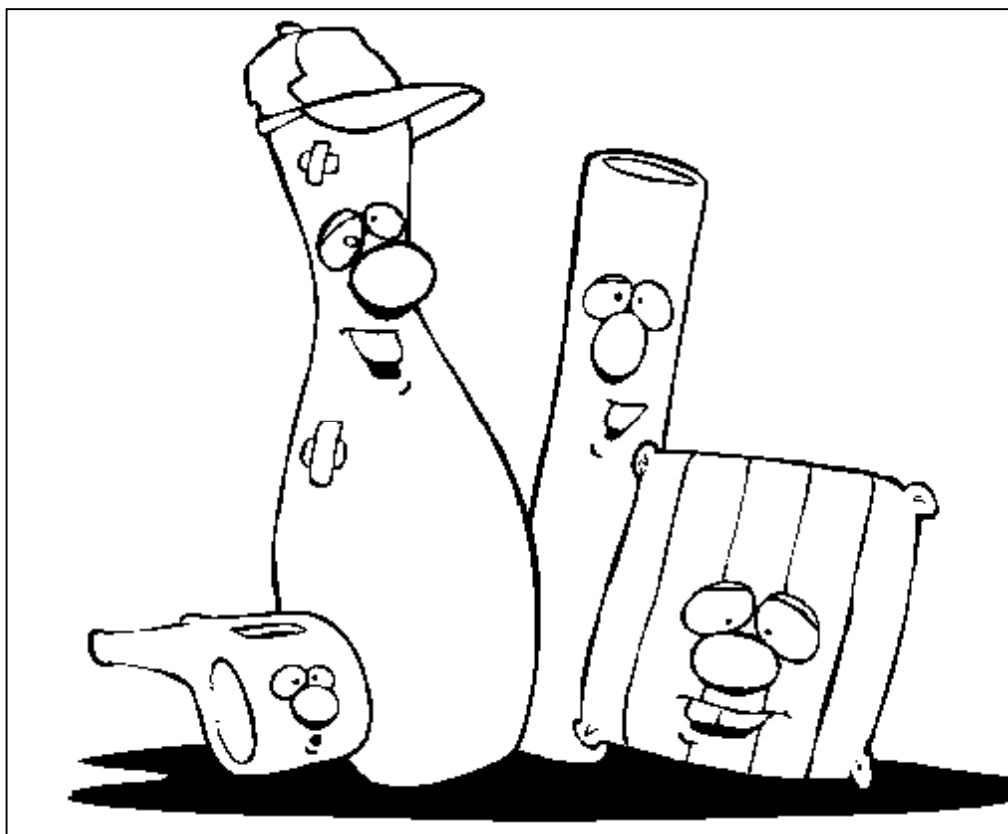


AWANA HRY

oficiální pravidla a propozice



**Awana International ČR
leden 2010**

ÚVOD

Tento manuál je určen pro trenéry týmů, kruhové a čárové rozhodčí, kteří se budou účastnit oficiálních Awana her pro děti od 3. do 7. třídy.

POZNÁMKA: Jakákoliv změna pravidel nebo úprava tohoto manuálu je povolena pouze ústředí Awana International ČR.

AWANA HRY – trochu historie

První Awana hry (dříve Olympiáda) se konaly v roce 1955 v Chicagu – ještě pouze pro chlapce. Zúčastnilo se jich asi 120 chlapců ze čtyř sborů. Děvčata trvala na tom, že příští rok chtějí mít také své vlastní Awana hry¹. Nyní se Awana hry pořádají po celém světě.

POŘÁDÁNÍ AWANA HER

Pořádání Awana her musí být schváleno misionářem Awany.

Pokud mají registrované sbory zájem uspořádat Awana hry ve svém regionu, měly by kontaktovat svého misionáře.

PROPOZICE AWANA HER

Obecná pravidla pro složení týmů:

- kompletní tým jednoho soutěžního družstva tvoří 12 hráčů (nejméně však 10 dětí)
- děvčat musí být stejně nebo více než chlapců
- Plamínků musí být stejně nebo více než Pochodní

• jeden sbor může postavit pouze jeden tým

Doplňková pravidla pro složení týmů:

- je možno se zúčastnit i s minimálním počtem 10 hráčů (pak pro disciplínu č. 1 – *Sáčková štafeta* platí upřesňující pravidla týkající se „trestného hodu“) – v tomto případě musí v děvčatech i chlapcích platit, že počet Plamínků převažuje nad Pochodněmi (aby bylo možné splnit požadavky disciplín č. 2 *Štafeta* a č. 5 *Sprint*)
- pokud je chlapců méně než 5 mohou být doplnění děvčaty – statut takového děvčete v registračním formuláři na pozici chlapce se však po celou dobu Awana her nesmí měnit
- pokud je nedostatek Plamínků nebo Pochodní, mohou být doplnění dětmi

ze Svatojáňku; Svatojánek nahrazuje buď chlapce, nebo dívku (podle potřeby splnit podmínku minimálně stejného počtu děvčat jako chlapců). Statut takového Svatojáňka v registračním formuláři na pozici chlapce nebo děvčete se však po celou dobu Awana her nesmí měnit (pokud např. chlapec Svatojánek nahrazuje chybějící děvče, je považován za děvče ve všech disciplínách a po celou dobu Awana her).

Počet přihlášených týmů a prostorové možnosti sportovní haly určují počet Awana čtverců. Pokud je k dispozici pouze jeden čtverec a je přihlášeno více týmů než čtyři, je možno uspořádat týmy na týmových čarách do dvou řad. Přiřazení týmu na čtverec, čáru, příp. řadu je losováno.

O počtu Awana čtverců, resp. řad, o podmínkách registrace rozhoduje s konečnou platností ředitel Awana her.

REGISTRACE

POŽADAVKY

1. Soutěžit na Awana hrách mají právo pouze registrované sbory (Awana kluby). Každý sbor může postavit pouze **jeden tým**. Sbory (kluby) se mohou za účelem vytvoření jednoho týmu sdružovat (po dohodě s ředitelem AH). Dva týmy z téhož sboru je možno na Awana hry zaregistrovat pouze v případě pokud to dovolují prostorové možnosti.

2. Každý sbor musí do stanoveného termínu odevzdat **registrační formulář** a zaplatit **startovné**. Startovné pokrývá část provozních nákladů Awana her. Kromě pásek se suchým zipem pro *Třínohý závod*, které si týmy přivezou svoje vlastní, jsou všechny další pomůcky zajišťovány pořadatelem. Tým se považuje za oficiálně zaregistrovaný teprve až po zaplacení startovného.

PŘIHLÁŠENÍ TÝMU

V okamžiku, kdy jsou naplněny počty týmů ve všech hracích čtvercích, jsou další týmy evidovány jen jako náhradní. Týmy zaregistrované jako náhradní o tom budou náležitě zpraveny.

SPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

Důležitým rysem programu Awany je učení se sportovnímu chování. To, zda vyhraje, nebo prohraje, není tak důležité jako to, že ze sebe

¹ V USA měli odděleně chlapecké a dívčí kluby.

vydáme to nejlepší. Zachování přátelského postoje ve všech situacích ukazuje, že Kristus může dát pokoj a vítězství za všech okolností. Žádný trenér by díky svému nespportovnímu chování neměl být nikomu kamenem úrazu.

Být vítězem v Kristu je daleko důležitější, než být vítězem na Awana hrách. Chceme povzbudit všechny trenéry týmů, aby své svěřence motivovali k co nejlepšímu výkonu, avšak zdravé nadšení by nemělo přerůst v nespportovní chování, výbuchy hněvu a dalších emocí. Trenéři profesionálních sportovců sice někdy pronášejí nevhodné výroky, ale naši trenéři jsou přece zralými, věrnými, nestrannými a znovuzrozenými lidmi, kteří se za všech okolností chovají v souladu s cílem a pravidly Awana her.

Awana hry poskytují dětem příležitost naučit se i pod tlakem soutěživosti zachovat určitou míru pokory. Může to být svědectvím mnoha divákům. Naše chování bychom měli mít pod kontrolou a všichni trenéři i hráči by si měli být vědomi, že křesťanské svědectví je tou nejdůležitější věcí.

OBECNÉ INFORMACE

Seznam hráčů

V registračním formuláři týmu, který sestavuje trenér, musí být uvedeno celé jméno, věk hráče k 1. září klubového roku, aktuálně dosažená klubová hodnota, příp. datum narození. Do určité předem dané doby před zahájením her může být ještě doplněn či obměněn, pak již ne.

Dresy týmů

Dresem je Awana tričko, ale družstva mohou mít i vlastní dresy. V tomto případě však trenéři odpovídají za to, že dresy hráčů nebudou nikoho pohoršovat. Každý, kdo se pohybuje na hrací ploše, musí mít sportovní obuv, která nemá černou podrážku. To platí i pro trenéry a rozhodčí.

Trenéři by měli mít buď tričko vedoucího, nebo svůj týmový dres. Jednotné dresy vypadají na hřišti velmi dobře. V tvorbě dresů buďte nápadití.

Pojištění a prohlášení rodičů

Awana International ČR jako pořadající organizace pojištění hráčů nezajišťuje. Každý sbor by si měl zjistit pojištění a zabezpečení svých dětí sám. Trenér by však měl mít u sebe *prohlášení rodičů*, kde je uvedeno, že souhlasí s účastí svého dítěte na Awana hrách. Toto prohlášení může

obsahovat další doplňující informace (zdravotní pojišťovna, léky, alergie, zdravotní omezení apod.). Pokud akce netrvá déle než 4 dny, potvrzení není povinné, ale budí to určitou důvěru u rodičů.

Rekordy

Zapisovatelé výsledků a časoměřiči zaznamenávají nejrychlejší časy u každé měřitelné disciplíny s přesností na setinu sekundy. Aby tyto časy mohly platit jako rekord, musí čas měřit nejméně dva nezávislí časoměřiči. Čas obou je průměrován. Rekordy jsou vyhlašovány až po 3. ročníku her.

Odměny vítězům

Finále

(1. – 4. místo)

Odznak za účast na šerpu

(podle možností všem)

PREZENTACE AWANA HER

Soutěžící potřebují povzbuzení diváků, kteří jim budou fandit. Proto jsou Awana hry příležitostí jak představit Awanu lidem, kteří se s ní nikdy předtím nesešli.

Nabízíme několik tipů jak povzbudit vaše rodiče a další diváky k účasti na Awana hrách:

1. Awana hry by měly být s předstihem prezentovány na klubových schůzkách. Jako fandící diváci se Awana her mohou zúčastnit i další členové klubu, kteří nejsou přímo v soutěžním týmu. I oni by se měli cítit součástí příprav na Awana hry i součástí týmu.
2. Awana hry by měly být prezentovány také ve sboru. Kazatel může soutěžní tým podpořit mnoha způsoby, např. při oznámeních, ve sborovém časopise nebo na nástěnce.
3. Awana hry by měly být prezentovány i mezi rodiči. Lidé, kteří nemají o Awana hrách ani ponětí, potřebují někdy trochu více povzbudit, aby se přišli napoprvé podívat. Osobní pozvání nebo letáček mnohdy úplně postačí.

PRŮBĚH AWANA HER

Stanoviště týmu

Týmy by měly vyhledat své předem určené stanoviště na hrací ploše (svou pomezí čáru, příp. svůj čtverec). Před začátkem už není na hrací ploše povolen jakýkoliv trénink ani rozcvičování. Týmy

předejdou mnoha zmatkům, když hned ukázněně zaujmou místo na své pomezni čáře.

Porada trenérů a rozhodčích

Příslušní čároví a kruhové rozhodčí se sejdou s trenéry uprostřed svého hracího čtverce ke krátké poradě o aktuálních instrukcích a k modlitební chvíli. Trenéři zde mají poslední možnost se před začátkem her na něco zeptat.

Zahajovací ceremoniál

Všichni hráči by měli být svými trenéry předem obeznámeni, jak bude zahajovací ceremoniál vypadat (mají v tichosti stát, umět *slib čestnosti* a verš Awany 2Tm 2,15).

Zvěst evangelia

Divákům (rodičům a pozvaným kamarádům) se jasným a názorným způsobem zvěstuje evangelium – plán spasení. **To je hlavním účelem her.** Mnoho rodičů, příbuzných a přátel, kteří se možná ještě nikdy předtím žádné křesťanské akce nezúčastnili, má tak příležitost slyšet evangelium. Tuto část programu je možno zařadit před začátkem her, příp. mezi finále a semifinále.

Dalším okamžikem může být slavnostní předávání hlavních postupových odměn *Skvělý a Timoteus* (za dokončení několika příruček) těm členům klubů, kteří budou přítomni (nutno dohodnout předem).

Trenéři by měli poučit hráče, že během zvěstování nebo odměňování se mají chovat tiše a klidně sedět na svém místě. Hráči při tom neopouští svou pomezni čáru.

ORGANIZAČNÍ TÝM

Dotazy a protesty

Hráči směřují své dotazy a protesty pouze na svého trenéra. Pokud má nějakou otázku nebo připomínku trenér, měl by o tom diskutovat pouze se svým aktuálním čárovým rozhodčím. Pokud rozhodčí nemůže záležitost uspokojivě vyřešit, konzultuje problém s kruhovým rozhodčím. **Rozhodnutí kruhového rozhodčího je konečné. Bez vyzvání kruhového rozhodčího nesmí žádný trenér do herního pole vstoupit!**

Ředitel Awana her

Zabezpečuje organizaci her, registraci týmů a dohlíží na celý průběh Awana her.

Kruhový rozhodčí

Zodpovídá za:

- poradu trenérů a čárových rozhodčích před začátkem her
- dohled nad odstartovanými disciplínami
- vyhlášení opakovaných startů
- vyhlášení vítězů jednotlivých disciplín
- koordinaci rotace čárových rozhodčích a kontrolu jejich základních povinností
- činnost zapisovatelů výsledků
- činnost časoměřičů
- konečné řešení ve všem, co oficiální pravidla neobsahují

Moderátor/startér

Vydává startovní signál k odstartování většiny disciplín nebo závodů, a to pro všechny čtverce najednou (pokud jsou). Ohlašuje nadcházející disciplíny a moderuje celé Awana hry.

Čároví rozhodčí

Každý čtverec má čtyři vyškolené čárové rozhodčí, kteří musí velice dobře znát pravidla všech oficiálních disciplín a průběh her. Musí si také umět poradit s řešením situací při nerozhodné hře, nerozhodném kole, nebo nerozhodném skóre. Hlásí kruhovému rozhodčímu důvod k opakování startu, porušení pravidel, spadlé kuželky, bránění ve hře apod.

Zapisovatelé výsledků

Dva zapisovatelé pro každý čtverec zapisují umístění, která vyhlásil kruhový rozhodčí, do výsledkové listiny v podobě bodů. Další pomocník zapisovatelů zveřejňuje tyto výsledky na výsledkové tabuli pro diváky.

Časoměřiči

U každého čtverce jsou dva časoměřiči, kteří měří čas vítěze v každé měřitelné disciplíně. Pokud chcete vést oficiální rekordy, je zapotřebí minimálně dvou časoměřičů pro každý čtverec, aby byly rekordy platné. Jejich výsledky se průměrují.

Trenéři týmů

Trenéry si volí každý klub sám. Jeden tým může mít na hrací ploše nejvýše dva trenéry. Trenéři **nesmí vstupovat** do herního pole. Jedinou výjimkou je upevňování pásků se suchým zipem hráčům v disciplíně *Trínohý závod*. Trenéři stojí

vně herního pole a dávají odtud hráčům své pokyny. Nesmí při tom překážet ani hráčům, ani rozhodčím.

1. Trenéři mohou požádat prostřednictvím svého čárového rozhodčího, aby kruhový rozhodčí přehodnotil své rozhodnutí.
2. Trenér může být požádán, aby opustil hrací čtverec, příp. odešel z plochy úplně, pokud to kruhový rozhodčí uzná za vhodné.
3. Všichni trenéři by měli projít trenérským školením Awana her.
4. Po celou dobu soutěžní disciplíny musí být všichni trenéři za svou pomezí čarou.

ZÁKLADNÍ POJMY

Pro rychlou orientaci seřazeno abecedně.

Balónky

Nafukovací balónky použitelné do průměru 22-25 cm se nafukují jen do průměru kolem 20 cm.

Bodovací kuželky

Bodovací kuželky se umísťují na příslušných značkách na úhlopříčkách v disciplíně *Trojnohý závod*. Jsou určeny pouze k doteku na rozdíl od uchopení středové kuželky (sáčku). Určují pořadí vítězů. V tomto případě neplatí pravidlo *držení v ruce*.

Bodové hodnocení

Body za každou disciplínu jsou definovány dále v části [Pravidla disciplin Awana her](#).

Kruhový rozhodčí vyhláší pouze pořadí družstev – body zaznamenávají zapisovatelé a zveřejňují na tabuli výsledků. Hráči by měli do doby, než kruhový rozhodčí vyhlásí konečné pořadí, zůstat ve středu kruhu a držet v ruce vítěznou kuželku či sáček.

Bránění ve hře

Kruhový nebo čárový rozhodčí může zvolat „bránění ve hře“, pokud uváží, že byla oslabena jasná šance na výhru jinými než běžnými situacemi a riziky hry. Bránění ve hře zahrnuje i případy, kdy hrajícímu týmu nebo jednotlivci brání v postupu někdo jiný než soutěžící, například pořadatelé, diváci, trenéři, nehrající hráči z protivníkovy týmu apod. Pokud zavíní bránění ve hře člen týmu nebo trenér, bude jeho tým pro daný závod diskvalifikován. Bránění ve hře může být též vyhlášeno, pokud hráči zabránila v postupu nějaká překážka nebo voda na podlaze. Bylo-li vyhlášeno

bránění ve hře, zorganizuje kruhový rozhodčí bez startéra opakování hry.

Diskvalifikace

Tým může být během závodu kruhovým nebo čárovým rozhodčím kdykoliv diskvalifikován z následujících důvodů:

1. Zbytečná hrubost nebo nevhodné chování.
2. Povalení kruhové kuželky.
3. Záměrné překážení ostatním hráčům.
4. Hráč se účastní většího počtu disciplín, než je předepsáno (viz *Základní pojmy* „Počet startů“).
5. Porušení pravidel hry, která nejsou v tomto seznamu, ale někde jinde v této brožurce.
6. Nesportovní chování (viz *Základní pojmy* „[Nesportovní chování](#)“).

Povzbuzujte své hráče každý závod dokončit. Důvodem je to, že zřejmí vítězové mohli být v průběhu hry diskvalifikováni. Hráč, který však závod nedokončil, nemůže mít jejich body.

Držení v ruce

U disciplín, kde se k určení pořadí používá středová kuželka/sáček, je musí hráč pevně uchopit a držet až do vyhlášení výsledků. V případě, že kuželku/sáček v zápalu boje ve středu pole špatně chytí a vyklouznou mu, vítězné body získává hráč, který nakonec kuželku/sáček pevně drží. (Pouhý dotyk kuželky nebo sáčku rukou tedy k vítězství nestačí.) Pokud byl hráč, který drží středovou kuželku/sáček, v průběhu hry diskvalifikován, aniž si toho všiml, obdrží jeho vítězné místo hráč, který přiběhl do středu jako další v pořadí (viz *Základní pojmy* [Vítěz závodu](#)).

Kruhové kuželky

(Viz [obrázek herního pole](#).) Všechny kruhové kuželky se při běžeckých disciplínách obíhají po vnější straně kruhu. Není povoleno kuželky přeskakovat. Je-li kuželka v okamžiku obíhání už shozena někým jiným, musí se obíhat označené místo, kde kuželka obvykle stojí. Pokud se běží do středu, kruhová kuželka týmu se musí obíhat také z vnější strany. Kdo během závodu kuželku shodí, je pro daný rozběh nebo závod diskvalifikován.

Nerozhodná hra

Zmocní-li se, dle mínění kruhového rozhodčího, středové kuželky nebo sáčku současně dva hráči (nebo mají-li týmy stejné množství bodů v závěru disciplíny *Seber sáčky*), je vyhlášena „nerozhodná hra“. Příslušné body jsou mezi oba nerozhodné

týmy rozděleny rovným dílem. Pokud se v daném závodě budou i další místa (nově až do čtvrtého místa) a na některých ze dvou po sobě následujících míst nastane nerozhodný stav, jsou patřičné body za obě místa sečteny a poté stejným dílem rozděleny mezi příslušné hráče. Následující místo se tímto neudělí. Při nerozhodném výsledku u 3. a 4. místa se body za obě místa sečtou a dělí rovným dílem mezi oba nerozhodné týmy. Případné půlky bodu se do počítadla skóre nezapočítávají, ale slouží pro určení konečného pořadí týmů v případě nerozhodného výsledku po odehrání všech disciplín.

Výjimkou je disciplína *Seber sáčky*, kde se sečtou body za druhé a třetí místo a stejným dílem rozdělí. Případné půlky bodu se do skóre nezapočítávají a slouží pouze pro určení konečného pořadí týmů v případě nerozhodného výsledku celých Awana her.

Nerozhodné celkové skóre

Pokud mají kterékoliv dva nebo více týmů po závěrečné soutěžní disciplíně Awana her shodný počet bodů (včetně případných polovin bodu), utkají se tyto týmy v jednom rozhodujícím kole týmové disciplíny *Sáčková štafeta*.

Nesportovní chování

Pokud tým hledá „mezery“ ve výkladu pravidel a nehraje fěr, jedná proti duchu sportovní chování. Kruhový rozhodčí spolu s čárovými může pro takový závod určité disciplíny rozhodnout o diskvalifikaci týmu i přesto, že tým „literu“ pravidel naplnil.

Nový start

Kruhový nebo čárový rozhodčí zvolá hlášku „nový start“, když někdo vystartoval ještě před zazněním startovního signálu. Hra je co nejdříve zastavena a pak znovu kruhovým rozhodčím odstartována. Dva špatné starty v jedné disciplíně nebo kole zaviněné stejným týmem znamenají pro tento tým a pro daný rozběh diskvalifikaci. Zbývající týmy jsou odstartovány znovu.

Opakování hry

Opakování závodu/kola se provádí po vyhlášení „bránění ve hře“, nebo v případě, kdy podle mínění kruhového nebo čárového rozhodčího **není možno přesně určit vítěze**.

Při opakování rozběhnutého maratónu je možno postavit na start nové běžce.

Tým je ze startu opakovaně hry vyřazen, pokud:

1. kterýkoliv z jeho hráčů [bránění ve hře](#) zapříčinil, **nebo**
2. pokud byl tým diskvalifikován z nějakého důvodu ještě před okamžikem bránění ve hře, nebo z důvodu, který opakování hry zapříčinil.

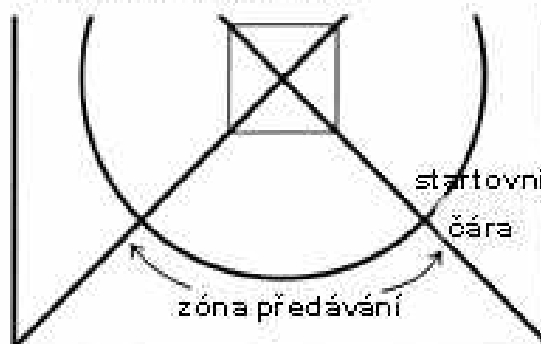
Počet povolených startů

Každý člen týmu **musí** startovat nejméně ve 2 a nejvíce v 8 disciplínách. Žádný soutěžící se nesmí účastnit více než jedné ze dvou vytrvalostních disciplín *Maratón* a *Maratónská štafeta* a více než jedné ze dvou rychlostních běžeckých disciplín *Sprint* a *Štafeta*.

Předávací území

Při všech štafetách musí být štafetový kolík předán uvnitř předávacího území, tj. v zóně předávání svého družstva vně kruhu (viz obrázek). Předání štafetového kolíku v kterékoliv jiné části hracího pole, včetně předání kolíku před nebo za úhlopříčnou čarou, má za následek diskvalifikaci týmu v tomto rozběhu. Pro posouzení správného předávání, příp. diskvalifikace, je důležitá poloha štafetového kolíku v okamžiku předávky.

Obrázek zóny předávání



Přešlap

Čáry na podlaze jsou vyznačeny páskou o určité šířce. Pro posuzování případného přešlapu při závodech, ve kterých se přešlapy herního pole posuzují, se za přešlap počítá přešlápnutí celé šířky pásky. Tým, který přešlápl, je pro daný rozběh nebo závod diskvalifikován. Za přešlap je považováno i přešlápnutí pomezí týmové čáry některým z nehrajících hráčů.

Skruz

Jestliže se při běhu do vnitřního malého čtverce dotkne plochy jako první kterákoliv jiná část

hráčova těla než ruka nebo chodidlo, je tento hráč diskvalifikován (nesmí se vrhnout do středu skluzem).

Sportovní obuv

Před vstupem na oficiální hrací pole musí mít hráči na sobě sportovní obuv s čistou světlou podrážkou nebo přímo sálovou obuv.

Středová kuželka/sáček

U soutěžních disciplín, které končí uprostřed kruhu, je kuželka umístěna na středovém sáčku ve středu čtverce. Body za první místo získá družstvo, jehož hráč pevně chytil středovou kuželku a drží ji až do okamžiku vyhlášení pořadí. Druhé místo získává hráč, který pevně chytil středový sáček a drží ho v ruce až do okamžiku vyhlášení pořadí (viz Základní pojmy „[Držení v ruce](#)”). Body za třetí a čtvrté místo obdrží hráči, kteří jsou ve středu čtverce jako další v pořadí a dupnou nohou na střed hracího pole, kam se umísťuje středová kuželka a sáček.

Startovní čára

U běžeckých disciplín, kde se běhá kolem kruhu, startuje hráč z příslušné barevné startovní úhlopříčné čáry svého týmu vně kruhu (viz obrázek zóny předávání.). Všechny běžecké disciplíny se běhají proti směru hodinových ručiček.

Startovní signál

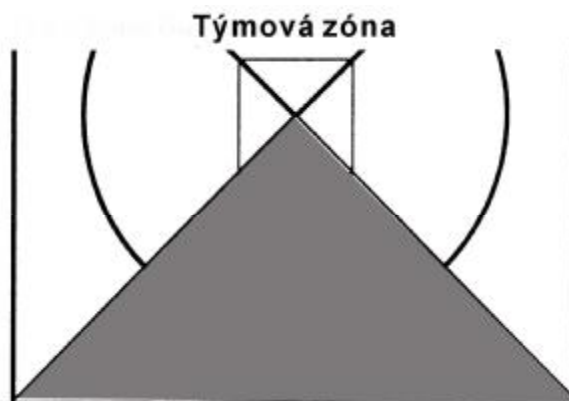
Je-li tým připraven ke hře, signalizuje to čárový rozhodčí kruhovému rozhodčímu. Je-li připravenost všech týmů v daném čtverci potvrzena všemi čárovými rozhodčími, signalizuje kruhový rozhodčí připravenost celého čtverce startérovi. Jakmile všechny čtverce (v případě více čtverců na hrací ploše) signalizují připravenost, odstartuje startér závod pro všechny čtverce najednou.

Trénink na Awana hry

Pokud míváte herní část v malých prostorách, doporučujeme k tréninku tělocvičnu nebo prostor, kde je možno využít celého Awana čtverce 12x12 m. Důvodem je, že si děti musí zvyknout oficiální hrací pole a na přísnější pravidla než při obvyklých hrách pro zábavu.

Týmová zóna

Území týmu tvoří trojúhelník uvnitř čtverce ohraničený pomezí čarou týmu a oběma úhlopříčkami (viz obrázek).



Týmové (pomezí) čáry

Červené, modré, zelené a žluté čáry tvořící čtverec okolo hracího kruhu jsou týmovými pomezími čarami družstev. Členové týmu, kteří právě v daném závodě nesoutěží, by měli sedět v dostatečné vzdálenosti (kolem 0,5 metru) za pomezí čarou, aby při zápalu fandění nedošlo k náhodnému přešlapu a k diskvalifikaci týmu.

Vítězné pořadí závodu

Kruhový rozhodčí vyhláší pořadí vítězů po každém závodě. Své rozhodnutí může konzultovat s čárovými rozhodčími. Hráči by měli držet kuželku nebo sáček, dokud kruhový rozhodčí neurčí vítěze. Pokud byl některý hráč z bodovaného místa diskvalifikován, pak hráči, kteří se umístili za ním, postupují o jedno místo výš. Pokud kruhový rozhodčí není schopen jednoznačně určit pořadí vítěze, má právo vyhlásit [opakování hry](#).

OFICIÁLNÍ PRAVIDLA

Disciplína 1 - Sáčková štafeta

3 závody:

- I. 5 + 1 děvčata (D) Plamínci i Pochodně bez omezení
- II. 5 + 1 chlapani (CH) Plamínci a Pochodně bez omezení
- III. 5 + 1 smíšená družstva (D+CH)

První místo– 4 body

Druhé místo – 3 body

Třetí místo – 2 bod
Čtvrté místo – 1 bod

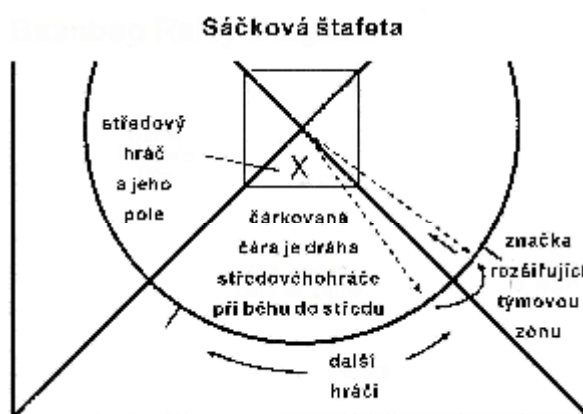
Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, jeden sáček na tým, středová kuželka a sáček.

Jeden z hráčů stojí v malém středovém poli (více diagram) a je kapitánem – středovým hráčem pro tuto disciplínu. Může se pohybovat kdekoli ve svém výseku malého čtverce, ale v okamžiku házení nebo chytání sáčku musí být alespoň jedna jeho noha v tomto poli. (Nohu může nadzvednout, ale pokud jí přesune mimo pomyslné svislé hranice pole, bude diskvalifikován).

Další hráči - chytači stojí oběma nohama za kruhem tak, jak je vyznačeno v diagramu. Tito hráči nesmí po celou dobu hry vstoupit do kruhu. Značka 1 m vpravo od každé kruhové kuželky označuje oblast, která musí zůstat volná pro kapitána sousedícího týmu, až bude běžet do středu. Když sousední tým stojí v cestě kapitána běžícího do středu, může to být posouzeno jako bránění ve hře.

Po zaznění startovního signálu hodí kapitán sáček napravo hráči 1 (stojí nejdále od diagonály svého týmu). Hráč 1 sáček chytne a hodí jej zpět kapitánovi. Ten jej hodí hráči 2 atd. Hra pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají sáček zpět kapitánovi. Až kapitán chytí sáček od posledního hráče, rozběhne se kolem své kuželky do středu (viz diagram) pro středovou kuželku nebo sáček.

Kapitánovi obíhajícímu svou kuželku nesmí nikdo bránit v běhu (nesmí se ho dotknout jiný hráč). Podmínkou získání bodů je kromě získání středové kuželky nebo sáčku také to, že barevný sáček musí kapitán po celou dobu držet a nesmí mu z ruky vypadnout. Jestliže upadne sáček na zem některému z hráčů - chytačů, může kterýkoliv z chytačů sáček zvednout a podat ho původnímu příjemci za předpokladu, že se žádnou částí těla nedotkne ani hracího pole uvnitř kruhu (přešlap, dotek rukou do kruhu), ani mimo týmovou zónu svého týmu (mimo čtverec). Nicméně v házení sáčku musí pokračovat hráč, kterému byl určen a který ho nechytil. Hráč nemusí stát při chytání ani házení na obou nohách, nicméně pokud se jeho chodidlo dostane mimo pomyslné svislé hranice daného hracího pole, bude diskvalifikován.



Pro sáčky, které spadnou dovnitř hracího kruhu, si může kapitán dojít, ale musí se před hodem vrátit do svého středového pole. Jestliže se sáček dostane mimo týmovou zónu, je tým diskvalifikován. Spadne-li sáček do týmové zóny soupeřů, tým je diskvalifikován, ale sáček se nechává ležet (tým nesmí překážet zbylým týmům).

V případě menšího počtu soutěžících, než 5 + 1, je minimální počet hráčů v jednom závodě 4 + 1. Výhoda menšího počtu hráčů je řešena následujícím počtem 2 trestných hodů navíc:

- 1 trestný hod za chybějícího hráče do předepsaného počtu 5 hráčů
- plus 1 další trestný hod za možnost hodit dvakrát tomu samému hráči (je totiž o něco rychlejší, než pootočit se a házet hráči vedle).

Trestné hody odehrají první dva chytači v řadě, takže každý z nich chytí a odhodí sáček dvakrát za sebou.

Disciplína 2 - Štafeta

2 závody:

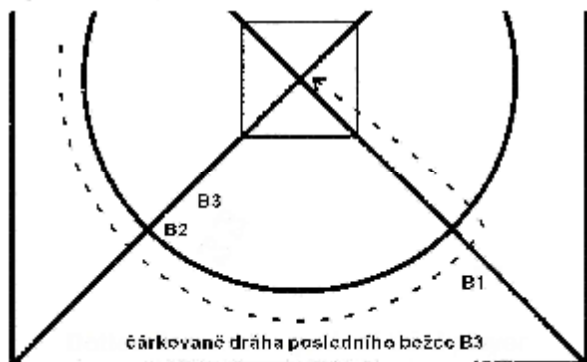
- I. 3 D (nejvíce 1 Pochodeň)
- II. 3 CH (nejvíce 1 Pochodeň)

První místo – 4 body
Druhé místo – 3 body
Třetí místo – 2 bod
Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, štafetový kolík pro každý tým, středová kuželka a středový sáček

První běžec se štafetovým kolíkem startuje na své startovní čáře vně kruhu (B1 v diagramu).

Sprint - počáteční rozestavení běžců



Zbylí dva běžci čekají v kruhu uvnitř svého týmového pole (B2 a B3 v diagramu). Po odstartování běží první běžec jedno kolo kolem kruhu a předá kolík běžci B2. Kolík musí být předáván zásadně v prostoru svého týmu (viz *Základní pojmy* „[předávací území](#)“), jinak je tým diskvalifikován. Druhý běžec oběhne rovněž jedno kolo a předá štafetový kolík běžci B3. Hráči, kteří doběhli, opouštějí urychleně kruh vpravo za svoji týmovou čáru. Třetí běžec po oběhnutí jednoho kola oběhne svoji kuželku a běží do středu pro středovou kuželku nebo sáček. Až do uchopení kuželky/sáčku nebo došlapu do středu musí štafetový kolík držet v ruce, aby získané body platily.

Soutěžící, kteří shodí jakoukoliv kruhovou kuželku, jsou diskvalifikováni. Pokud štafetový kolík vypadne z ruky, může jej běžec kdykoliv znovu sebrat a pokračovat v běhu, nesmí však upadnout mimo hrací čtverec.

Hráči, kteří běží ve Štafetě, už nemohou startovat ve Sprintu.

Disciplína 3 - Seber sáčky

2 závody:

- I. 5 D (nejméně 3 Plamínci)
- II. 5 CH (nejméně 3 Plamínci)

První místo – 7 bodů

Druhé místo – 5 body

Třetí místo – 3 body

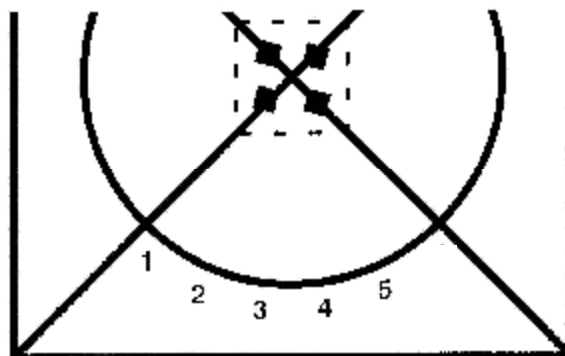
Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: 4 barevné sáčky a 1 pruhovaný. Vítězové této disciplíny se určují podle celkového součtu bodů získaných za všech pět čísel.

Nejvyššímu hráči z klubu Pochodeň je přiděleno číslo 1 a dalšímu číslo 2; Plamínci jsou seřazeni od největšího po nejmenšího a jsou jim přidělena

čísla 3, 4, 5. Hráči stojí vedle sebe na upažení od 1 do 5 za kruhovou čáru své týmové zóny. Ve středu kruhu je umístěno pět sáčků. Pruhovaný sáček je umístěn ve středu pole a čtyři barevné sáčky jsou umístěny v rozích malého středového čtverce (viz obrázek).

Seber sáčky - rozestavení hráčů



Barevné sáčky mají hodnotu 1 bodu. Pruhovaný sáček je za 2 body, avšak pouze v případě, že hráč, který ho dopravil za kruhovou čáru, drží také minimálně jeden sáček barevný. Jinak je i pruhovaný sáček pouze za 1 bod.

Když startér vyvolá příslušné číslo, hráč s tímto číslem běží do středu kruhu. Pobere co nejvíce sáčků a vrátí se s nimi zpět za svou kruhovou čáru. Sáčky, které jsou dopraveny za kruhovou čáru hodem, se nepočítají. Započítávají se pouze sáčky, které má hráč v ruce, když se alespoň jednou nohou dostane za svou kruhovou čáru. Jestliže se při prvním vstupu* do vnitřního malého čtverce dotkne plochy kterákoliv jiná část hráčova těla než ruka nebo chodidlo, je tento hráč je diskvalifikován (nesmí jít do boje skluzem). Jeho body za sáčky v takovém případě propadají a nikomu jinému se nezapočítávají. Toto pravidlo neplatí, pokud se hráč podle mínění rozhodčích dotkl země pod vlivem okolností, které nemohl ovlivnit (strčen soupeřem, uklouzl ap.).

Jestliže dva hráči při prvním vstupu uchopí v jednom okamžiku stejný sáček, nazýváme jej „sáček ve hře“. Sáček ve hře (držený dvěma či více hráči) ukořistí hráč, který přetáhne sáček ve hře na svou stranu. To se stane tehdy, když se hráč se sáčkem ve hře dostane **jakoukoliv částí těla za svou kruhovou čáru**. Jeho týmu jsou pak přičteny body za sáčky, které držel v ruce (včetně sáčku ve hře i sáčků, které v tom okamžiku držel soupeř). Povel „Čas“ vydá podle svého uvážení kruhový rozhodčí v případě, kdy hra začne vážnout.

* „První vstup“ končí, když hráč poté, co vstoupil do vnitřního malého čtverce, změnil svůj směr.

Od povelu čas se odpočítává 5 sekund. Pak jsou přiděleny body za skutečně získané sáčky (tj. pouze ty, které byly skutečně dopraveny za kruhovou čáru).

Sáčky se nesmí druhým hráčům „krást“, tj. sebrané sáčky, které již hráč prokazatelně drží v ruce jako jediný, mu nesmí jiný hráč vytrhávat z ruky (*sáček ve hře* se týká jen prvního uchopení).

Sáčky dopravené za čáru, předá hráč čárovému rozhodčímu, který nahlásí kruhovému rozhodčímu získaný počet bodů.

Body získávané postupně všemi 5 hráči jednoho týmu se sčítají. Tento celkový součet určuje pořadí týmů v každém závodě.

Číslo hráčů se vyvolávají pouze jedenkrát, takže hráč po odehrání svého kola opouští hrací plochu. Zbývající hráči se musí znovu rozestoupit podél středu kruhové čáry na upažení. Poslední číslo není vyvoláváno, ale kolo je odstartováno píšťalkou (nebo jiným dohodnutým signálem).

Jestliže některý z hráčů, jehož číslo nebylo vyvoláno, překročí zbrkle svou kruhovou čáru oběma nohama, nezapočítávají se jeho týmu v tomto kole žádné body.

Disciplína 4 - Třínohý závod

4 závody:

- I. 2 D Plamínek
- II. 2 CH Plamínek
- III. 2 D Pochodeň
- IV. 2 CH Pochodeň

První místo – 4 body

Druhé místo – 3 bod

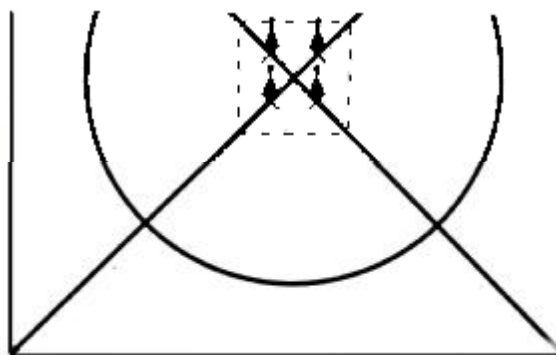
Třetí místo – 2 bod

Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, čtyři bodovací kuželky (jedna pro každý tým) umístěné na značkách uvnitř malého středního čtverce (viz obrázek). Týmy musí být vybaveny vlastními páskami se suchým zipem.

Trenér opatrně sváže pravý kotník jednoho hráče k levému kotníku druhého hráče. Každá dvojice startuje od své startovní čáry. Po zaznění startovního signálu běží dvojice celá dvě kola kolem kruhu.

Pomocné kuželky pro Trojnohý závod



Dvojice zakončí závod tím, že proběhne kolem své barevné kruhové kuželky a běží do středu, kde se **rukou (rukama) dotkne nebo shodí** svou bodovací kuželku. Dvojice je pro toto kolo diskvalifikována, pokud shodí kruhovou kuželku, nebo se jim rozváže páska na kotnících. (Pokud kdokoli z dvojice upadne, nemusí jít ještě o diskvalifikaci.)

Pořadí, ve kterém se každá dvojice **rukou (rukama) dotkne** své bodovací kuželky určuje vítězné pořadí.

Disciplína 5 - Sprint

2 závody:

- I. 1 D Plamínek – 3 kola
- II. 1 CH Plamínek – 3 kola

První místo – 4 body

Druhé místo – 3 body

Třetí místo – 2 bod

Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, středová kuželka a sáček

Běžci stojí na startovní čáře vně kruhu. Po startu oběhne hráč tři celá kola kolem kruhu, pak běží kolem své kruhové kuželky do středu pro středovou kuželku nebo sáček. Soutěžící, který shodí jakoukoli kruhovou kuželku, je diskvalifikován.

Hráči, kteří běží ve Sprintu, už nemohou startovat ve Štafetě.

Disciplína 6

Přetahovaná do čtyř stran*

4 závody:

- I. 2 D Plamínek
- II. 2 CH Plamínek
- III. 2 D Pochodeň
- IV. 2 CH Pochodeň

Pouze první místa – 3 body

Při opakovaném přerušení hry – 2 body

Pomůcky: nekonečné lano* a čtyři sáčky, umístěvané na značkách hlavní diagonály Awana čtverce.

Dva hráči z každého týmu uchopí lano každý z jedné strany značky vyznačující kvadranty. (Hráči nesmí vlézt dovnitř smyčky). Hráči startují při napjaté smyčce a jednou nohou ve středu kruhu. Na úhlopříčné značce každého týmu je položen barevný sáček (Plamínci ve vzdálenosti předposlední značky od středu kruhu – cca 4,2m; Pochodně ve vzdálenosti poslední značky od středu kruhu – cca 4,5m). Po odstartování se všichni hráči snaží za lano táhnout tak, aby mohli chytit svůj sáček.

Dočasná ztráta lana během přetahování není důvodem k diskvalifikaci, ale hráč, který bere vítězný sáček, se musí jednou rukou stále držet lana. Pro zjednodušení hry je hráčům dovoleno pomáhat si nohama přitáhnout sáček blíže k sobě.

Hra může být přerušena kruhovým rozhodčím, když se některý z hráčů drží lana mimo vyznačenou výseč svého družstva. Poté dochází k okamžitému opakování hry odstartováním ze středu pole. Po případném druhém přerušení stejné hry tato hra končí a po 2 bodech získávají družstva, která během této hry ani jednou neporušila pravidlo držení lana.

Zatímco se týmy přetahují, rozhodčí na úhlopříčné čáře posouvají sáčky na pokyn startéra každých 15 sekund vždy o jednu značku (cca 30cm) ke středu. Jestliže byl během hry sáček posunut mimo své místo na úhlopříčné čáře, bude vždy po zaznění nejbližšího patnáctisekundového signálu umístěn na správné místo, aby tým zbytečně nepřicházel o získané výhody.

Body za každou hru se přičítají týmu, jehož hráč se jako první zmocnil jednou rukou sáčku a zvedl jej minimálně 10 cm nad zem, přičemž se samozřejmě druhou rukou držel lana. (Z důvodu

* Přetahovaná do čtyř stran je jediná disciplína, při které mohou hráči používat rukavice.

* uzavřená lanová smyčka o průměru asi 1,5m označená pomocí značek (páskou či fixou) na 4 kvadranty

bezpečnosti jsou i po zvednutí sáčku všichni ostatní hráči povinni držet lano až do signálu kruhového rozhodčího.)

Disciplína 7 - Sáčková Bonanza

2 závody:

- I. 5 D (bez omezení)
- II. 5 CH (bez omezení)

První místo – 4 body

Druhé místo – 3 body

Třetí místo – 2 bod

Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, středová kuželka, středový sáček, jeden barevný a jeden pruhovaný sáček pro každý tým.

Barevné sáčky jsou umístěny doprostřed malého středového trojúhelníku každého týmu. Podél týmové kruhové čáry se postaví 5 hráčů. Hráč 1 drží v ruce pruhovaný sáček. Po startu běží hráč 1 (nejvzdálenější hráč od startovní úhlopříčky) do středu, vymění svůj pruhovaný sáček za barevný a běží zpět za kruhovou čáru, kde předá sáček hráči 2. Hráč 2 běží do středu, kde v trojúhelníkovém poli vymění svůj barevný sáček za pruhovaný, a běží za kruhovou čáru, kde jej předá hráči 3. Hra pokračuje stejným způsobem dále až ke hráči 5, který předává svůj vyměněný sáček opět prvnímu hráči, který hru začínal (hráč 1). Ten otevírá druhé kolo, které probíhá stejným způsobem, takže každý hráč poběží do středu dvakrát. Hru končí hráč 5, když je mu ve druhém kole znovu předán sáček. Běží s ním okamžitě po předání do středu pro středovou kuželku nebo středový sáček, aniž by předtím musel vyměnit sáček ve středu týmové zóny.

Žádný z hráčů nesmí překročit kruhovou čáru dříve, než drží v ruce sáček od předcházejícího hráče. Pokud však hráč svoji kruhovou čáru před převzetím sáčku přeci jen překročil, musí se vrátit oběma nohama za svoji kruhovou čáru, než znovu poběží do středu vyměnit sáčky. **Pokud se tak nestane, je tým diskvalifikován.** Sáček musí být do středového trojúhelníku pokládán, nikoli házen.

Položený sáček musí v trojúhelníkovém poli ležet celou svou plochou (žádná jeho část nesmí přesahovat), jinak je tým diskvalifikován. Stejně tak upadne-li sáček mimo týmové hrací pole, znamená to diskvalifikaci. Vraccující se hráč musí následujícímu hráči sáček **podat, ne hodit.** Hráči

stojí podél kruhové čáry na upažení. Není dovoleno žádné seskupování ani výměna hráčů v řadě.

Disciplína 8 - Maratónská štafeta

2 závody:

- I. 3 D (nejméně 1 Plamínek)
- II. 3 CH (nejméně 1 Plamínek)

První místo – 4 body
Druhé místo – 3 body
Třetí místo – 2 bod
Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, jeden štafetový kolík na tým, středová kuželka a sáček.

Tato hra se hraje stejně jako štafeta, s výjimkou toho, že každý hráč před předáním štafety běží dvě kola místo jednoho. Třetí hráč běží po dvou kolech kolem své kuželky do středu kruhu pro středovou kuželku nebo sáček. Hráči, kteří odeběhnou svá dvě kola, by měli co nejrychleji opustit hrací pole vpravo za svoji barevnou týmovou čáru.

I přesto, že hráč běží pro středovou kuželku nebo sáček, musí stále držet štafetový kolík v ruce, jinak o své body přichází. Pravidlo vyřazovacího doteku zde neplatí.

Hráči, kteří běží maratónskou štafetu, už nesmí startovat v maratónu.

Disciplína 9 - Maratón

2 závody:

- I. 1 D Pochodeň – 5 kol
- II. 1 CH Pochodeň – 6 kol

První místo – 4 body
Druhé místo – 3 body
Třetí místo - 2 bod
Čtvrté místo - 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, středová kuželka a sáček.

Maratónec startuje vně kruhu na startovní čáře svého týmu. Po startu obíhá 6 kol (dívky 5). Pak běží kolem své kruhové kuželky do středu pro středovou kuželku nebo sáček. Soutěžící, kteří shodí kuželku, jsou diskvalifikováni.

Hráči, kteří běží maratón, už nesmí startovat v maratónské štafetě.

Disciplína 10 - Balónková pošta

2 závody:

- I. 5 D (bez omezení)
- II. 5 CH (bez omezení)

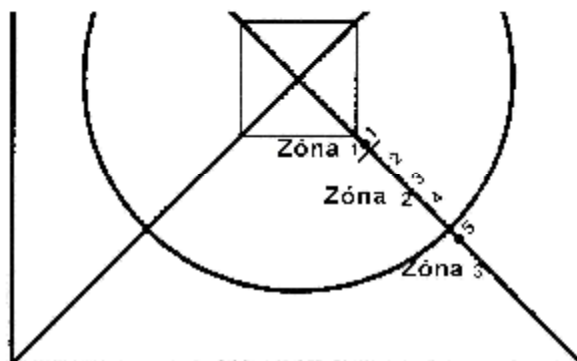
První místo – 4 body
Druhé místo – 3 bod
Třetí místo – 2 bod
Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: jeden balónek na tým, středová kuželka a sáček.

Úhlopříčná čára je rozdělena značkami do tří území. První značka od středu (cca 2,5m) odděluje první území od druhého; třetí území je za kruhem.

Každé kolo se hraje následovně: Pět hráčů se rozkročmo seřadí na úhlopříčné čáře čelem ke středu kruhu (viz obrázek).

Balónková pošta - rozmístění hráčů



První hráč stojí v území 1 a pátý hráč stojí v území 3. První hráč drží balónek oběma rukama za hlavou a čeká na povel ke startu. Po zaznění startovního signálu si hráči předávají balónek mezi nohama, až dojde k hráči číslo pět, který stojí za hranicí kruhu v území 3. Každý z hráčů se balónku musí dotknout.

Pouze hráči v územích 1 a 3 mohou být diskvalifikováni, pokud při držení míče nebudou stát na svých značkách.

Když balónek opouští území 1, hráči jedna až čtyři se mohou začít posunovat na novou pozici pro další kolo.

Když hráč na území 3 dostane balónek, běží s ním na svou novou pozici do území 1. Když hráč, který jako první startoval v území 1, posune postupně až do území 3 a obdrží balónek, běží s ním do středu pro středovou kuželku. Aby dostal body, musí se zmocnit středové kuželky nebo sáčku, aniž by balónek praskl. Pokud balónek praskne, je tým pro tento závod diskvalifikován.

Disciplína 11 - Balónkový volejbal

4 závody:

- I. 2 D Plamínků
- II. 2 CH Plamínků
- III. 2 D Pochodní
- IV. 2 CH Pochodní

Pouze první místo - 3 body

Pomůcky: Jeden nafukovací balónek na čtverec.

V této disciplíně se hraje na území celého Awana čtverce (ohrazeného čtyřmi barevnými čarami jednotlivých týmů). Dva hráči z každého týmu se postaví kdekoliv uvnitř hrací plochy. Kruhový rozhodčí začíná hru ve středu čtverce vyhozením balónku do vzduchu. Hráči se snaží **dopinkat** balónek za barevnou čáru svého týmu (viz *Základní pojmy* „Týmová čára“). Pokud je balónek zahrán nohou, kruhový rozhodčí hru přeruší a znovu pokračuje vyhozením balónku z místa doteku nohou. V případě, že balónek spadne na zem, nic se neděje a hráči mohou pokračovat ve hře. Body se přičítají týmu, za jehož barevnou týmovou čáru se podařilo balónek dopinkat.

Další kolo závodu začíná opět ve středu čtverce; trenéři vymění dvojice podle výše uvedeného rozpisu.

Diskvalifikace může být udělena jednotlivému hráči za nepřiměřenou hrubost, strkání nebo nehraje-li v duchu fair-play.

Disciplína 12 – Shod' kuželku

6 závodů:

- I. 1 D Plamínků
- II. 1 CH Plamínků
- III. 1 D Pochodní
- IV. 1 CH Pochodní
- V. 1 Plamínek (libovolně)
- VI. 1 Pochodeň (libovolně)

Pouze první místo – 3 body

Pomůcky: čtyři barevné sáčky, středová kuželka

Hráč stojí se sáčkem v ruce na své startovní čáře vně kruhu. Po startu běží jedno kolo až do své týmové zóny. Odtud se snaží shodit sáčkem středovou kuželku. Může střílet za běhu nebo se zastavit, ale střílet musí pouze ze své týmové zóny. První hráč, kterému se podaří kuželku shodit tak, že spadne, vyhrává. Hráči si po neúspěšných hodech mohou pro svůj sáček dojít, vrátit se za kruhovou čáru své zóny a hody opakovat, dokud není kuželka shozena. Musí však dávat pozor, aby nebránili ostatním hráčům v hodu. Jinak jim hrozí

diskvalifikace. Házející hráči naopak stílí pouze do kuželky, nikoli do přebíhajících hráčů, aby je schválně diskvalifikovali. Hra končí po shoení kuželky, nebo po vypršení časového limitu 1 minuta od odhození sáčku prvním střilejícím hráčem.

VÝBĚR DISCIPLÍN

Z předcházejících 12 disciplín se pro každý ročník Awana her vybere oficiálních 10. Disciplíny vybírá a včas oznamuje Awana klubům ředitel Awana her nebo misionář Awany.

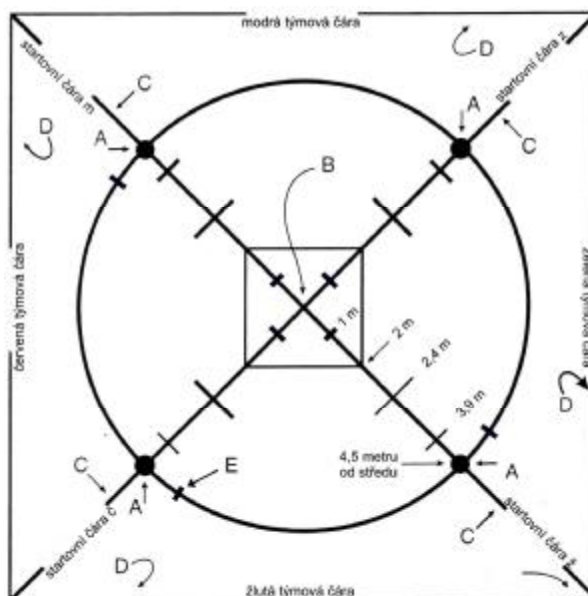
AWANA ČTVEREC

Oficiální hrací pole Awana her je Awana čtverec, který se skládá z vnitřního kruhu o průměru 9,5m a vnějšího čtverce o straně 12m. Každý tým má přidělenou svou barvu pomezí (týmové) čáry.

Klíč k diagramu:

- A... kruhové kuželky
- B... místo pro středovou kuželku a sáček
- C... úhlopříčná startovní čára
- D... pomezí (týmové) čáry družstva tvořící Awana čtverec
- E... značka, za kterou už nesmí stát hráči dané týmové zóny, aby nepřekáželi hráči vedlejšího družstva při běhu do středu např. při *Sáčkové štafetě*

Startovní pozice hráčů je stanovena pravidly pro každou konkrétní disciplínu zvlášť. Ujistěte se, zda váš tým zná dobře hrací pole Awana her.



Pozn.: vzdálenosti v metrech platí od středu čtverce