

Zavod ŠKL Ljubljana

Brezovce 9
1230 Trzin



Šolsko leto 2015-2016

PRAVILA TEKMOVANJA ŠKL TEE BALL

Tee ball je športni program, namenjen otrokom od 6 do 12 leta. Vodilo tega programa je: zabava in učenje osnovnih veščin baseballa: odbijanje žogice, tek na baze, metanje žogice in lovljenje žogice.

Tee ball je eden redkih kolektivnih športov, namenjen tej starostni kategoriji, skupaj deklicam in dečkom, ki se lahko izvaja na vsaki ravni površini, v prostoru ali v naravi in je z vsemi elementi igre odlična osnova za vse ostale športe.

Poleg učenja športnih veščin je namenjen pridobivanju izkušenj skupinskega dela za doseganja skupnih rezultatov, saj v ekipi, s stalnimi menjavami igralcev, lahko sodelujejo vsi otroci v razredu.



Tekmovanja v igri ŠKL TEE BALL bodo potekala po naslednjih pravilih:

- 1. Igrišče:** Igralna površina naj odgovarja površini košarkarskega ali rokometnega igrišča ali kateregakoli zunanega igrišča, z razdaljo med bazami od 10 do 20 m, odvisno od starosti otrok in od površine, ki je na razpolago za igro. Za tekmovanja na turnirjih se bo med bazami odmerila razdalja 12,5 m. Pločevinast koš se mora nahajati na sredini notranjega igrišča (slika1) Out liniji za določitev zunanega igrišča (slika 1) se odmerita v dolžini 35 m.
- 2. Vodenje ekipe:** Ekipo lahko spremlja in vodi le učiteljica-učitelj, oz. druga oseba, ki je zaposlena na šoli, iz katere prihaja ekipa. Zunanji sodelavci, trenerji ali drugi ne morejo niti biti z ekipo ob igrišču, niti je ne morejo voditi. Kolikor se ugotovi, da ekipe ne spremlja oseba, zaposlena na šoli ekipe, organizator tekme ali sodnik ekipo najprej opozorita in pozoveta k menjavi vodilne osebe, če je ne zamenjajo pa imata pravico ekipo izločiti iz nadaljnega tekmovanja.
- 3. Struktura ekip:** Na posamezni tekmi vedno nastopata dve ekipi v isti starostni kategoriji, ki sta sestavljeni iz 16 igralcev (od teh mora biti obvezno 8 deklic, 8 dečkov). Na igrišču je v obrambi 10 igralcev (5 deklic in 5 dečkov), v rezervi je 6 igralcev (3 deklice in 3 dečki).
- 4. Starostne kategorije:** Tekme se igrajo v dveh starostnih kategorijah in sicer 1., 2. in 3. razred (od 6 do 8 let) in 4. in 5. razred (od 9-10 let). V primeru, da razredi niso razvrščeni kot zgoraj napisano, se upošteva starostne kategorije in sicer vse, ki v šolskem letu 2015-2016 dopolnijo zgoraj zapisane starosti.
- 5. Obvezna oprema:** igralci morajo biti oblečeni v primerno in čisto športno opremo in obutev, za tekmo pa mora biti zagotovljeno: Set 4 baz, stojalo za odbijanje (TEE), mehka žogica, plastični kij, pločevinast koš.

6. **Igra se začne s pozdravom obeh ekip.** Pred pričetkom tekme se ekipi razvrstita na sredini igrišča v ravnih, vzporednih vrstah, tako, da se igralci gledajo. Sledi pozdrav obeh ekip. Pozdravijo se v mimohodu z dotikom dlani.

7. **Pred začetkom igre:**

Določitev ekipe, ki igra prične v napadu se določi z žrebom.

Učitelj-trener zapiše na seznamu, ki ga preda pred tekmo sodniku, vseh 16 igralcev pod zaporednimi številkami od 1-16, s tem je vrstni red igralcev za odbijanje žogice, ko je ekipa v napadu. Od 1 – 10 so igralci prve postavitve, od 11 – 16 so rezervni igralci.

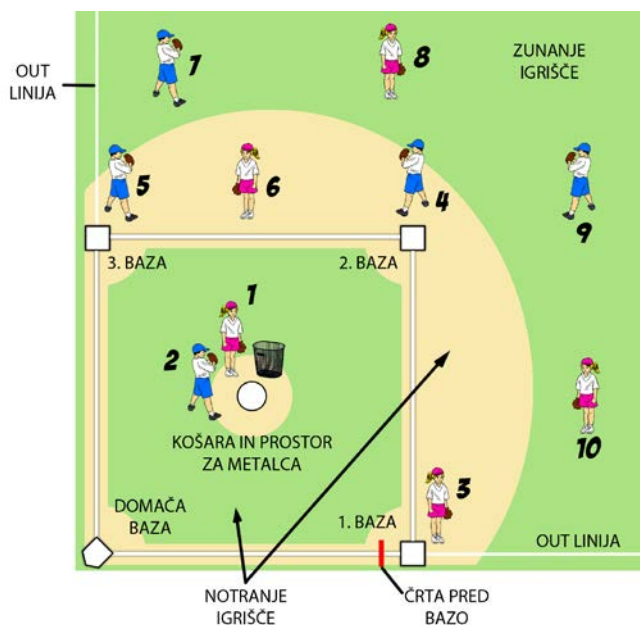
Pravilo: Na celotnem seznamu morajo biti izmenjujoč se deklice in dečki, seznam se začne z deklico.

Na tem seznamu mora biti tudi zapisano, v kateri menjavi (inningu) bo vključenih vseh 6 rezerv hkrati.

8. **Začetek igre:** Ekipa, ki je v obrambi, zasede svoje pozicije na igrišču (risba 1), Ekipa, ki je v napadu, se posede na klopi, v enakem vrstnem redu, kot je zapisana na seznamu za odbijanje, tako, da se izmenjujejo deklice in dečki. Na koncu je šest rezerv – deklice in dečki, ki imajo oblečene markirne majice, katere zagotovi organizator.

Igra se lahko začne na znak sodnika (pisk piščalke) Takrat s klopi napadalcev prvi na seznamu za odbijanje odide na mesto za odbijanje žogice, vzame kij in poskuša uspešno odbiti žogico v igrišče.

9. **Postavitev igralcev v obrambi:**



Slika 1

V notranjem igrišču se smeta zadrževati le igralca na poziciji 1. In 2., ki imata mesto ob pločevinastem košu.

10. **Odbijanje:** Odbijalec mora po odbijanju palico na tla položiti – ne sme je vreči daleč. V kolikor jo vrže v igrišče ali drugam, več kot 2 metra od prostora za odbijanje, sodnik prvega igralca opozori ,naslednjega, ki to naredi pa izloči in tako tudi vse naslednje.

Odbijanje je obvezno z zamahom, če igralec žogico samo porine v igrišče in ta ni prešla prostora namišljenega pravokotnega trikotnika, ki ima od domače baze po vsaki out liniji stranici dolgi 1,5 metra in namišljeno stranico nasproti pravega kota, je igralec izločen. Za lažje definiranje površine omenjenega trikotnika se lahko

stranico trikotnika, ki leži nasproti pravemu kotu, kjer je domača baza, na igrišče nalepi z lahko odstranljivim papirnatim selotejpom.

Žogica, je uspešno odbita v igrišče, če je odbita v notranje ali zunanje igrišče (slika 1), znotraj leve in desne out linije in je izven namišljenega ali začrtanega trikotnika ob domači bazi.

11. Tek na baze

Igralec je obvezen teči na bazo:

-kadar uspešno odbije žogico

-kadar mora sprostiti bazo za njegovega soigralca, ki že teče proti njej

Tek na 1. bazo: Po uspešno odbiti žogici in pravilno odloženem kiju, mora tekmovalec čim prej preteči do 1.baze in se je dotakniti. Če je bila baza pred tem zasedena, jo mora predhodni tekmovalec pravočasno zapustiti in steči k naslednji bazi in se je dotakniti- jo pohoditi.

Tek na 2. 3 ali domačo bazo: Tekmovalec teče na naslednjo bazo iz treh razlogov:

1. Ker je obvezen teči na bazo: zapustiti mora svojo prejšnjo bazo, ker jo mora sprazniti, saj k njej že teče njegov sotekmovalec

2. Ker napreduje po bazah za dosego točke: Napadalec takrat, ko ni obvezen teči (k njegovi bazi ne teče njegov soigralec) izkoristi vsako priložnost, ko je žogica v gibanju in oceni, da bo do naslednje baze prispel prej, kot bo žogica padla v koš, zato da osvoji novo bazo in na koncu točko, takrat, ko osvoji še zadnjo, domačo bazo.

3. Ker bazo krade, ko ugotovi, da obramba žogice ne more več ujeti v zraku po opravljenem odbijanju, ker je že pristala nekje v igrišču in ko oceni, da mu bo uspelo osvojiti več kot le eno bazo preden bo obramba žogico uspela spraviti v pločevinasti koš.

Smatra se, da je baza osvojena, če se je napadalec dotakne- jo pohodi, ko priteče do nje.

Smatra se, da je napadalec na bazi varen, če se je dotika, medtem ko je žoga v pločevinastem košu.

12. Trajanje igre: Igra je sestavljena iz 4 menjav obramba/napad (inningov). To pomeni, da je vsaka ekipa 4 x v obrambi in 4 x v napadu oz. da je sestavljena iz 4 inningov. Časovne omejitve ni.

13. Cilj igre: Cilj ekipe v napadu je, da skuša čim večkrat osvojiti domačo bazo- kar vsakič pomeni novo osvojeno točko. Ekipi v obrambi pa je cilj, da poskuša čim hitreje izločiti čim več igralcev ekipe, ki je v napadu. Menjava ekip v obrambi/napadu se izvede potem, ko je vseh 10 članov ekipe, ki je bila v napadu, odbijali žogico. Po menjavi napadalci postanejo obrambni igralci in prej obrambni igralci sedaj postanejo napadalci, ki lahko le v tej vlogi za svojo ekipo osvajajo točke.

14. Izločanje igralcev ekipe, ki je v napadu:

1. **Ulovljena žoga v zraku** – tisti obrambni igralec, ki jo ulovi, jo mora zadržati v rokah vsaj 2 sekundi – odbijalec je izločen

2. **Žogica pristane v košu:** Obrambni igralci skušajo čim prej ujeti žogico in jo podati enemu od njihovih dveh soigralcev, ki stojita pri pločevinastem košu v centru igrišča. Če eden od njiju vrže žogico v posodo preden napadalec osvoji bazo proti kateri teče, je napadalec izločen.

3. **Dva zgrešena udarca žogice** na stojalu za odbijanje ali **dva udarca izven** zunanje-out linije igrišča ali **kombinacija enega zgrešenega udarca** in **enega udarca izven** zunanje- out linije : napadalec -odbijalec je izločen

4. Napake pri odbijanju:

-Odbijalec mora po odbijanju palico na tla položiti – ne sme je vreči. V kolikor jo vrže v igrišče ali več kot 2 metra od prostora za odbijanje sodnik prvega igralca opozori, naslednjega, ki to naredi izloči in tako tudi vse naslednje.

-Odbijanje je obvezno z zamahom, če igralec žogico samo porine v igrišče in ta ni prešla več kot 1,5 metra od mesta odbijanja, je igralec izločen



5. Napake pri dotikanju baz:

- Napadalec se mora dotakniti vsake baze do katere priteče. V kolikor se je ne dotakne in žogica pred tem pade v pločevinasti koš- je ta napadalec izločen.

15. Sodniški ukrepi: Med posamezno tekmo veljajo naslednja pravila in ukrepi sodnikov:

1. Oviranje igralcev napada, ki tečejo med bazami: Linija teka med bazami mora biti vedno prosta. Če se igralca ovira ali obramba stoji v liniji teka, se igralca avtomatsko pošlje na bazo proti kateri je tekel.

2. Dva igralca na bazi: Če igralec ni sprostil baze za njegovega sotekmovalca, ki je pritekkel do nje in sta sedaj hkrati dva napadalca na bazi, se igralca, ki baze ni pravočasno zapustil pred prihodom sotekmovalca – izloči.

3. Napotitev iz dvorane: Sodnik ima pravico po dveh opozorilih iz dvorane napotiti tako igralca (v spremstvu odrasle osebe), kot tudi trenerja ali navijača, če s slabim obnašanjem moti potek igre ali povzroča slabo voljo v dvorani.

16. Doseganje točk:

Točke lahko dosegajo zgolj napadalci. Vsak napadalec, ki uspešno odbije žogo znotraj out linij v igrišče, mora preteči od ene baze do druge, se vsake dotakniti- jo pohoditi in ko priteče na domačo (izhodiščno) bazo in se je dotakne- jo pohodi, takrat za svojo ekipo doseže eno točko.

Pravilo HOME RUN: Če je žogica odbita preko dolžine 35 m out linije in namišljene četrtnine krožnice, ki povezuje obe skrajni točki out linij na dolžini 35 m, kar določa zunanje igrišče, se šteje Home run. Napadalec, ki je žogico odbil čez te meje, teče preko vseh baz, brez ustavljanja, na domačo bazo in ekipo prinese eno točko.

17. Menjave igralcev: Učitelj-trener lahko izvede menjavo igralcev z rezervnimi igralci kolikor krat želi tekom napada ali obrambe. Menjave potekajo po sistemu deklica zamenja deklico, deček zamenja dečka. Menjave deklica za dečka in obratno niso dovoljene. Menjavo izvede tako, da jo ustno napove sodniku, menjava pa se izvede, ko je žogica v pločevinastem košu.

Pravilo: V enem celem inningu (napad in obramba) mora biti v igro vključenih hkrati vseh 6 rezerv, tako, kot je na seznamu, ki ga pred začetkom tekme prejme sodnik, napovedano.

18. Konec igre: Ko sta ekipi v zadnjem, četrtem inningu, v svojem četrtem napadu oz. obrambi in ekipa, ki je v obrambi, uspešno izloči tri igralce napadalcev, ali pa kakšnega izloči sodnik, razliko do treh pa obramba, sodnik zapiska konec tekme.

19. Športni pozdrav: Ekipi se razvrstita vsaka na svoji out liniji, ena med domačo in prvo in ena . med domačo in tretjo bazo. Na znak sodnika, ki je na sredini notranjega igrišča ob pločevinastem košu, vsi igralci pohodijo bazo, proti kateri so razvrščeni (ena ekipa prvo, druga ekipa tretjo) in se v gosjem redu vsak s svoje strani približajo sodniku in se vsi v eni liniji obrnejo proti domači bazi. Na znak sodnika pozdravijo gledalce in potem v mimohodu z dotikom dlani vsak igralec ekipe pozdravi vsakega igralca nasprotne ekipe in zapusti igrišče.

20. Zmagovalec posamezne igre: Zmaga tista ekipa, ki po zaključenih 4 menjavah obramba/napad (inningih) osvoji več točk skupno v vseh štirih svojih napadih.

21. Zmagovalec turnirja: zmagovalca turnirja določimo na podlagi skupnega števila zmag na turnirju. Ekipa, ki na celotnem turnirju doseže največ zmag tako postane zmagovalka turnirja. V primeru izenačenja dveh ekip v številu zmag pa zmagovalca dobimo po naslednjem postopku:

- pregledamo skupno število točk doseženih z zmagami (2 točki za vsako zmago) ali izenačeno odigranimi tekmami na turnirju (1 točka za vsako izenačeno tekmo). Tista ekipa, ki ima večje število točk postane zmagovalka turnirja;
- Če sta ekipi poleg števila zmag izenačeni tudi po točkah, se za končno zmago gleda skupno število točk, ki so seštevek zmag (rezultat zgornje postavke) Zmagovalka postane ekipa z največjim skupnim številom točk;
- V primeru, da sta ekipi še zmeraj izenačeni tudi po tem točkovanju se pregleda število točk v zmagah, ki sta jih dosegli v medsebojnih tekmah;
- V primeru, da po tem postopku ne moremo določiti zmagovalca tekmovalna komisija odredi tekmo, med izenačenima ekipama, ki odloča o končnem zmagovalcu turnirja.

22. Fair play zmagovalec turnirja: Na vsakem turnirju poleg skupnega zmagovalca turnirja izberemo še Naj fair play ekipo. Naj fair play ekipa postane tista ekipa, ki v celotnem dnevu in na vseh tekmah pokaže največ ekipnega duha, solidarnosti med sabo in do drugih ekip, se športno obnaša in je na splošno pozitivno naravnana. Igrajo pošteno, spoštujejo pravila igre, spoštujejo nasprotnike, soigralce, sodnike in gledalce, poraz sprejmejo z dostojanstvom. Trener take ekipe je pozitiven, vidi igro kot priložnost za zabavo in ne orodje za zmago, se z igralci spoštljivo pogovarja in ne vidi potrebe po vzdigovanju glasu na svoje igralce.

23. Napredovanje v finale: v finale na vsakem turnirju napreduje ena najbolje uvrščena domača ekipa vsake starostne kategorije.

24. BISTVO IGRE TEE EBALL: Pomembno je sodelovati in ne zmagati! To je resnično slogan igre in želja organizatorjev, da bi se otroci na tekmi najprej zabavali, nato pa športno tekmovali in da bi skupaj s trenerji športno proslavili zmago ali pa športno prenesli poraz.