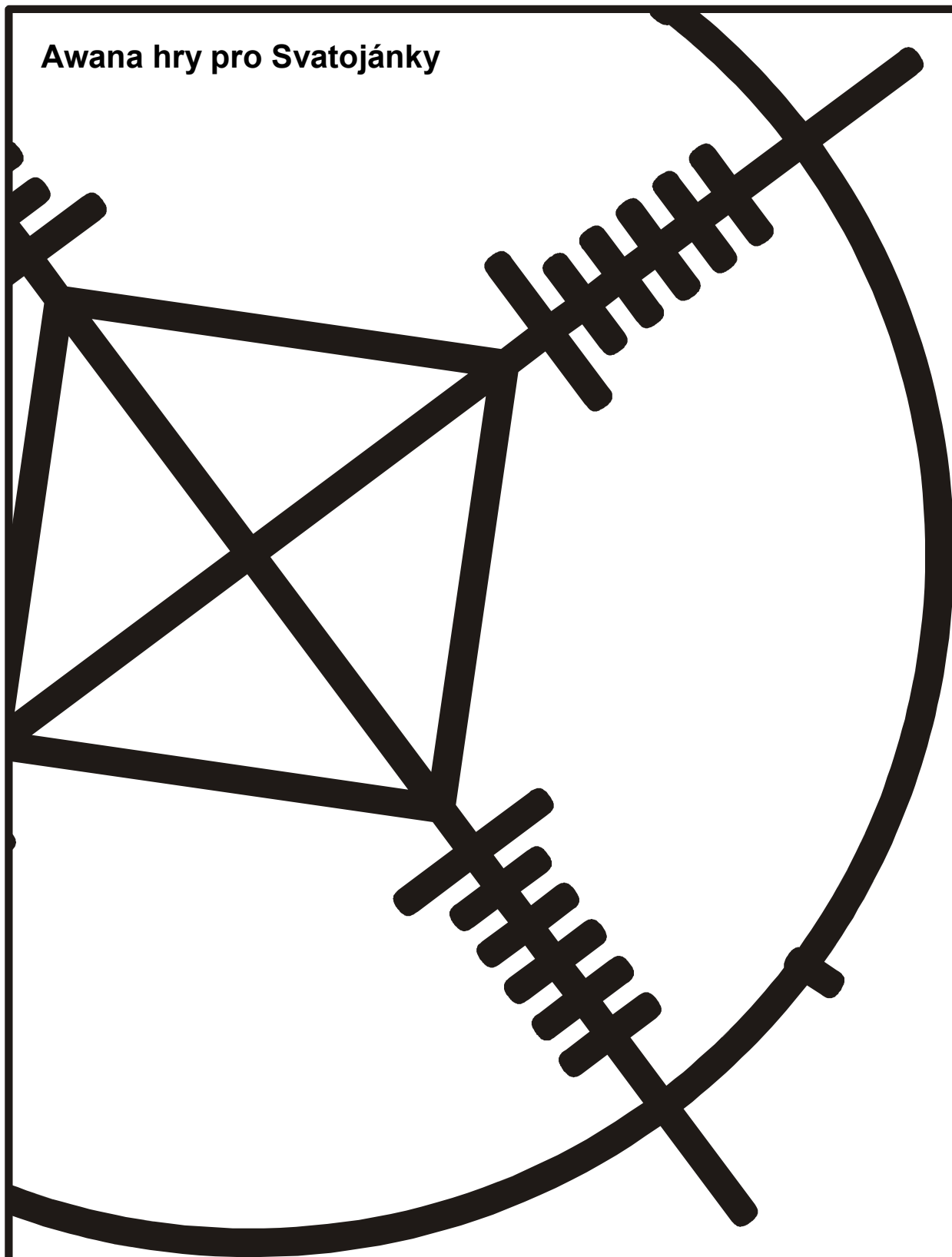


Awana hry pro Svatojánky



Awana hry pro Svatojánky

OFICIÁLNÍ PRAVIDLA 2010

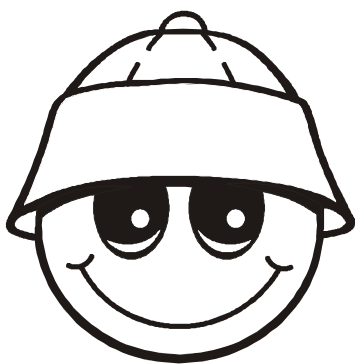


Sparks-a-Rama™

Official Rules and Regulations

©2002 Awana Clubs International
1 East Bode Road • Streamwood, IL 60107-6658
www.awana.org • (630) 213-2000
Awana Youth Association Canada
178 Highway 20 W. • Fonthill, Ontario L0S 1E0 Canada
Awana Clubs International Australia
1000 Old Windsor Road • Parklea, N.S.W. 2155 Australia
All rights reserved. Printed in U.S.A. The text and images of this web site may not be copied for distribution in any way, directly or indirectly, without express written permission from Awana Clubs International unless otherwise stated or granted.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ: Pravidla v této příručce mohou být pozměňována pouze realizačním týmem Awana her. Tyto změny jsou však omezeny pouze na:
1) přeskupení pořadí her,
2) vypuštění některé celé hry a
3) očíslováním zbylých her podle nového pořadí (uplatní-li se body 1) nebo 2).
Jakékoliv další změny jsou povoleny jen národnímu ústředí Awana International v ČR.



DEN PRO SVATOJÁNKY

Awana hry pro Svatojáanky jsou podobnou akcí jako oficiální Awana hry, ale mají přeci jen svá specifika. Je to veselý den pro malé děti, který by měl být dnem plným nadšení prožívaného společně s novými kamarády, **nikoli dnem stresující soutěživosti**. Svatojánci ještě nejsou ve svém věku schopni vstřebat nadšení pro zdravou rivalitu Awana her pro Plamínky a Pochodně. Neočekávejte od nich, dokonce v nich ani neprobouzejte tak vysokou soutěživost, jakou znáte u jejich starších kamarádů. Svatojánci hrají své hry prostě jen pro radost z nich. Vítězství pro ně může znamenat jen jeden z mnoha způsobů, jak vnímají cenu úspěchu svého týmu.

Awana hry pro Svatojáanky by se spíše měly stát příležitostí prezentovat rodičům naši službu. Je to však také příležitost seznámit je s evangeliem Ježíše Krista. **Připomínejte rodičům, že tento den není pro jejich ratolesti dnem výkonů a vítězství, ale dnem, který si všichni společně užijí.**

ÚVOD

Tato příručka je určena pro trenéry týmů a kruhové a čárové rozhodčí, kteří se na oficiální Awana hry pro Svatojáanky připravují.

SESTAVENÍ TÝMU

Tým představuje minimálně 8 a maximálně 10 hráčů. Každý hráč musí být nasazen nejméně do jednoho závodu. Počet možných týmů je závislý na počtu Awana čtverců a na možnostech tělocvičny.

REGISTRACE

POŽADAVKY

1. Soutěžit na Awana hrách pro Svatojáanky mohou jen registrované kluby.
2. Každý klub musí předem do stanoveného termínu vyplnit **registrační formulář**.

Startovné se platí podle dispozic ředitele Awana her pro Svatojáanky. Pokrývá část provozních nákladů. Kromě pásek se suchým zipem pro *Vláček Svatojáanků*, které si týmy přivezou svoje vlastní, jsou všechny další herní pomůcky zajišťovány pořadatelem. Tým se považuje za oficiálně zaregistrovaný teprve až po předání řádně vyplněného **registračního formuláře** pořadatelům. O rozlišení pořadí zaregistrovaných týmů rozhoduje datum přijetí registračního formuláře nebo startovného (dle dispozic ředitele AH). **V případě zrušení již zaregistrované účasti na Awana hrách se startovné nevrací.**

PŘIDĚLENÍ TÝMŮ NA POMEZNÍ ČÁRY

Přifazení týmů na pomezí čáry se losuje před zahájením her. Rovněž se losuje případné přifazení na příslušné Awana čtverce (je-li více čtverců) nebo do jednotlivých řad (je-li více týmů na jedné čáře a střídají se ve hře).

Svatojánci hrají jen jednu sadu disciplín, ze kterých se určí pořadí v daném čtverci. Další semifinálová nebo finálová kola se již nehrají.

KVALIFIKAČNÍ PŘEDPOKLADY ČLENŮ TÝMU

Zúčastnit se mohou všichni Svatojánci, kteří jsou v daném školním roce členy klubu Svatojáanek, tj. oblékají žluté tričko, nehledě k tomu, jaký věkový systém sbor používá (0.-6. třída nebo 1.-7.).

SPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

Důležitým rysem systému Awany je učení dětí sportovnímu chování. To, zda vyhraje, nebo prohraje, není tak důležité jako to, že ze sebe vydáme to nejlepší. Zachování pozitivního postoje za každé situace ukazuje, že Kristus může dát pokoj a vítězství za všech okolností. Žádný trenér by díky svému nesportovnímu 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 nejlepším výkonům, avšak zdravé nadšení by nemělo přerůst v nesportovní chování, výbuchy hněvu a obdobných negativních emocí. Trenéři profesionálních sportovců nám v tom sice někdy nejsou dobrým příkladem, ale naši trenéři jsou přece zralými věřícími, nestrannými a znovuzrozenými lidmi, kteří se za všech okolností chovají v souladu s cílem a pravidly Awana her pro Svatojáanky.

Awana hry pro Svatojáanky poskytují dětem příležitost naučit se zachovat určitou míru pokory i pod tlakem soutěživosti. Může to být svědectvím mnoha divákům. Naše chování bychom měli mít pod kontrolou a všichni trenéři i hráči by si měli být vědomi, že naše svědectví jako křesťanů 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 hodnost, příp. datum narození. Tento registrační formulář musí být zaslán pořadateli včas podle propozic ředitele Awana her, resp. Awana misionáře. Do pořadatelem předem stanovené doby před zahájením her může být registrační formulář ještě doplněn či pozměněn.

DRESY TÝMŮ (POKUD TO NEJSOU TRIČKA AWANY)

Hráči mají na sobě tričko Svatojáanků nebo speciální klubový dres. Každý, kdo se pohybuje na hrací ploše, musí mít sportovní obuv se světlou podrážkou (aby nedělala šmouhy). To platí i pro trenéry a rozhodčí.

Trenéři by měli mít buď tričko vedoucího, nebo svůj klubový dres. Jednotné dresy, které si tým připraví, působí na hřišti velmi dobře. Dobrý nápad na dres se cení!

POJIŠTĚNÍ A PŘIHLÁŠKA

Awana International ČR jako pořádající organizace pojištění hráčů nezajišťuje. Každý sbor by si měl zjistit možnosti pojištění a zabezpečení svých hráčů sám. Trenér by si měl nechat podepsat přihlášku na akci od rodičů, že souhlasí s účastí svého dítěte na Awana hrách. Toto prohlášení může obsahovat další doplňující informace (zdravotní pojišťovna, léky, alergie, zdravotní omezení apod.). Podle našich zákonů to není pro kratší akce do 4 dnů povinné, ale je to pro rodiče důvěryhodné, když vidí, že akce je náležitě zabezpečena.

ODMĚNY VÍTĚZŮM

1. – 4. místo v každém čtverci bez ohledu na další čtverce (pokud je více než 4 družstva), tj. do finále se už nepostupuje.

ODZNAK ZA ÚČAST NA VESTIČKU
(všichni hráči)

PREZENTACE HER

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

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 být součástí příprav na Awana hry i součástí týmu.
2. Prezentace ve sboru. Kazatel může soutěžní tým podpořit mnoha způsoby, např. při oznámeních, ve sborovém časopise nebo na nástěnce.
3. Prezentace mezi rodiči. Lidé, kteří nemají o Awana hrách ani ponětí, potřebují někdy trochu více povzbudit, aby se příšli napoprvé podívat. Osobní pozvání nebo letáček mnohdy úplně postačí.

PRŮBĚH AWANA HER

PŘÍJEZD

Týmy musí dorazit na místo s takovým předstihem, aby trenéři stihli svou registrovanou účast potvrdit, příp. upřesnit.

PORADA TRENÉRŮ A ROZHODČÍCH

Příslušní čároví a kruhová 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 sborově křičet pokřik Svatojáanků:

POKŘIK SVATOJÁNKŮ

Vedoucí – Kdo jsme?

Svatojánci – Svatojánci!

Vedoucí – Pro koho?

Svatojánci – Pro Ježíše!

Vedoucí – Co děláme?

Svatojánci – Svítíme světu!

HYMNA AWANY

VERŠ SVATOJÁNKŮ

Jan 3,16

SLIB (MODLITBA) ZA HRÁČE

SLIB (MODLITBA) ZA TRENÉRY

SLIB (MODLITBA) ZA ROZHODČÍ

HYMNA ČESKÉ REPUBLIKY

ZVĚST EVANGELIA

Divákům (rodičům a pozvaným kamarádům) se jasným a názorným způsobem zvěstuje evangelium – Boží plán spásy. 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 jednotlivými hrami.

Dalším okamžikem může být slavnostní předávání hlavní postupové odměny Lucemička (za dokončení všech tří příruček Svatojáneků) těm členům klubů, kteří budou přítomni (nutno dohodnout předem).

Trenéři by měli poučit hráče, že během zvěstování nebo předávání hlavních postupových odměn se mají chovat tiše a klidně. Hráči by neměli opouštět svou pomezni čaru.

ORGANIZAČNÍ TÝM

ŘEDITEL AWANA HER PRO SVATOJÁNKY

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 rotací čárových rozhodčích a kontrolu jejich základních povinností
- součinnost se zapisovatelem výsledků
- součinnost s časoměřiči (pokud jsou)
- konečné řešení ve všem, co oficiální pravidla neobsahují

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.

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.

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.

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 rozmístění hráčů ve „Svatojánském rojení“. Trenéři stojí vně herního pole a dávají odtud hráčům své pokyny. Nesmí při tom překážet ani hráčům, ani rozhodčím.

- Trenéři mohou požádat prostřednictvím svého čárového rozhodčího, aby kruhový rozhodčí přezkoumal své rozhodnutí.
- Trenér může být vykázan, aby opustil hrací plochu, pokud to kruhový rozhodčí uzná za vhodné.
- Všichni trenéři by měli projít trenérským školením Awana her pro Svatojáanky nebo nastudovat tuto příručku.
- V průběhu soutěžní disciplíny musí být všichni trenéři za svou pomezni čarou (s výjimkou „Svatojánského rojení“).

ZÁKLADNÍ POJMY

Pro rychlou orientaci v následujících pravidlech. Řazeno podle abecedy.

BALÓNKY

Nafukovací balónky určené do průměru 22-25 cm se nafukují jen do průměru kolem 20 cm v užívané části.

BODOVÉ HODNOCENÍ

Body za každou disciplínu jsou definovány dále v části [Pravidla disciplín 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 vyhlásit „bránění ve hře“, pokud uváží, že byla zmařena jasná šance na výhru jinými než běžnými situacemi nebo taktikou 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 jiného týmu apod. Pokud zavíní bránění ve hře člen týmu nebo trenér, je jeho tým pro daný rozběh diskvalifikován. Bránění ve hře může být též vyhlášeno, pokud hráči bránila v postupu

nějaká překážka nebo voda na hrací ploše. Bylo-li vyhlášeno bránění ve hře, zorganizuje kruhový rozhodčí bez zbytečného otálení opakování rozběhu a sám (bez pomoci startéra) závod odstartuje píšťalkou.

DISKVALIFIKACE

Kruhový nebo čárový rozhodčí může kdykoliv během rozběhu tým prohlásit za diskvalifikovaný z následujících důvodů:

1. Zbytečná hrubost nebo nevhodné chování.
2. Povalení kruhové kuželky.
3. Záměrné překážení ostatním hráčům.
4. Porušení pravidel hry, která jsou dále v této brožurce.
5. Nesportovní chování (viz Základní pojmy „[Nesportovní chování](#)“).

Trenéři by měli naučit své hráče, aby každý závod vždy dokončili, i když to na první pohled vypadá z hlediska bodování beznadějně. Důvodem je to, že daný hráč nemusel postřehnout, že zřejmí vítězové byli v průběhu hry diskvalifikováni. Je nutno vzít do úvahy, že u některých her je bodováno i čtvrté místo (viz [pravidla](#) jednotlivých disciplín).

DRŽENÍ V RUCE

U disciplín, kde se k určení pořadí používá středová kuželka nebo středový sáček, je musí hráč pevně uchopit a držet je až do vyhlášení výsledků. V případě, že kuželku nebo sáček v zápalu boje ve středu pole špatně chytí a vyklouzne mu, nárok na vítězné body získává hráč, který nakonec kuželku nebo sáček pevně drží. (Tzn. pouhý dotyk kuželky nebo sáčku rukou k vítězství nestačí.) Pokud byl hráč, který drží středovou kuželku nebo sáček, v průběhu hry diskvalifikován, aniž si toho všiml, obdrží jeho body 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 vně kruhu tak, aby obě nohy byly v okamžiku míjení kuželky na 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. Běžci vbíhající do středu musí svoji kuželku obíhat také z vnější strany. Kdo během závodu kuželku shodí, je pro daný rozběh diskvalifikován.

NEROZHODNÁ HRA

Zmocní-li se, dle mínění kruhového rozhodčího, středové kuželky nebo sáčku

současně dva hráči a pevně je drží, je vyhlášena „nerozhodná hra“. Pokud se boduje jen první místo, jsou body za první místo rozděleny mezi oba nerozhodné týmy rovným dílem. Pokud se v daném závodě bodují 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.

NEROZHODNÉ CELKOVÉ SKÓRE

Pokud mají kterékoliv dva nebo více týmů v jednom čtverci po odehrání všech disciplín shodný počet bodů (včetně případných polovin bodu), mohou se tyto týmy utkat v jednom kole týmové disciplíny, např. [Sáčková Bonanza](#), které rozhodne o konečném pořadí týmů.

NESSPORTOVNÍ CHOVÁNÍ

Pokud tým hledá „mezery“ ve výkladu pravidel a nehraje fér, 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 nahlas „nový start“, když někdo vystartoval ještě před zazněním startovního signálu. Hra je co nejdříve zastavena a pak bez prodlení znovu odstartována kruhovým rozhodčím. Dva špatné starty v jednom závodě nebo kole zaviněné jedním a týmž týmem znamená pro tento tým a pro daný závod diskvalifikaci. Zbývající týmy jsou odstartovány znovu.

OPAKOVÁNÍ HRY

Opakování závodu nebo kola se provádí po hlasitém výroku rozhodčích „[bránění ve hře](#)“. Hra je opakována i v případě, kdy podle mínění kruhového nebo čárového rozhodčího není možno jednoznačně určit vítěze.

Kdy už nemůže tým v opakované hře startovat:

1. když kterýkoliv z jeho hráčů zavinil „[bránění ve hře](#)“, nebo
2. pokud byl tým diskvalifikován z nějakého důvodu ještě před okamžikem bránění

ve hře nebo před vyhlášením výroku k opakování hry.

PŘEDÁVACÍ ÚZEMÍ

Při štafetovém závodě ([Svatojáňkovské safari](#)) musí být štafetový sáček předáván uvnitř předávacího území, tj. v zóně předávání svého družstva vně kruhu (viz obrázek). Předání štafetového sáčku v kterékoliv jiné části hracího pole, včetně předání před nebo za úhlopříčnou čarou, má za následek diskvalifikaci týmu v tomto rozběhu. Pro posouzení správného předávání, příp. diskvalifikace, je důležitá poloha štafetového sáčku v okamžiku předávky.



PŘEŠLAP

Čáry na podlaze jsou vyznačeny páskou o určité šířce. Pro posuzování případného přešlapu při závodech, ve kterých se přešlapy hemího 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.

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

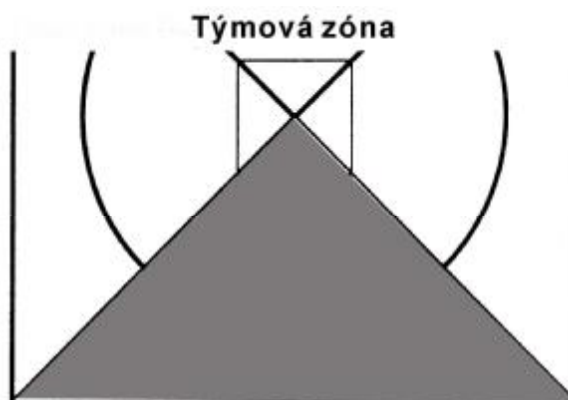
U běžeckých disciplín, kde se běhá kolem kruhu, startuje hráč z příslušné barevné startovní úhlopříčné čáry svého týmu vně kruhu (viz obrázek zóny předávání.). Všechny běžecké disciplíny se běhají proti směru hodinových ručiček.

STARTOVNÍ SIGNÁL

Je-li tým připraven ke hře, signalizuje to čárový rozhodčí kruhovému rozhodčímu zvednutím ruky. 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.

TÝMOVÁ ZÓNA

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



TÝMOVÉ (POMEZNÍ) 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 a získávají příslušné body. Pokud kruhový rozhodčí není schopen jednoznačně určit pořadí vítěze, má právo vyhlásit opakování hry.

AWANA HRY PRO SVATOJÁNKY – OFICIÁLNÍ PRAVIDLA DISCIPLÍN

DISCIPLÍNA 1— SVATOJÁNKOVSKÉ ROJENÍ

8 hráčů – dva závody

První místo – 4 body

Druhé místo – 3 body

Třetí místo – 2 bod

Čtvrté místo – 1 bod

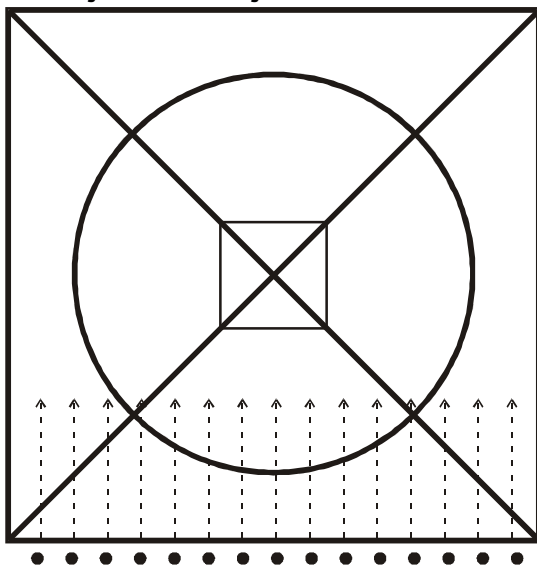
Pomůcky: středová kuželka a sáček

Hráči se rozmístí podél celé pomezni čáry svého družstva tak, že jsou "na všech čtyřech". Jeden z trenérů přejde na protilehlou stranu čtverce. Po odstartování se celý tým co nejrychleji přesunuje „po čtyřech“ za protilehlou čáru Awana čtverce. Když se střed uvolní, kruhový rozhodčí umístí do středu středový sáček a kuželku. Jakmile je celý tým kompletně přemístěn za protilehlou čárou, trenér, který se tam přesunul, pošle jednoho z hráčů do středu, aby se zmocnil kuželky nebo sáčku.

Hra se zahraje podruhé, ale hráči startují ze svých nových pozic a po čtyřech se přesunují zpět za svou pomezni čáru.

Doporučujeme, aby kluby vybavily pro tuto disciplínu své hráče nějakými kolenními návleky nebo vycpávkami. Ustřížené ponožky jsou pro tento účel výbornou pomůckou. Nejsou dovoleny plastické kolenní chrániče používané např. na in-line brusle, protože mohou poškrábat palubovku v tělocvičně.

Svatojánkovské rojení



DISCIPLÍNA 2—SVATOJÁNKOVSKÉ SAFARI

6 hráčů (každý jedno kolo) – dva závody

1. závod – 3 děvčata

2. závod – 3 chlapci

První místo – 4 body

Druhé místo – 3 body

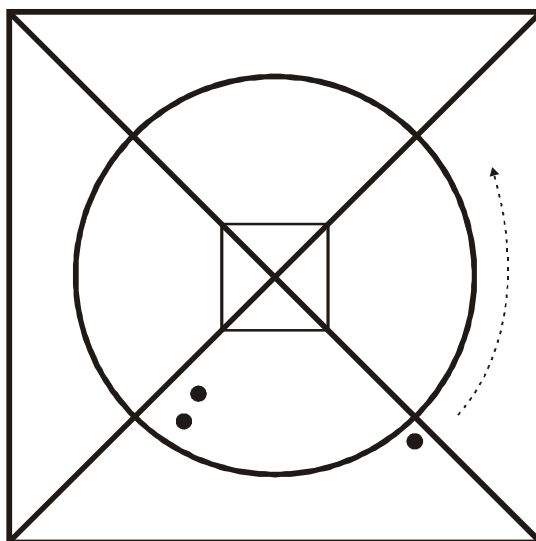
Třetí místo – 2 bod

Čtvrté místo – 1 bod

Pomůcky: 4 barevné kuželky, 4 barevné sáčky, středová kuželka a sáček

První hráč rozbíhá své kolo ze startovní čáry, zatímco druzí dva čekají na předávku uvnitř kruhu ve své týmové zóně (viz obrázek). První

Svatojánkovské safari



hráč si na svou hlavu nasadí sáček. Po odstartování oběhne první hráč se sáčkem na hlavě jedno kolo a v týmové zóně předá sáček druhému hráči, který si ho nasadí na hlavu a oběhne s ním svoje jedno kolo. Druhý hráč pak stejným způsobem předá sáček poslednímu třetímu hráči. Ten po oběhnutí svého kola se sáčkem na hlavě zatočí kolem své startovní kuželky do středu pro středovou kuželku nebo sáček. O ty se bojuje. Poslední hráč musí mít sáček na hlavě až do té doby, dokud cestou do středu nepřekročí kruh. Pro všechny tři hráče platí, že padající sáček nesmí hráč chytat rukou. Mohou ho zvednout, až když leží na zemi. V případě, že hráč si spadlý sáček znovu nasazuje na hlavu, **musí se u toho zastavit**, a dokud se sáčku dotýká rukou, nesmí se rozběhnout. Při běhu si rovněž hráč nesmí sáček na hlavě upravovat, držet jej, ani se ho jakýmkoli jiným způsobem dotýkat. Při předávce sáčků se sáček nesmí házet, ale předat z ruky do ruky, a to v týmové zóně.

Po předávce se hráč vrací za svou pomezni čáru, aby nepřekážel ostatním běžcům.

Není dovoleno speciálně si upravovat účes ani používat jakýchkoli pomůcek, aby sáček na hlavě lépe držel.

DISCIPLÍNA 3 — BALÓNKOVÁ BITVA

všichni hráči – 3 závody

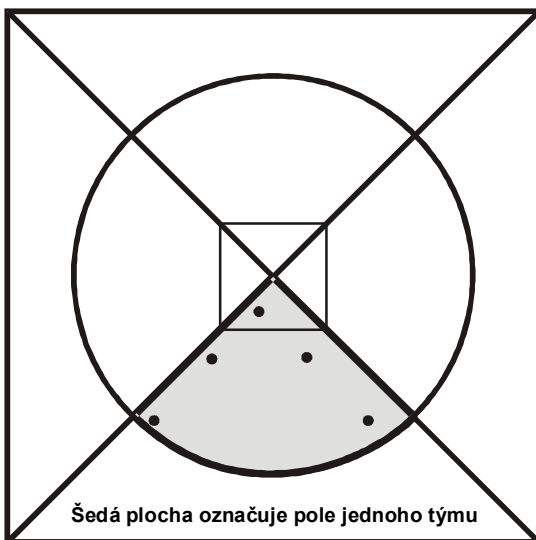
5 hráčů bez rozdílu pohlaví na každý závod (první dvě pětky jsou z různých hráčů, třetí je složena libovolně)

1. místo (nejmenší počet gólů) – 7 bodů
2. místo (druhý nejmenší počet gólů) – 5 b.
3. místo (třetí nejmenší počet gólů) – 3 b.
4. místo (největší počet gólů) – 1 bod

Pomůcky: dva nafukovací balónky (\varnothing asi 20 cm), dva provázky natažené podél úhlopříček Awana čtverce.

Provázky jsou trenéry každého družstva drženy podél úhlopříček Awana čtverce proto, aby si hráči viditelně uvědomovali týmový trojúhelník, který je pro ně hracím polem a který nesmí překročit.

Balónková bitva



Hráči se postaví kdekoli ve svém hracím poli. Kruhový rozhodčí se postaví s balónkem do středu kruhu. Na startovní signál vyhodí balónek do vzduchu. Hráči mají za úkol pínkat do balónku tak, aby zabránili jeho spadnutí na podlahu v jejich týmovém poli. Hráči nesmějí balónek chytat ani držet, rovněž nesmějí přešlápnout svoje týmové pole. Když se balónek dotkne země uvnitř některého z týmových polí soupeře, dostává toto družstvo 'gól'. Každý závod se hraje na **60 sekund**. Kruhový rozhodčí zahajuje nový

závod vždy ve středu kruhu. Pokud se balónek dotkne země mimo hrací týmové pole, přerušuje se čas a hra pokračuje výhozem balónku ze středu kruhu. V této disciplíně se smí hráči zúčastnit pouze jednoho závodu.

DISCIPLÍNA 4 — HON NA ZAJÍCE

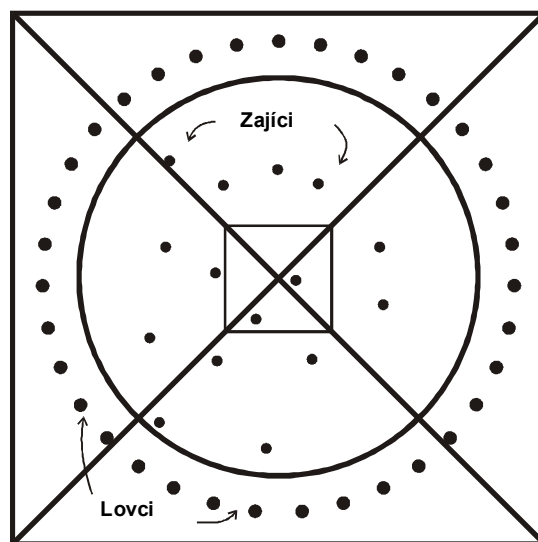
8 hráčů – 4 závody

1. místo – 7 bodů
2. místo – 5 body
3. místo – 3 body
4. místo – 1 bod

Pomůcky: dva měkké (gumové) balóny

Jeden tým (zajíci) stojí kdekoli uvnitř kruhu. Zbývající tři týmy (lovci) se rozestaví rovnoměrně vně kruhu (viz diagram 5). Po startovním signálu se snaží lovci 'vybíjet' zajíce. Dotkne-li se míč zajíce, je vybit, opouští kruh a vrací se za svou pomezni čáru. Zajíci, kteří ještě nejsou vybiti, nesmí přešlápnout kruh směrem ven, jinak jsou diskvalifikováni. Lovci, když střílí na zajíce, nesmí zase naopak přešlápnout kruh směrem dovnitř. Lovci mohou vstoupit do území zajíců pro míč jen z týmové zóny, ve které právě stojí. Lov trvá **30 sekund**; pak jsou spočítáni zajíci, kteří nebyli vybiti. Hra se postupně opakuje, aby se v roli zajíců vystřídala všechna družstva. Vítězí tým, kterému zbylo uvnitř kruhu nejvíce nevybitých zajíců.

Diagram 5



DISCIPLÍNA 5 — SVATOJÁNKOVSKÝ VLÁČEK (PENDOLÍNO)

8 hráčů (každý jedno kolo) – 2 závody

1. závod – 4 hráči

2. závod – 4 hráči

1. místo – 4 body

2. místo – 3 body

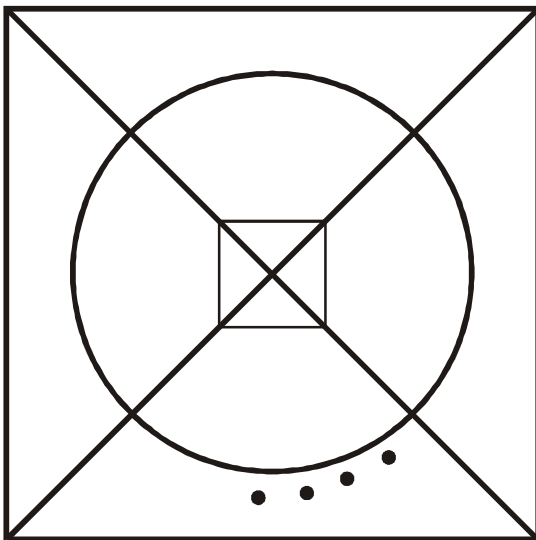
3. místo – 2 bod

4. místo – 1 bod

Pomůcky*: čtyři barevné kuželky, středová kuželka a sáček

Hráči se seřadí jeden za druhým do zástupu vně Awana kruhu (viz obrázek). Chytanou se oběma rukama za pas před ním stojícího hráče; vytvoří tak ‚vláček‘. Po odstartování obíhá ‚vláček‘ jedno kolo kolem kruhu. Když se ‚vláček‘ rozpojí (hráči se jeden druhému vytrhnou z rukou), celý zástup (vlak) musí zastavit, znovu se chytit (napojit) a pak teprve pokračovat. Když poslední hráč (poslední vagónek) přejede přes startovní/cílovou čáru, oddělí se od vlaku a běží do středu pro kuželku nebo sáček.

Pendolino



*Pokud používáte volitelné pomůcky: a) suchý zip pro trojohý závod - může se otočit kolem pasu předchozího hráče, což zaručuje pevnější připojení jednoho hráče k druhému. Svatojánek tak lépe pozná, že se vláček rozpojil (určitě lépe, než když se drží jen za pas). b) provaz nebo dlouhá guma – drží se jí všichni hráči. Každý hráč se musí při obíhání kruhu lana držet. Když se pustí, vlak musí zastavit a všichni hráči se musí před pokračováním v běhu znovu pevně chytit.

DISCIPLÍNA 6 — POŠLI BALÓNEK

8 hráčů – 2 závody

1. závod – posledním hráčem je dívka

* Volitelné pomůcky: suchý zip pro trojohý závod nebo provaz či guma.

2. závod – posledním hráčem je chlapec

1. místo – 4 body

2. místo – 3 body

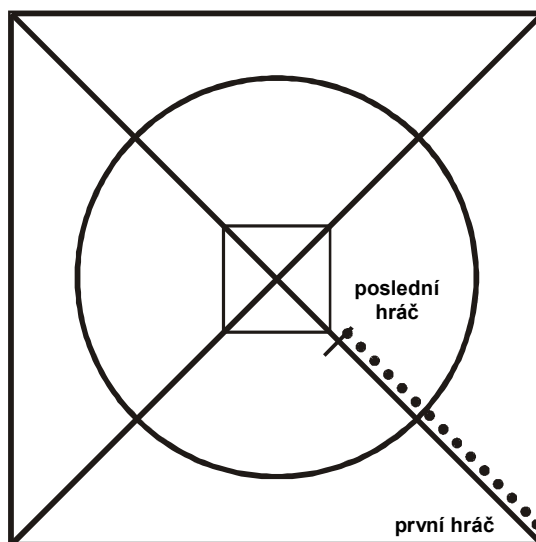
3. místo – 2 bod

4. místo – 1 bod

Pomůcky: Čtyři nafukovací balónky (Ø asi 20 cm) na každý závod

Celý tým hráčů stojí obkročmo na své úhlopříčné čáře jeden za druhým co nejtěsněji, obrácení zády ke středu. Poslední hráč v řadě stojí na koncové značce (2,4 m od středu). První hráč v řadě drží balónek oběma rukama za hlavou. Na startovní signál si hráči podávají balónek mezi nohama až k poslednímu hráči. Není nezbytné, aby se každý hráč balónku dotkl. Když dojde balónek k poslednímu hráči, běží s ním do malého středového trojúhelníku, položí si ho na zem a snaží se ho rozsednout. Tým, jehož hráči se to v malém trojúhelníku podaří jako prvnímu, vyhrává. Pokud balónek praskne, ještě než dojde k poslednímu hráči, může rozhodčí na stejné místo řady vložit náhradní balónek.

Pošli balónek



DISCIPLÍNA 7 — SÁČKOVÁ BONANZA

8 hráčů – 2 závody

1. místo – 4 body

2. místo – 3 body

3. místo – 2 bod

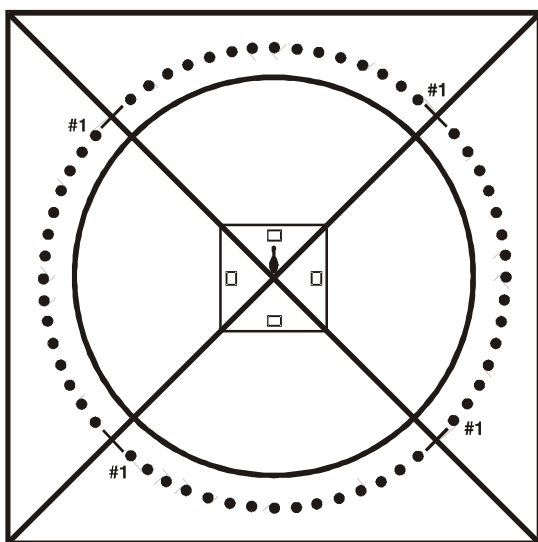
4. místo – 1 bod

Pomůcky: čtyři kbelíky, čtyři sáčky, čtyři barevné kuželky, středová kuželka a sáček

Hráči se rozestaví podél své kruhové čáry. Nádobka stojí v malém středovém trojúhelníku. Sáček drží hráč č. 1 (ten nejdále

od své startovní čáry). Po startu běží hráč č. 1 do středu a umístí sáček do kbelíku. Pak se vrátí za kruhovou čáru a plácne hráče č. 2. Hráč č. 2 běží do středu, vytáhne z kbelíku sáček a přinese jej hráči č. 3. Hráč nesmí vystartovat, dokud není od předchozího hráče plácnut nebo dokud nepřivezme sáček. Tento postup se opakuje až do posledního hráče. Poslední hráč vytáhne z kbelíku sáček a se sáčkem v ruce sáhne do středu pro středovou kuželku nebo sáček. Hráči je uznáno vítězství

Sáčková Bonanza



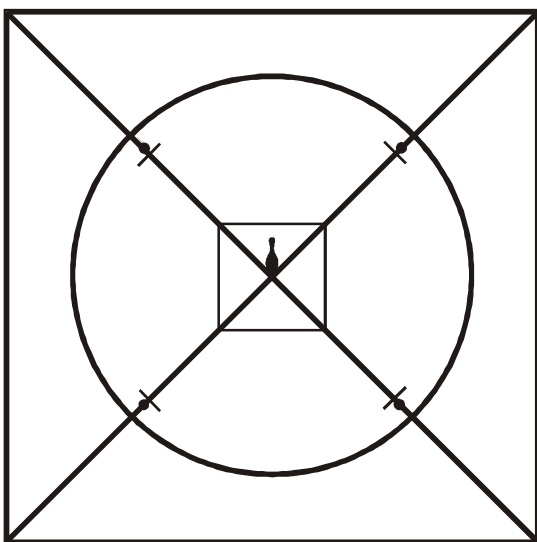
(získal středovou kuželku nebo sáček), pokud v té době uchopení kuželky či sáčku držel svůj sáček stále v ruce.

DISCIPLÍNA 8 — SHOĎ KUŽELKU SVATOJÁNKŮ

8 hráčů – 8 závodů

Každý závod – 2 bod

Shod' kuželku Svatojánků



Pomůcky: čtyři sáčky nebo gumové balóny, středová kuželka

Hráči stojí na své startovní čáře. Po startu obíhá každý hráč jedno kolo, pak zatočí kolem své barevné kuželky a může se postavit na výhodnější pozici pro házení, tj. na poslední značku (3,9 m – viz obrázek). Z této značky se vrchním nebo spodním hodem snaží shodit středovou kuželku. První hráč, kterému se to podaří, je vítězem. Hráč si po neúspěšném hodu může dojit pro svůj sáček, vrátit se na značku a snažit se znovu shodit středovou kuželku, pokud stále stojí.

AWANA ČTVEREC

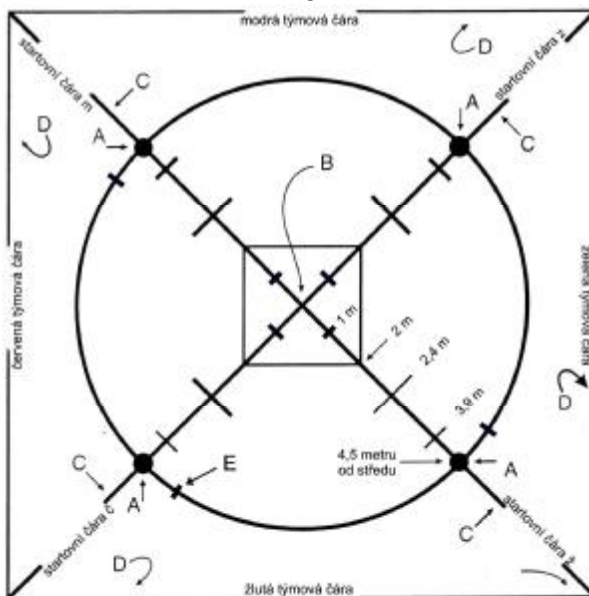
Oficiálním hracím polem Awana her Svatojánků je klasický Awana čtverec, který se skládá z vnitřního kruhu o průměru 9,5 m a vnějšího čtverce o straně 12 m. Každý tým má přidělenou svou barvu pomezí (týmové) čáry.

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 hráči vedlejšího družstva při běhu do středu např. při *Sáčkové štafetě Svatojánků*

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

Pozn.: vzdálenosti v metrech platí od středu čtverce



Pro děti jsou Awana hry velkým zážitkem. Organizaci zajišťují vaši Awana misionáři. Dělají při tom se svým týmem obrovskou práci. Potřebujeme vaši pomoc. Pomozte nám najít pro Awanu International v ČR sponzory.

Awana misionáři často cestují přes celou republiku, aby pomohli založit nový klub nebo poradili stávajícímu klubu. Pořádají školení, organizují konference a regionální setkání. Často se potýkají s nedostatkem prostředků na svoji službu. Dnes více než kdy jindy potřebuje Awana International v ČR lidi, kteří by její službu nesli. Můžeme počítat s vaší podporou v Kristu?

...hoden je dělník své mzdy. Lk 10,7



Awana Clubs International
1 E Bode Rd
Streamwood, IL 60107-6658
www.awana.org
630-213-2000

Awana International v ČR
Lonkova 512
530 09 Pardubice
www.awana.cz
r.kalensky@awana.org

