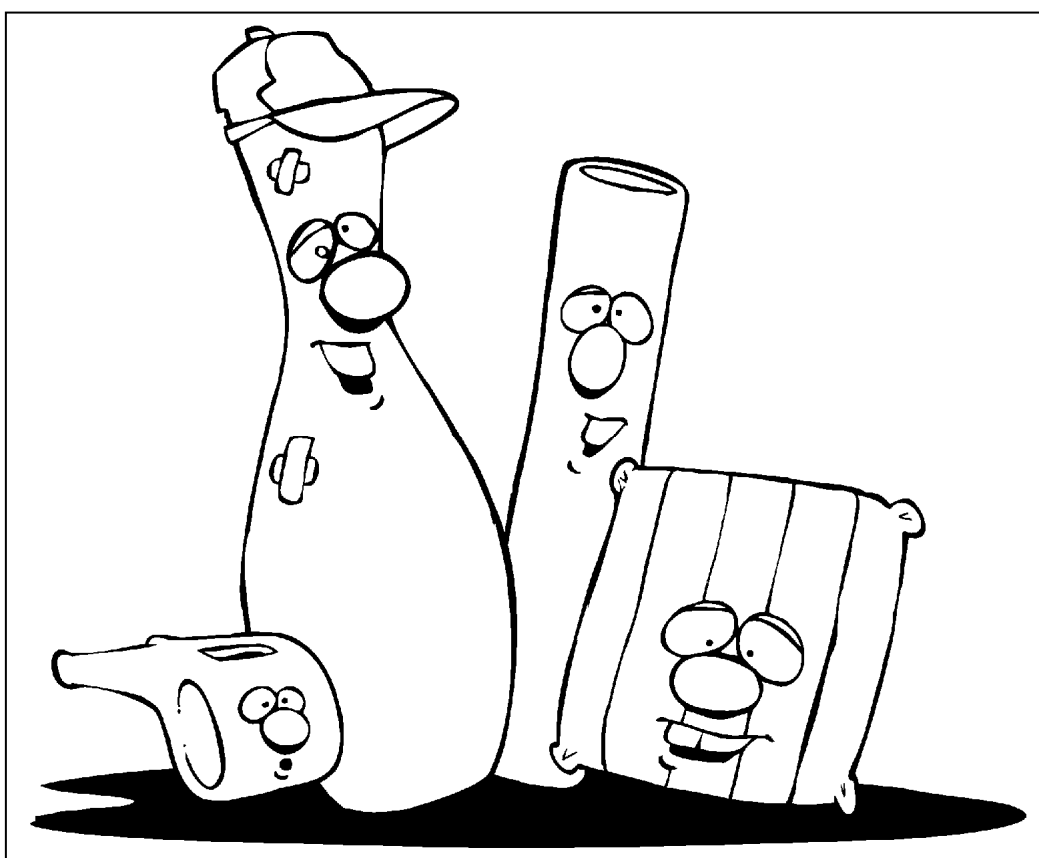


# **AWANA HRY**

## **oficiální pravidla a propozice**



**Awana International ČR**  
**poslední úprava duben 2016**

## ÚVOD

Tato pravidla jsou určena pro trenéry týmů, kruhové a čárové rozhodčí, kteří se budou účastnit oficiálních Awana her pro Plamínky a Pochodně.

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

## HISTORIE AWANA HER

První Awana hry 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 hry\*. První Awana hry mimo USA se konaly v roce 1960 v Ghaně.

V České republice se první Awana hry konaly v Praze 5. dubna 2003 ve smíchovské Sokolovně.

## POŘÁDÁNÍ AWANA HER

Oficiální Awana hry musí být pořádány pod záštitou misionáře Awany. Neoficiální Awany hry (např. regionální) si můžete uspořádat sami. Stačí jen informovat misionáře Awany.

## SLOŽENÍ TÝMŮ AWANA HER

Obecná pravidla pro složení týmů:

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

Doplňková pravidla pro složení neúplných týmů:

- Je-li v týmu 10 hráčů, musí mít nejméně 5 dívek; v každém pohlaví nesmí být formálně více Pochodní, než Plamínků.
- Plamínek může formálně nahradit Pochodeň téhož pohlaví, obráceně však nikoliv (tj. Pochodeň za Plamínka).
- Pokud při minimálním počtu 10 hráčů není možno v Sáčkové štafetě dodržet pravidlo 5+1 hráč v jedné hře, platí pravidlo tzv. „restného hodu“
- Svatojánek může formálně nahradit Plamínka (Pochodeň), a to buď na postu chlapce, nebo dívky bez ohledu na své pohlaví (když je třeba splnit podmínku počtu děvčat). Statut takového Svatojánka na pozici chlapce (nebo děvčete) se pak po celou dobu Awana her nemění. (Např. pokud chlapec Svatojánek nahrazuje chybějící děvče, je považován za děvče ve všech disciplínách a po celou dobu Awana her)

- Svatojánek sice nemůže v trenérské tabulce měnit formálně nahrazované pohlaví, ale může podle potřeby měnit status Plamínka nebo Pochodně, ovšem nikoliv v rámci té samé disciplíny (tj. pro danou disciplínu musí zůstat Plamínkem nebo Pochodní)

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, a o podmínkách registrace rozhoduje s konečnou platností ředitel Awana her.

## PŘIHLÁŠENÍ TÝMŮ

1. Soutěžit na Awana hrách mají právo pouze registrované sbory (Awana kluby). Sbory (kluby) se mohou za účelem vytvoření jednoho týmu **sdužovat** (po dohodě s ředitelem AH). Každý sbor může postavit pouze **jeden tým** (výjimku povoluje misionář Awany a pouze v případě, pokud to dovolují prostorové možnosti).

2. Každý sbor musí do stanoveného termínu před začátkem Awana her odevzdat **registrační formulář** a zaplatit **startovné**. Startovné pokrývá část provozních nákladů Awana her. Tým se považuje za oficiálně zaregistrovaný teprve až po zaplacení startovného. Týmy si přivezou svoje vlastní pásky se suchým zipem pro *Trínohý závod*. Všechny další pomůcky zajišťuje pořadatel.

## REGISTROVÁNÍ TÝMŮ

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 Kristův duch ve všem, co konáme. Zachování přátelského postoje a udržení emocí na uzdě je svědectvím, že Kristův Duch může vítězit i v náročných podmínkách. Nikdo z dospělých organizátorů by proto díky svému nesportovnímu chování neměl být dětem kamenem úrazu.

Chceme povzbudit všechny trenéry, aby své hráče motivovali k co nejlepším výkonům, ale zdravé nadšení by nemělo přerůst v nezdravou rivalitu a nesportovní chování podobně jako ve světě.

Awana hry umožňují dětem učit se i v zápalu boje sportovnímu chování. Zachovat určitou míru sebekontroly může být svědectvím mnoha divákům, ale především dětem samotným.

\* V USA měli chlapecké a dívčí kluby oddělené.

## OBEČNÉ INFORMACE

### Registrační formulář týmu

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 organizátory stanovené doby před zahájením her může být ještě obměněn, během her již nikoliv.

### 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 napadití.

### 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 vyhlášeny až po 3. ročníku her.

### Odměny vítězům

#### Celkové vítězství

Medaile za 1. – 3. místo. Putovní pohár pro vítěze, který po vítězství ve třech ročnících zůstává v držení příslušného finalisty.

#### Odznak za účast na šerpu

Podle možností všem hráčům.

### Propagace Awana her

Awana hry jsou příležitostí jak představit Awanu ve sboru nebo příznivcům a kamarádům dětí.

Nabízíme několik tipů k propagaci Awana her:

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. Rodiče, kteří nemají o Awana hrách žádnou představu, potřebují někdy trochu více povzbudit, aby se třeba přišli podívat na trénink. Osobní pozvání, letáček nebo fotografie z minulých ročníků mnohdy úplně postačí.

## PRŮBĚH AWANA HER

### Slavnostní nástup

Slavnostní nástup je úžasnou zkušeností nejen pro děti, ale i pro vedoucí. Týmy by měly znát předem určené pořadí, v jakém budou nastupovat na hrací plochu (svou pomezni čáru, příp. svůj čtverec). Soutěžící by měli vědět, jak se při takové příležitosti chovat (v tichosti stát) a měli by umět *slib čestnosti a verš Awany 2. Tm 2,15*, příp. *Awana hymnu*.

Po slavnostním nástupu již není na hrací ploše povolen jakýkoliv trénink ani rozcvičování. Týmy předejdou mnoha zmatkům, když hned ukázněně zaujmou místo na své pomezni čáře dle instrukcí.

### Slavnostní slib

Za každou ze tří kategorií – hráče, trenéry a rozhodčí se někdo modlí a slíbují čestnou hru.

### Porada trenérů a rozhodčích

Příslušní čároví a kruhová rozhodčí se sejdou s trenéry uprostřed hracího čtverce ke krátké poradě o kritických bodech hodnocení disciplín a k modlitební chvíli. Trenéři mají poslední možnost se před začátkem her na něco dotázat.

### Zvěst evangelia

Divákům (rodičům a fandícím kamarádům) i hráčům je jasným způsobem zvěstováno evangelium – plán spasení. **To je hlavním účelem her.** Tuto část programu je možno zařadit na úvod her, příp. mezi jednotlivými kategoriemi Awana her.

Dalším bodem programu může být slavnostní předávání hlavních postupových odměn *Skvělý a Timoteus* (za dokončení 2, příp. 4 příruček) těm členům klubů, kteří těchto odměn dosáhli a budou přítomni (nutno dohodnout předem s vedoucími).

Trenéři by měli poučit hráče, že během jakéhokoliv slavnostního okamžiku (zahájení her, sliby, zvěst, odměňování apod.) se budou chovat ukázněně a potichu sedět či stát na svém místě.

## ORGANIZAČNÍ TÝM

### Dotazy a protesty

**Bez vyzvání kruhového rozhodčího nesmí žádný trenér do herního pole vstoupit!**

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 se problém s kruhovým rozhodčím. **Rozhodnutí kruhového rozhodčího je konečné.**

### 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
- vyhlašování opakovaných startů
- vyhlašování 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

### Čárový rozhodčí

Každý tým ve čtverci je v daném závodě posuzován svým čárovým rozhodčím. Rozhodčí musí velice dobře znát pravidla všech oficiálních disciplín a průběh her. Musí si také umět ve spolupráci s kruhovým rozhodčím správně posoudit situace při bránění ve hře, opakování závodu nebo diskvalifikaci. Hlásí kruhovému rozhodčímu důvod k opakování startu, porušení pravidel, viníka spadlé kuželky, bránění ve hře apod.

### Moderátor/startér

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

### Zapisovatelé výsledků

Dva zapisovatelé pro každý čtverec zapisují umístění, která vyhlásil kruhový rozhodčí, do výsledkové listiny v podobě bodů (pomocných 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. Pro zápis do oficiálních rekordů, je zapotřebí minimálně dvou časoměřičů pro každý čtverec. Průměr jejich zaznamenaných časů je časem daného rekordu.

## 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 [Trojohý závod](#). Trenéři stojí vně pole týmovou čarou a dávají svým hráčům pokyny. Nesmí překážet soutěžícím, ani rozhodčím.

- (§1). Trenér komunikuje se svým čárovým rozhodčím.
- (§2). Prostřednictvím svého čárového rozhodčího může požádat o přehodnocení rozhodnutí, které učinil kruhový rozhodčí.
- (§3). Trenér může být požádán, aby opustil hrací pole, příp. může být úplně vykázán mimo hru, pokud kruhový rozhodčí uzná za vhodné, že jeho chování se neslučuje s duchem Awana her.
- (§4). Všichni trenéři by měli dokonale znát poslední verzi pravidel nebo projít školením trenérů Awana her.
- (§5). Po celou dobu probíhajícího závodu musí být všichni trenéři za svou pomezni čarou.

## ZÁKLADNÍ POJMY

### Balónky

Nafukovací balónky o max. Ø 22-25 cm, které se nafukují jen do průměru zhruba 20 cm.

### Bodové hodnocení

Body za každou disciplínu jsou určeny pro každou disciplínu zvlášť v [Pravidlech disciplín](#) Awana her.

Kruhový rozhodčí vyhlašuje 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

(§1) Při bránění ve hře kruhový nebo čárový rozhodčí závod **zastaví**.

(§2) Měřítkem pro **bránění ve hře** je, do jaké míry byla poškozenému týmu oslabena **jasná šance na případnou výhru**, a to jinými než běžnými herními situacemi a riziky hry.

(§3) Kruhový rozhodčí po poradě s čárovými rozhodne, zda závod:

- (1) **opakovat bez následků pro potrestaný tým,**
- (2) **opakovat bez potrestaného týmu** nebo
- (3) **neopakovat a přidělit zbylým týmům body** (např. při [Přetahované do čtyř stran](#))

(§4) **Bránění ve hře** zahrnuje i případy, kdy hráči (hráčům) brání v postupu někdo **jiný než soutěžící**, například pořadatelé, diváci, trenéři, nehrající hráči z jiného týmu apod. Pokud takovou situaci zavíní **nehrající hráč nebo trenér jiného týmu**, je jeho tým pro daný závod diskvalifikován.

(§5) **Bránění ve hře** může být též vyhlášeno, pokud hráči zabránila ve hře objektivní překážka (např. voda na hrací ploše, či jiná překážka ap.).

## Diskvalifikace

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

1. Hrubé porušení pravidel hry.
2. Povalení jakékoliv barevné kuželky na kruhu.
3. Bránění ve hře.
4. Start hráče ve větším počtu disciplín, než je povoleno (viz *Základní pojmy* „[Počet startů](#)“).
5. Zbytečná hrubost.
6. Nesportovní chování (viz *Základní pojmy* „[Nesportovní chování](#)“).

Povzbuzujte děti, aby každý závod dokončily. Zřejmí vítězové mohou být v průběhu hry diskvalifikováni, aniž si to uvědomili. Hráč, který ale závod nedokončil, nemůže získat jejich místo, ani bodovat.

## Držení v ruce

U disciplín, kde se k určení pořadí používá středová kuželka, resp. sáček, je musí hráč pevně uchopit a držet až do vyhlášení výsledků. V případě, že kuželku/sáček při dobíhání do středu pole špatně chytí a vypadne mu z ruky, vítězné body získává hráč, který nakonec kuželku/sáček získá a 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 body za jeho umístění další hráč v pořadí v dané disciplíně (viz *Základní pojmy* [Vítěz závodu](#)).

## Kruhové kuželky

(Viz [obrázek hracího pole](#).) Barevné kuželky na Awana kruhu, které se při běžeckých disciplínách obíhají po vnější straně kruhu. Není povoleno kuželky přeskakovat. Je-li už kuželka v okamžiku obíhání shozena jiným hráčem, obíhá se označené místo, kde kuželka obvykle stojí. Pokud má hráč podle pravidel běžet do středu, kruhová kuželka se také obíhá z vnější strany. Hráč, který během závodu kuželku shodí, je pro daný rozběh nebo hru diskvalifikován.

## Nerozhodná hra (shoda pořadí)

Zmocní-li se dle mínění kruhového rozhodčího středové kuželky nebo sáčku současně více hráčů (nebo mají-li týmy stejné celkové množství pomocných bodů za ukořistěné sáčky po dokončení některé hry [Seber sáčky](#)), je vyhlášena „nerozhodná hra“. Příslušné body za všechna shodná místa se sečtou a jsou rozdělena rovným dílem mezi týmy. Body za místo, které následuje po shodných místech, to neovlivní.

Případné půlky bodu se sčítají a rozhodují až po odehrání všech disciplín Awana her při určení konečného pořadí týmů v případě nerozhodného počtu celých bodů.

Např. při nerozhodném výsledku u 1. a 2. místa se příslušné body za obě místa sečtou (tj. 4+3=7) a dělí rovným dílem mezi oba nerozhodné týmy (tj. 3,5 bodu každé družstvo). Následující bodované místo je až 3. místo, kterému náleží obvyklý počet bodů za 3. místo.

## Nerozhodné skóre v závěru AH

Pokud mají kterékoliv týmy po odehrání všech disciplín (ve finále nebo semifinále) shodný počet bodů (včetně případných polovin bodu), rozhodne o jejich pořadí *rozstřel* v jedné hře smíšených družstev v disciplíně [Sáčková štafeta](#).

## Nesportovní chování

Pokud tým hledá „mezery“ ve výkladu pravidel a nehraje fér, jedná proti duchu Awana her. Kruhový rozhodčí spolu s čárovými může pro konkrétní závod rozhodnout o diskvalifikaci týmu i přesto, že tým „literu“ pravidel naplnil.

Za nesportovní chování může být v daném rozběhu potrestán hráč i trenér.

## Nový start

Vystartuje-li někdo předčasně, vydá kruhový nebo čárový rozhodčí povel „*nový start*“. Hra je co nejdříve zastavena a znovu odstartována kruhovým rozhodčím (v případě více hracích čtverců). Druhý špatný start téhož družstva v témže závodě znamená pro tento tým **diskvalifikaci**. Zbývající týmy jsou odstartovány znovu.

## Opakování hry

Opakování hry (závodu, kola) se provádí po vyhlášení „*bránění ve hře*“, nebo v případě, kdy podle mínění kruhového rozhodčího **je sporné určit přesně vítěze**.

Při opakování *Maratónu* je možno postavit na start jiné běžce, nebo hru opakovat později.

Tým je ze startu opakované hry vyřazen, pokud:

1. kterýkoliv z jeho hráčů [bránění ve hře](#) zapříčinil, **nebo**

2. pokud byl tým již diskvalifikován z nějakého důvodu ještě před okamžikem *bránění ve hře*.

## Počet povolených startů

Každý člen týmu **musí** startovat nejméně ve 2 a **může** maximálně 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*.

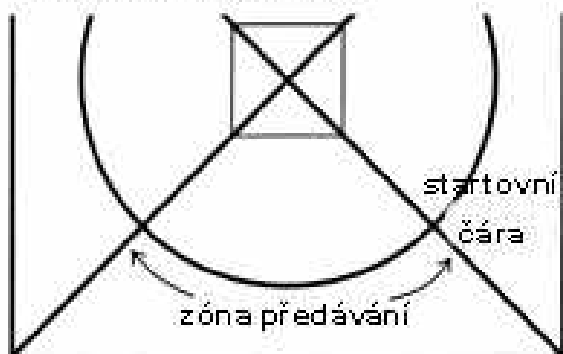
## Pomocné kuželky

Pomocné kuželky se umísťují na příslušných značkách na úhlopříčkách pouze v disciplíně [Trojohý závod](#). Jsou určeny pouze k doteku nebo povalení (na rozdíl od středové kuželky, která se musí uchopit a držet). Určují pořadí vítězů. V tomto případě neplatí pravidlo [držení v ruce](#).

## Předávací území

Při všech štafetách musí být štafetový kolík předán uvnitř předávacího území, tj. zóně předávání (viz obrázek). Předání štafetového kolíku v kterékoliv jiné části hracího pole má za následek **diskvalifikaci** týmu v tomto rozběhu. Pro posouzení diskvalifikace je důležitá **poloha štafetového kolíku** uvnitř zóny předávání v okamžiku předávky.

Obrázek zóny předávání



## Předbíhání soupeře

(§1) Předbíhá se vpravo. Předbíhání vlevo je povoleno v případě, že předbíhající hráč dodrží následující §2 správného předbíhání.

(§2) Zásadou posouzení správného předbíhání rozhodčím je, že předbíhající nesmí [bránit ve hře](#) předbíhanému hráči (nebo hráčům např. v *Trojohém závodě*), tj. nesmí ho omezit natolik, že ztratí svoje tempo, upadne, nebo je přinucen opustit výhodnou dráhu.

## Přešlap

Čáry v hracím poli 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 může být považováno i hrubé přešlápnutí pomezí týmové čáry některým z nehrajících hráčů.

## Skruz

Jestliže se při běhu do vnitřního malého čtverce (např. při boji o středovou kuželku/sáček, nebo při disciplíně *Seber sáčky*) vrhne hráč se do středu po hlavě nebo skluzem nohama či kolenem napřed, je diskvalifikován. Jde o bezpečnost spoluhráčů.

## Sportovní obuv v tělocvičně

Před vstupem na hrací pole (pokud se hraje v tělocvičně) musí mít hráči sportovní obuv s čistou světlou podrážkou nebo přímo sálovou obuv.

## Středová kuželka/sáček

U disciplín, které končí uprostřed kruhu, je na sáček postavena kuželka. 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 doběhli a dupli 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 úhlopříčné barevné čáry svého týmu mezi kruhem a vrcholem čtverce (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.

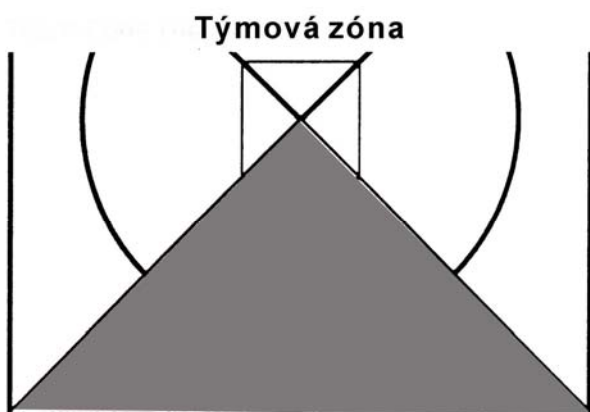
## Trénink na Awana hry

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

**Při Awana hrách je již trénink v hracím poli zakázán.**

## Týmová zóna

Tvoří ji trojúhelník uvnitř čtverce ohraničený pomezí čarou týmu a oběma úhlopříčkami.



## Týmová (pomezí) čára

Červená, modrá, zelená a žlutá čára tvořící čtverec kolem hracího kruhu jsou týmovými pomezími čarami 4 družstev. Nehrající členové týmu by měli stát/sedět v dostatečné vzdálenosti za pomezí čarou (kolem 0,5-1 metru), aby nepřekáželi ostatním soutěžícím nebo přešlapem nedošlo k diskvalifikaci jejich týmu.

## Vítězné pořadí závodu

Kruhový rozhodčí vyhlašuje pořadí vítězů po každém závodě. Své rozhodnutí může konzultovat s čárovými rozhodčími. Hráči by měli držet středovou kuželku nebo sáček, dokud kruhový rozhodčí neurčí vítěze. Pokud byl některý tým diskvalifikován, pak týmy za ním, které [dokončili závod](#), postupují o jedno místo výš. Pokud není možno jednoznačně určit pořadí vítězů, má kruhový rozhodčí právo vyhlásit [opakování hry](#), nebo rozdělit body jako při [nerozhodné hře](#).

## OFICIÁLNÍ PRAVIDLA

### Disciplína 1 - Sáčková štafeta

3 hry:

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

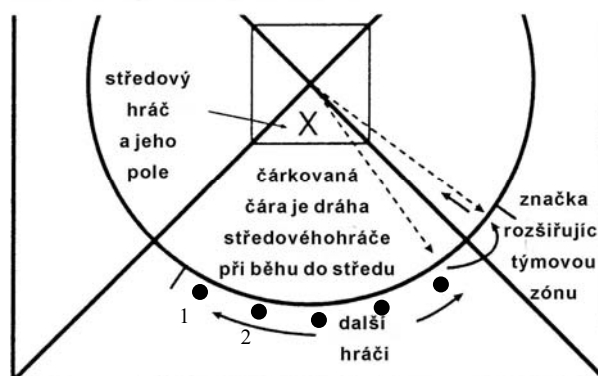
První místo:	4 body
Druhé místo:	3 body
Třetí místo:	2 bod
Čtvrté místo:	1 bod

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

Jeden z hráčů stojí ve středu hracího pole jako středový hráč – házeč. Jeho výchozí pozice pro házení i chytání je, že stojí alespoň jednou nohou v malém středovém trojúhelníku (více diagram). V okamžiku házení nebo chytání sáčku musí být alespoň jedna jeho noha ve středovém malém trojúhelníku (noha se nemusí dotýkat země, ale pokud jí přesune mimo pomyslné svislé hranice malého středového trojúhelníku pole, bude diskvalifikován).

Dalších pět hráčů – chytačů – stojí rozprostřeno podél kruhové čáry, jak je vyznačeno v diagramu. Po celou dobu závodu musí stát chytači oběma nohama za kruhem a nesmí přešlápnout kruhovou čáru, ani se žádnou jinou částí těla dotknout vnitřní plochy kruhu. Značka 1 m vlevo od chytače č. 1 vyznačuje oblast, která musí zůstat volná pro házeče sousedního týmu, až bude běžet do středu. Pokud domácí tým nenechá tento prostor volný a bránil by házeči soupeře v běhu do středu, může to být posouzeno jako [bránění ve hře](#).

### Sáčková štafeta



Po odstartování hodí středový hráč – házeč – sáček chytači č. 1 (stojí nejdále od startovní čáry domácího týmu). Chytač sáček chytne a co nejrychleji hodí zpět házeči. Ten jej hodí chytači č. 2 atd. Hra pokračuje, dokud poslední hráč na kruhu nevrátí sáček zpět do středu házeči. **Až házeč sáček**

**chytí**, oběhne jen kolem své kuželky do středu (viz diagram) pro středovou kuželku nebo sáček.

Podmínkou získání bodů je také to, že házeč nesmí svůj sáček až do doby držení kuželky nebo sáčku upustit a musí ho držet v ruce.

### Pokud některý z hráčů sáček nechytí:

(1) Pokud sáček neopustí týmovou zónu, není tým diskvalifikován a pokračuje ve hře.

(2) Pokud sáček opustí týmovou zónu tak, že celým objemem přesáhne čáru, je tým diskvalifikován.

(Spadne-li sáček do týmové zóny soupeřů, nechává se ležet, aby se nebránilo ve hře zbylým týmům).

(3) Vypadne-li sáček chytači, pokračuje ve hře ten, který sáček nechytí. Může však zvednout (příp. mu ho může podat kterýkoliv z jeho spoluhráčů) jen ten sáček, který spadl vně kruhu. Pokud spadne do jeho blízkosti uvnitř kruhu, může ho zvednout jen za podmínky, že se nedotkne žádnou částí těla hracího pole uvnitř kruhu (přešlap, opření se rukou apod.).

(4) Pro sáčky, které spadnou dovnitř hracího kruhu, běží házeč. **Vrátí se do své výchozí pozice ve středovém poli a teprve pak hodí sáček chytači.**

V případě menšího počtu soutěžících než 5 + 1, je minimální počet hráčů v jednom závodě 4 + 1. Tato výhoda (menší počet hráčů) je řešena 2 trestnými hody navíc:

- o 1 trestný hod za chybějícího hráče do předepsaného počtu 5+1
- o další trestný hod za určitou výhodu hodit dvakrát tomu samému hráči (je to rychlejší a bezpečnější, než házet hráči vedle).

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

## Disciplína 2 - Štafeta

2 hry:

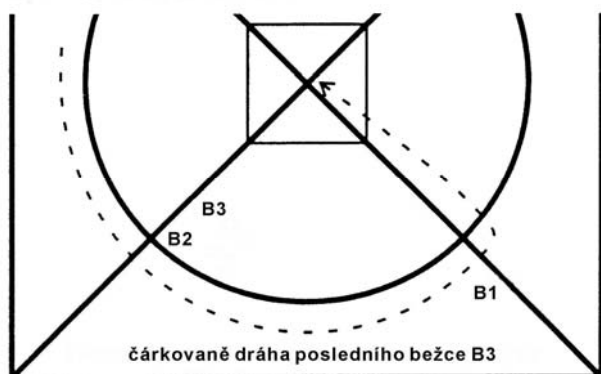
I. 3 D (jen Plamínci) – každý 1 kolo

II. 3 CH (jen Plamínci) – každý 1 kolo

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod

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

### Sprint - počáteční rozestavení běžců



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

Zbývají dva běžci čekají v kruhu uvnitř svého týmového pole (B2 a B3 v diagramu).

Po odstartování oběhne první běžec jedno kolo kolem kruhu a předá kolík běžci B2. Kolík musí být předáván zásadně v prostoru svého týmu, jinak je tým diskvalifikován. Druhý běžec oběhne rovněž jedno kolo a předá štafetový kolík běžci B3. Hráči, kteří předali štafetu, opouštějí urychleně hrací pole odstředivě za svoji týmovou čáru, aby se nepletli běžícím soupeřům. Třetí běžec po oběhnutí svého jednoho kola oběhne svoji kuželku a běží do středu pro středovou kuželku nebo sáček.

Tým je diskvalifikován, pokud:

- (1) běžec shodí jakoukoliv kruhovou kuželku, nebo
- (2) štafetový kolík při vypadnutí z ruky skončí mimo čtverec.

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

## Disciplína 3 - Seber sáčky

2 hry:

I. 5 D (nejméně 3 Plamínci)

II. 5 CH (nejméně 3 Plamínci)

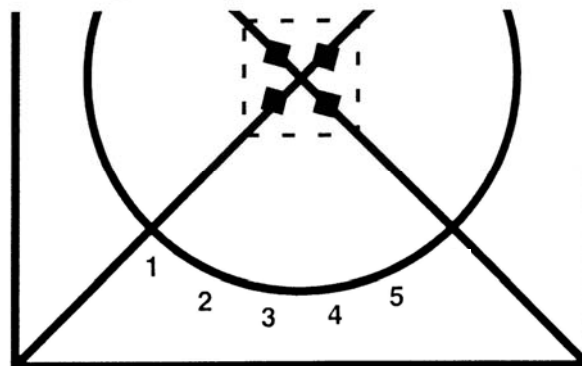
Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod.

**Vítěze každé ze dvou her určí až celkový součet pomocných bodů získaných za sáčky.**

Pomůcky: 4 barevné sáčky a 1 pruhovaný.

Pokud soutěží nějaké Pochodně, jsou seřazeny od nejvyššího po nejmenší a je jim přiděleno číslo 1, příp. 2. Další čísla jsou přiřazena Plamíncům také podle jejich velikosti. Hráči stojí za kruhovou čárou vedle sebe na upažení seřazení od čísla 1 do 5. Ve středu kruhu je umístěno pět sáčků. Pruhovaný sáček je umístěn ve středu pole a čtyři barevné sáčky jsou umístěny na značkách uvnitř malého středového čtverce (viz obrázek).

### Seber sáčky - rozestavení hráčů



Startér zvolá náhodně jedno číslo mezi 1-5 a hráč s tímto číslem běží do středu kruhu, kde se snaží ukořistit co nejvíce sáčků a **vrátit se s nimi zpět za svou kruhovou čáru**. Sáčky se nesmí za kruhovou čáru házet (takto dopravené se nepočítají). Za sáčky dopravené za čáru dostane hráč následující pomocné body.



Barevné sáčky mají hodnotu 1 pomocného bodu. Pruhovaný sáček má hodnotu 2 pomocných bodů, avšak pouze v případě, že hráč spolu s ním získal také minimálně jeden sáček barevný. Jinak je i pruhovaný sáček pouze za 1 pomocný bod.

Pozor na diskvalifikaci při tzv. [skluzu](#). Jeho pomocné body za sáčky v takovém případě propadají a nikomu jinému se nezapočítávají.

Jestliže dva hráči **při prvním vstupu** uchopí v jednom okamžiku **stejný sáček**, nazýváme jej „**sáčkem ve hře**“. *Sáček ve hře* (držený dvěma či více hráči) ukořistí hráč, který přetáhne sáček, o který se přetahuje s dalším hráčem (hráči), za svoji kruhovou čáru, tzn. když se dotkne **jakoukoliv částí těla země za svou kruhovou čárou**. Jeho týmu jsou pak přičteny body nejen za sáčky, které drží v ruce (včetně sáčku ve hře) ale i sáčků, které v tomto okamžiku držel soupeř.

Kruhový rozhodčí může zvolat hlasitě „čas“, když vidí, že se hra se *sáčky ve hře* protahuje. Od povelu „čas“ se odpočítává 5 sekund do konce hry. Po odpočítání jsou přiděleny pomocné body pouze za skutečně získané sáčky, tj. **pouze ty**, které byly **dopraveny za kruhovou čáru**.

Sáčky se nesmí druhým hráčům tzv. „krást“, tj. brát z ruky sáčky, které soupeř již prokazatelně drží po svém prvním vstupu do malého čtverce v ruce (*sáček ve hře* se týká jen společného uchopení sáčku při prvním vstupu).

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

Pomocné body získávané postupně všemi 5 hráči jednoho týmu se sčítají. Teprve celkový součet pomocných bodů určuje celkové pořadí týmů.

Čísla hráčů se vyvolávají pouze jedenkrát, takže hráč po odehrání svého kola odchází za pomezí čáru. 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 kterýkoliv z hráčů, jehož číslo nebylo vyvoláno, vystartuje a překročí svou kruhovou čáru **oběma nohama (tzv. falešný start)**, nezapočítávají momentálně vyvolanému hráči žádné body, i kdyby za sáčky nějaké získal.

## Disciplína 4 - Trojnohý závod

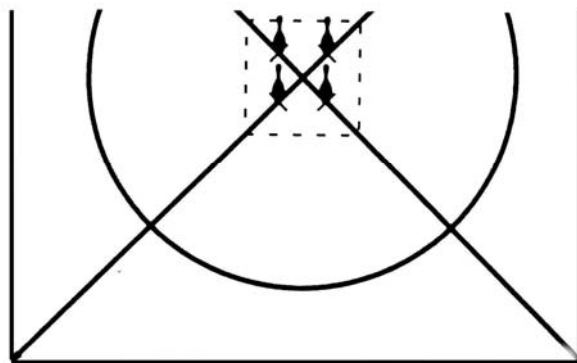
4 hry:

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

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, čtyři pomocné kuželky (pro každý tým jedna), které se umísťují na značkách uvnitř malého středního čtverce.

## Pomocné kuželky pro Trojnohý závod



Týmy musí být vybaveny vlastními páskami se suchým zipem. Trenér sváže na startovní čáře vnitřní nohy obou hráčů těsně nad kotníkem páskou se suchým zipem.

Každá dvojice oběhne po odstartování ze své **startovní čáry celá 2 kola**. Po druhém oběhnutí kola dvojice závod zakončí tím, že kolem své barevné kruhové kuželky běží do středu, kde se **rukou (nikoli nohou) dotkne své pomocné kuželky nebo ji rukou shodí**.

Dvojice je pro toto kolo diskvalifikována, pokud při obíhání dvou kol shodí jakoukoliv kruhovou kuželku, nebo se jí rozváže páska na nohou. (Pokud kdokoliv z dvojice upadne, nemusí jít ještě o diskvalifikaci. Pokračuje dál. Nesmí však záměrně překážet soupeřům – tzn. způsobit [bránění ve hře](#).)

Vítězné pořadí je pořadí, ve kterém se každá dvojice rukou dotkne své pomocné kuželky.

## Disciplína 5 - Sprint

2 hry:

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

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, středová kuželka a sáček

Běžci startují ze startovní čáry vně kruhu. Po startu oběhne každý hráč 3 celá kola kolem kruhu, pak běží vně 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 hry:

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

Pouze první místo – 3 body

Při prvním přerušení hry – opakování hry.

Při druhém přerušení hry – po 1 bodu pro každé družstvo, které nezavinilo žádné přerušení.

Při diskvalifikaci vítězného družstva – zbylá tři družstva po 1 bodu.

Pomůcky: nekonečné lano\* a čtyři sáčky, umístěvané na značkách úhlopříčky Awana čtverce.

**Výchozí poloha před startem:** oba hráči z každého týmu uchopí volně ležící lano vně smyčky – každý mezi barevnými značkami vyznačující jejich místo úchopu. Jednou nohou se každý hráč dotýká středu Awana kruhu. Na úhlopříčné značce každého týmu je položen barevný sáček (Plaminci ve vzdálenosti předposlední značky od středu kruhu – cca 4,2 m; Pochodně ve vzdálenosti poslední značky od středu kruhu – cca 4,5 m).

Po odstartování se hráči snaží přetahovat lanem, každý ke svému sáčku tak, aby ho mohl jeden z dvojice jednou rukou bezpečně uchopit (tj. zvednout sáček minimálně 10 cm nad zem) a zároveň se v okamžiku uchopení sáčku **prokazatelně druhou rukou stále držet lana**. Hráčům je dovoleno pomáhat si nohama přitáhnout sáček blíž k sobě.

Z důvodu bezpečnosti ostatních hráčů jsou vítězové po uchopení sáčku povinni držet lano až do signálu ukončení hry kruhovým rozhodčím.

Každých 15 sekund na písknutí startéra rozhodčí posunují sáčky po úhlopříčné čáře o jednu značku blíže ke středu (cca 30 cm). Jestliže byl sáček hráči posunut mimo svou značku na úhlopříčné čáře (např. přitažení sáčku nohou), bude vždy po zaznění nejbližšího písknutí ihned přemístěn na značku, kam se v tomto okamžiku posunují ostatní sáčky.

Dočasné vysmeknutí se lana z rukou během přetahování není důvodem k přerušení hry. Hráč jej znovu uchopí mezi svými barevnými značkami.

Důvodem k přerušení hry je, když hráč, kterému se lano vysmeklo, jej znovu **uchopí mimo značky**. Hra je v takovém případě kruhovým rozhodčím přerušena a dojde k novému startu ze středu. Sáčky zůstávají na značce před přerušením (vychýlené se přemístí na pozici, jakou mají ostatní).

Musí-li být hra z výše uvedených důvodů přerušena podruhé, hra končí (pro fyzickou namáhavost disciplíny) a družstva, která během této hry ani jednou neporušila pravidlo držení lana v příslušném kvadrantu, získávají po 1 bodu.

Dojde-li k diskvalifikaci vítěze např. tím, že posouzení okamžiku držení lana při úchopu je sporné, rozdělí si zbylá tři družstva po 1 bodu.

\* uzavřené lanové kolo průměru asi 1,5 m označená na 4 kvadrantech barevnými značkami vzdálenými 40 cm

## Disciplína 7 - Sáčková Bonanza

2 hry:

I. 5 D (bez omezení)

II. 5 CH (bez omezení)

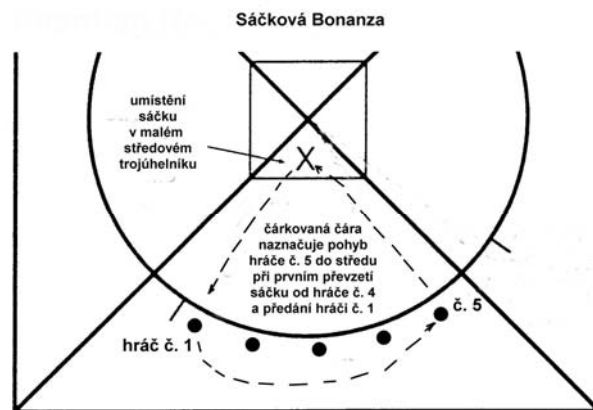
Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod

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 týmové zóny každého týmu. Za kruhovou čáru vně kruhu se rozestaví 5 hráčů (jako při *Sáčkové štafete*). Hráči stojí podél kruhové čáry na upažení. Není dovoleno žádné seskupování ani výměna hráčů v řadě.

Hráč č. 1 drží v ruce pruhovaný sáček. Po odstartování běží hráč č. 1 (nejvzdálenější od startovní úhlopříčky) do středu, vymění svůj pruhovaný sáček za barevný a běží s ním zpět ke kruhové čáře, kde ho předá hráči č. 2. Ten běží se sáčkem do středu, kde v trojúhelníkovém poli opět vymění svůj barevný sáček za pruhovaný, a běží s ním zpět ke kruhové čáře, kde jej předá hráči 3 atd.

Hra pokračuje stejným způsobem dále až k poslednímu hráči č. 5, který započne druhé kolo předávání tím, že **předá svůj vyměněný sáček opět na začátek řady hráči č. 1** (který začínal hru) a vrátí se rychle za zády svých spoluhráčů na své místo. Tím je otevřeno druhé kolo předávání sáčků, které probíhá stejným způsobem. Každý hráč tedy běží do středu vyměnit svůj sáček dvakrát.



Hru končí hráč č. 5, když je mu ve druhém kole znovu předán sáček. Místo aby běžel jako v prvním kole svůj sáček vyměnit, **běží s ním rovnou do středu** pro středovou kuželku nebo středový sáček.

### Pravidla předávání sáčků spoluhráči:

(1) vracející se hráč musí následujícímu hráči sáček **podat, nikoli hodit**.

(2) Žádný z hráčů nesmí **přešlápnout** kruhovou čáru **dříve**, než drží v ruce sáček od předcházejícího hráče. Pokud si však hráč přešlap své kruhové čáry uvědomí a vrátí se oběma nohama za svoji kruhovou čáru a pak teprve vyběhne do středu vyměnit sáčky,

hra pokračuje dál. **Pokud se však tak nestane, je tým diskvalifikován.**

#### Pravidla výměny sáčků v trojúhelníku:

(1) sáček musí být ve středovém trojúhelníku vyměňován **pokládáním**, nikoli házením.

(2) Položený sáček musí v trojúhelníkovém poli **zůstat ležet celou svou plochou** (žádná jeho část nesmí přesahovat tloušťku čáry vnitřního trojúhelníku podobně jako při „přešlapu“, dotýkat se jí může), jinak je tým diskvalifikován.

(3) Opustí-li sáček **týmovou zónu**, znamená to pro tým také diskvalifikaci.

### Disciplína 8 - Maratónská štafeta

2 hry:

- I. 3 D (libovolně)
- II. 3 CH (libovolně)

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 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 svých dvou kolech kolem své kuželky do středu kruhu pro středovou kuželku nebo sáček. Hráči, kteří předali štafetu, by měli co nejdříve opustit hrací pole odstředivě za svoji barevnou týmovou čáru.

Poslední hráč, který běží pro středovou kuželku nebo sáček, musí stále držet štafetový kolík v ruce, jinak je diskvalifikován.

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

### Disciplína 9 - Maratón

2 hry:

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

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 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, který shodí kuželku, je diskvalifikován.

Hráči, kteří běží Maratón, už nesmí startovat v Maratónské štafetě.

### Disciplína 10 - Balónková pošta

2 hry:

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

Bodové ohodnocení míst: 4 – 3 – 2 – 1 bod

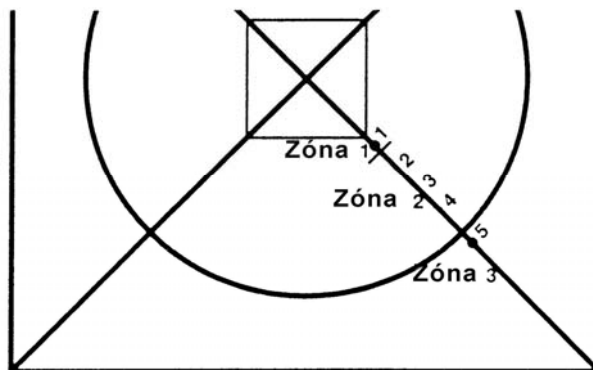
Pomůcky: jeden nafukovací balónek na tým, středová kuželka a sáček.

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

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

První hráč stojí v zóně 1 a pátý hráč stojí v zóně 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 zóně 3. Každý z hráčů se balónku musí dotknout.

Balónková pošta - rozmístění hráčů



Pokud hráči v zóně 1 nebo v zóně 3 při předávání balónku přešlápnu do zóny 2, je tým diskvalifikován.

Když balónek opouští zónu 1, hráči 1-4 se už mohou začít posunovat směrem k zóně 3 na novou pozici. Celý zástup se tak štafetově přeskupí pro další kolo předávky.

Když hráč 5 převezme v zóně 3 balónek, běží s ním na svou novou pozici do zóny 1. Tak se štafeta posunuje do okamžiku, kdy se hráč, který jako první začínal v zóně 1, posune postupně až do zóny 3. Když obdrží balónek, běží s ním do středu pro středovou kuželku. Aby tým dostal body, nesmí balónek prasknout, jinak je tým diskvalifikován.

### Disciplína 11 - Balónkový volejbal

4 hry:

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

Pouze první místo - 2 body

Pomůcky: Jeden nafukovací balónek na čtverec.

V této disciplíně se hraje na území celého Awana čtverce (ohrazeného týmovými čarami). Dva hráči z každého týmu se postaví kdekoli uvnitř hrací plochy. Kruhový rozhodčí začíná hru ve středu čtverce vystřelením balónku do vzduchu tím, že podrží balónek, napne jeho konec a vystřelí.

Hráči se snaží balónek **doprovít pinkáním** (nikoli držením v ruce) za **týmovou čáru** svého družstva. Pokud balónek spadne na zem, nic se neděje a hráči mohou pokračovat ve hře.

Pokud je balónek zahrán nohou, kruhový rozhodčí hru přerušuje a pokračuje vystřelením balónku z místa dotyku nohou.

Ve hře je jediný vítěz a body získá tým, jemuž se podařilo doprovít balónek celým svým objemem za svoji týmovou čáru.

Další hra závodu začíná opět ve středu čtverce.

Diskvalifikací může být potrestáno družstvo, jehož hráč se dopustil nepřiměřené hrubosti, strkání nebo jinak **porušil sportovní chování**.

## 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 – 2 body

Pomůcky: čtyři barevné sáčky, středová kuželka

Hráč startuje se sáčkem v ruce ze své **startovní čáry** vně kruhu. Po odstartování běží jedno kolo kolem barevných kuželek. Když vběhne do své **týmové zóny** vně kruhu, může sáčkem srazit středovou kuželku. Střílet může za běhu nebo se zastavit, jedinou podmínkou je, že střílet smí pouze ze své týmové zóny vně kruhu. Prvnímu hráči, kterému se podaří kuželku shodit, vyhrává.

Hráč si může okamžitě po svém neúspěšném pokusu shodit kuželku doběhnout pro svůj sáček, vrátit se za kruhovou čáru své zóny a hod opakovat. To se děje, dokud někdo kuželku neshodí.

Při běhu pro svůj sáček však musí hráč dávat pozor, aby **nebránil** soupeřům v hodu. Jinak mu hrozí diskvalifikace. Házející hráči naopak nestřílí schválně do přebíhajících hráčů, aby zapříčinil jejich diskvalifikaci.

Moderátor začne po prvním odhodu kteréhokoliv z hráčů měřit **čas 1 minuty**. Není-li do 1 minuty shozena kuželka, **nezískává body žádné družstvo**.

Hra tedy končí:

- (1) shozením kuželky a přidělením bodů, nebo
- (2) vypršením časového limitu 1 minuty.

## VÝBĚR DISCIPLÍN

Z předcházejících 12 disciplín vybere služební tým misionáře 7–10 disciplín, které budou pro daný ročník Awana her označeny za soutěžní. Vybrané disciplíny předem oznamuje Awana klubům ředitel Awana her nebo misionář Awany.

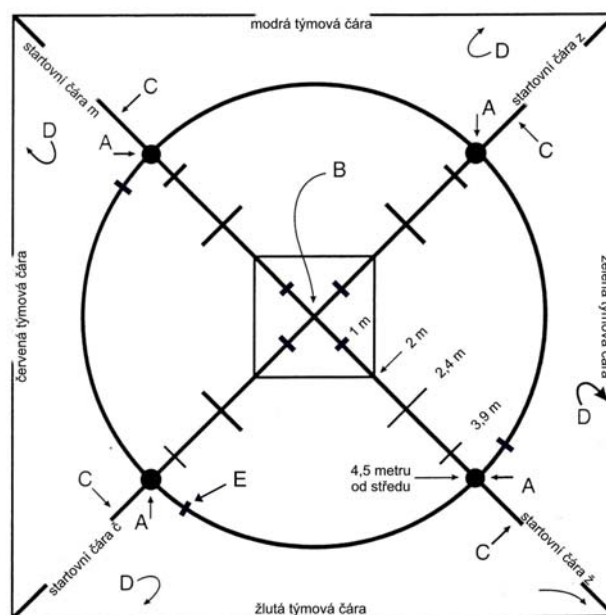
## HRACÍ POLE

Oficiální hrací pole Awana her tvoří čtverec 12 x 12 metrů, v jehož středu je kruh o průměru 9,5 m. Každý tým má přidělenou barvu své **pomezí týmové čáry**.

### Klíč k obrázku:

- 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 soupeři při běhu do středu při *Sáčkové štafetě*

Výchozí startovní pozice hráčů je stanovena pravidly pro každou konkrétní disciplínu zvlášť.



Pozn.: vzdálenosti v metrech platí od středu čtverce