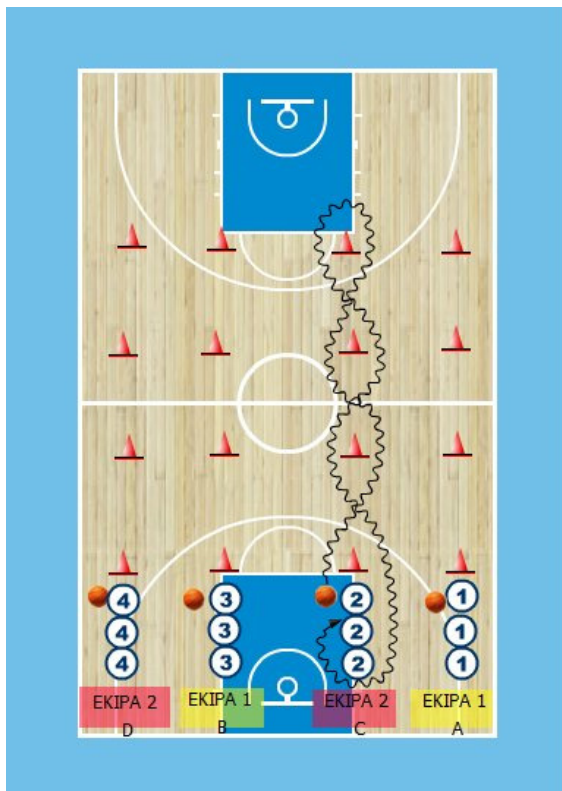


3. CIKLUS TEKMOVANJA

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

1. ŠTAFETNA IGRA Z VODENJEM ŽOGE (10 minut pred začetkom tekme)



A. POSTAVITEV STOŽCEV:

Organizator tekmovanja postavi po 4 stožce (klobučke, bidone ipd.) v štiri kolone (glej 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, prvi igralci v koloni vodijo 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 pol skupaj in pri miru, da bo imel igralec, ki vodi 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 (vodenje).

d) **Konec:** Skupina konča nalogo, ko po zadnji vročitvi prvi igralec v koloni dvigne žogo nad glavo.

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

f) **Vrstni red** skupin določita SODNIKA.

C. TOČKOVANJE:

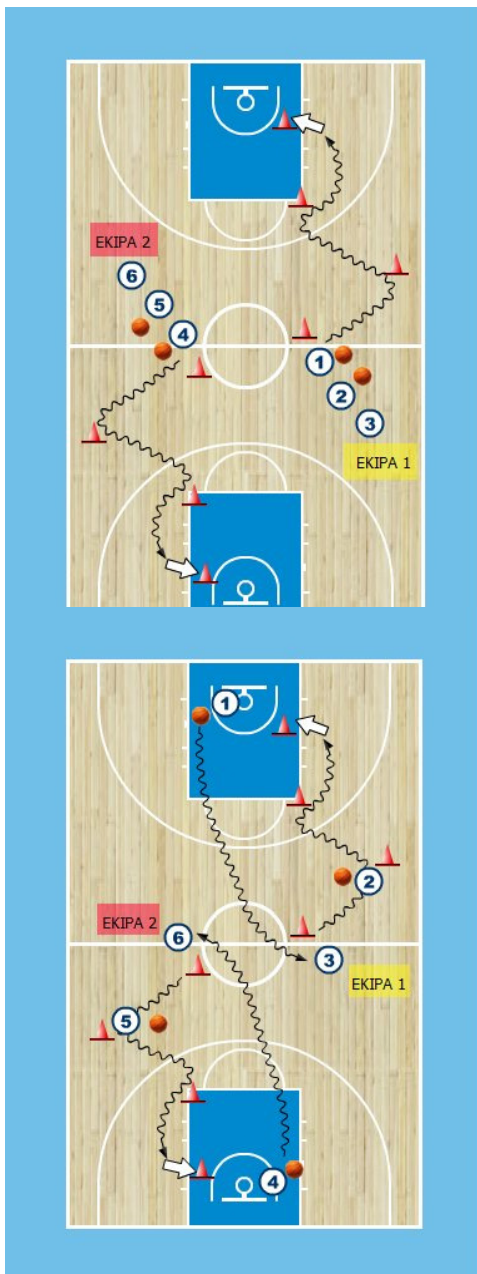
Prvo mesto prinaša **4 točke**, drugo **3 točke**, tretje **2 točki** in četrto mesto **1 točko**. Sodnika seštejeta točke domačih dveh skupin (A + B) in gostujočih (C + D). Največje število točk, ki jih lahko posamezna ekipa dobi je torej **7**, najmanjše pa **3**! Točke vpiše zapisnikar k rezultatu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

Primer vpisa točk v zapisnik za 1. igro:

- Domači (A) so zbrali 5 točk (za 1. in 4. mesto).
- Gostje (B) so zbrali 5 točk (za 2. in 3. mesto).

I. četrtina:		
A	M	B
5		5

2. TEKMOVANJE V METU NA KOŠ PO VODENJU CIKCAK (5 min pred začetkom tekme)



A. POSTAVITEV STOŽCEV:

Organizator tekmovanja postavi po 4 stožce (klobučke, bidone ipd.) na vsaki polovici igrišča (glej zgornjo sliko).

EKIPA 1:

1. **stožec** je na sečišču sredinske črte in desne polovice krožnice sredinskega kroga.
2. **stožec** je en korak od bočne črte na sredini med sredinsko črto in črto prostih metov.
3. **stožec** je na desnem koncu črte prostih metov.
4. **stožec** je na dvojni skakalni črti desne stranske črte polja omejitve (pravokotnika - rakete), 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).
- b) **Začetek:** Prva dva igralca v obeh ekipah imata žogo.
- c) **Izvedba:** Na znak sodnika, prva igralca obeh ekip vodita žogo cikcak z menjavo roke spredaj pred drugim in tretjim stožcem (v desno smer vodita z desno roko, v levo z levo). Po zadnji menjavo vodita z desno roko proti četrtemu stožcu, se pred črto zaustavita in vržeta na koši na poljuben način (glej zgornjo sliko).
- d) **Nadaljevanje:** Po metu začneta voditi žogo na enak način naslednja igralca obeh ekip. Hkrati prva igralca po metu na koš stečeta za žogo in jo z **desno** ali **levo roko** vodita po sredini igrišča proti svoji koloni. Tam **vročita** žogo soigralcema na čelu svojih kolon. Sama se nato postavita na konec svoje kolone (glej spodnjo sliko).
- e) **Konec:** Ekipa 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.
- g) 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 izgubili 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	
	3			7
	7			9
5	9	2		
		•	14	11