

PRILOGA 1

SPRETNOSTNE NALOGE RIN 2013/14

1. POIGRAVANJE Z NOGO IN GLAVO

Merilec ima spisek igralcev ene ekipe in žogo. Meri se število uspešnih dotikov žoge med poigravanjem. Pri poigravanju z ного štejejo vsi udarci žoge z stopalom. Ne štejejo udarcev z ostalimi deli noge ali telesa. Pri poigravanju z glavo pa štejejo vsi udarci žoge z glavo bodisi s čelom ali ostalimi deli glave. Začetni položaj je stoje z žogo v rokah. Na znak merilca posameznik izvrže žogo in prične s poigravanjem. Ko se žoga dotakne tal je merjenje končano. Vmes je dovoljeno udariti žogo tudi z drugimi deli telesa, ki pa ne prinesejo točke in se štetje nadaljuje, ko merjenec ponovno udari žogo z zelenim delom telesa (stopalom ali glavo).

Spretnostno tekmovanje poteka po stopnjah. Vsi, ki končajo merjenje na prvi stopnji, dobijo eno točko, na drugi dve točki in tako naprej. Igralec, ki ostane sam in uspešno konča zadnjo stopnjo, ne izvaja poigravanja in za uspešnost pridobi dodatnih 5 točk namesto točke za zadnjo stopnjo. Če sta zmagovalca dva ali več igralcev, ki ne dosežejo naslednje stopnje, prejmejo samo točke za stopnjo. Merilec sproti ob izpadu posameznika v prijavn list pod ustrezno kolono vpiše točke in pusti prazen okvirček pri posamezniku, ki se uvrsti na naslednjo stopnjo ter mu vpiše ustrezno število točk, ko izpade iz nadaljnega izvajanja.

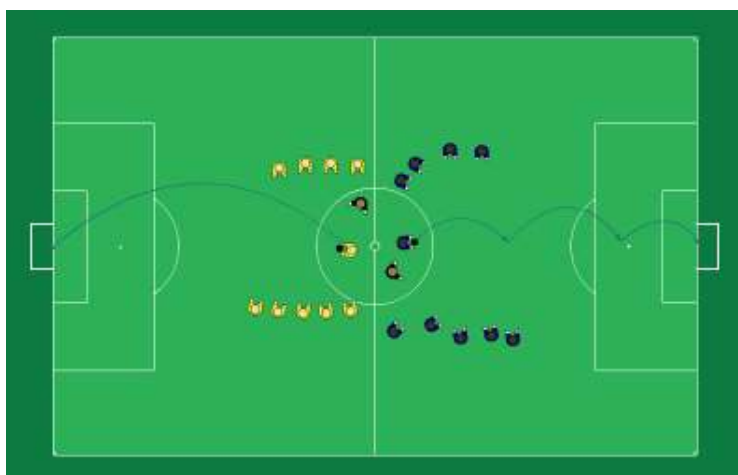
Stopnje na izpadanje pri poigravanju z ного so 10, 15, 20, 25 itd. Stopnje pri poigravanju z glavo pa se začnejo pri 5 in nadaljujejo z naslednjo stopnjo s petimi udarci več. Stopnja je dosežena s številom in ne s presežkom.



IME IN PRIIMEK	ROJEN	PN	PG	UNV	HT	SKUPAJ
PRIMER TOČKOVANJA	/	Končal v prvi	Končal v drugi	Bil edini v tretji 3 + 5	Zmagovalec	
JANEZ NOVAK	2003	1	2	8	5	16

2. UDAREC NA VRATA

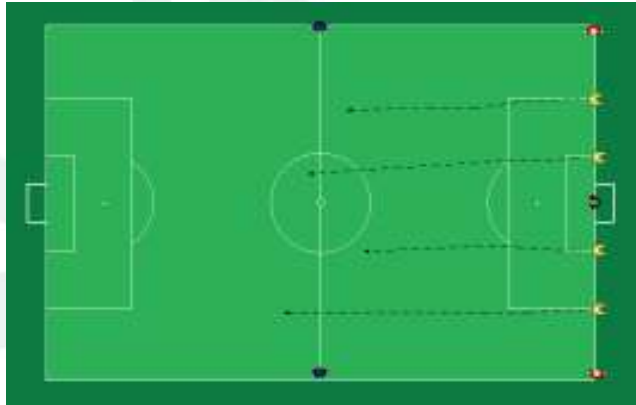
Merjenec zbere ekipo v krogu na sredini rokometnega igrišča v dvorani. Merjenec drži žogo v rokah in na znak merilca poizkuša zadeti vrata. Žoga pred udarcem ne sme pasti na tla, če se to zgodi lahko merjenec ponovi udarec. Tekmujemo stopenjsko tako, da vsak, ki zgreši vrata, izpade iz nadaljnega tekmovanja. Za vsak udarec na vrata prejme posameznik eno točko, zadeta vrata pa prinesejo naslednji poizkus. Zadetek ne velja, če se žoga v gol kotali ali se več kot 3x



odbije od tal. Velja samo zadetek v mrežo, vratnica ali prečka ter odbita žoga v polje nazaj ali v gol avt pomeni neuspeh poizkusa. Če posameznik ostane sam v naslednji stopnji, ne udarja več, ampak namesto točk za stopnjo prejme pet točk več.

3. HITROSTNO TEKMOVANJE

Za tekmovanje v hitrosti potrebujemo štiri merilce. V merjenje se vključijo štirje trenerji ekip. Tekmujemo na izpadanje v hitrostnem teku čez polovico igrišča. Otroci sedijo na gol avt črti z hrbtom obrnjeni proti sredini igrišča. Roke ne smejo biti na tleh, ampak so na pokrčenih kolenih. Na znak štarerja vstanejo, se obrnejo in čim hitreje preidejo črto, ki označuje sredino igrišča. V nadaljnji krog tekmovanja se uvrsti zmagovalca vsake skupine. Tekmuje vseh 40 otrok posamezne starostne skupine. Razdelimo jih v skupine po 4 (iz vsake ekipe po eden). Tako dobimo 10 zmagovalcev, ki so udeleženci dveh polfinalnih tekov.



Po dva zmagovalca iz polfinalnih tekov odločata v končnem teku dveh, kdo je najhitrejši. Igralci, izpadli po prvem krogu, dobijo eno točko, v polfinalu dve točki in finalista 3 in 5 točk za drugo oziroma prvo mesto.

Dva trenerja nadzirata štart in dva skupaj z organizatorjem ciljno črto. Vodja se s trenerji posvetuje takrat, kadar sam ne razloči zmagovalca. Če ne moremo določiti zmagovalca ponovimo tek s tistimi, ki so bili skupaj čez sredino, običajno dvema nogometašema.