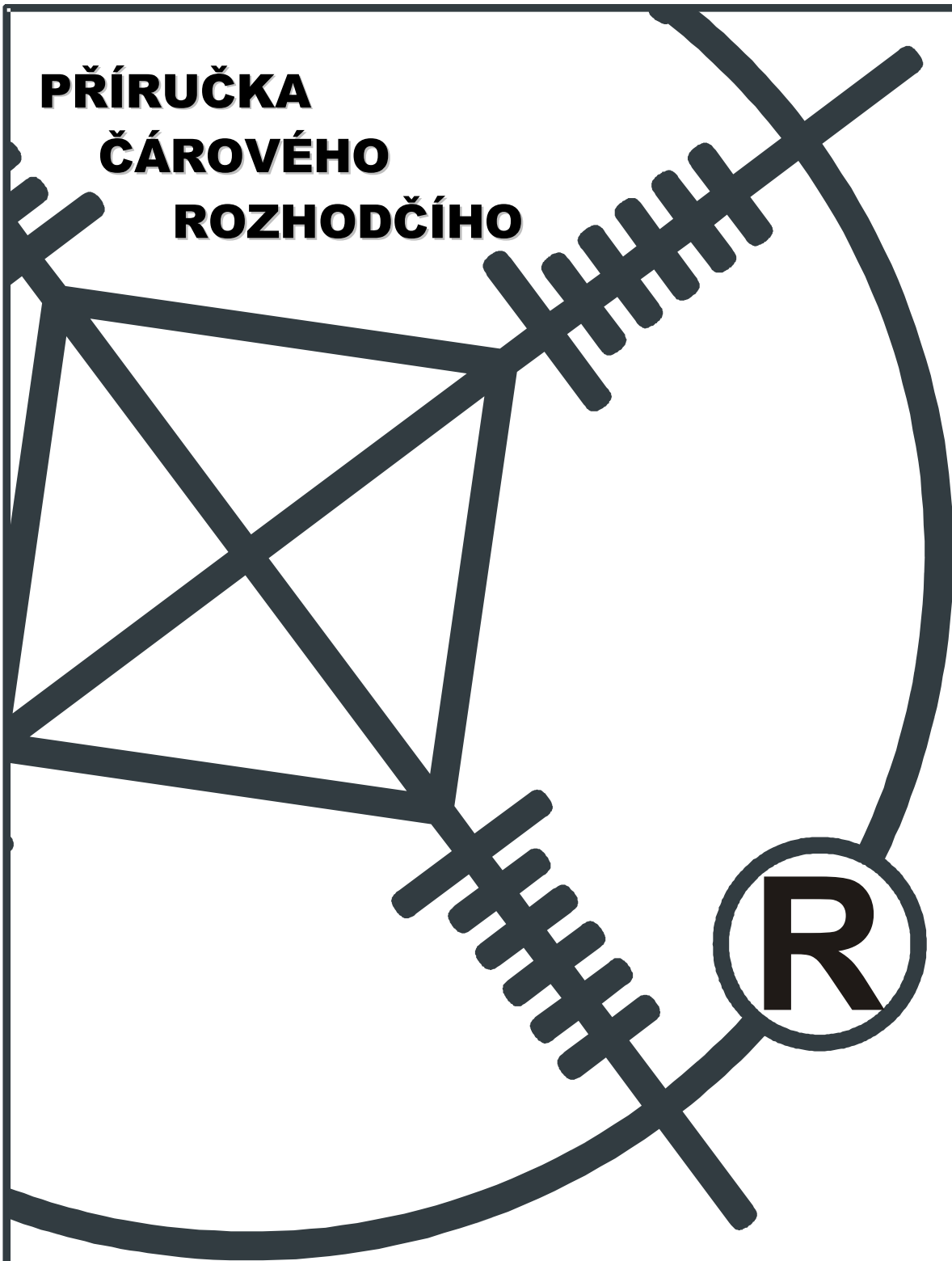


**PŘÍRUČKA
ČÁROVÉHO
ROZHODČÍHO**



Awana

poslední úprava 2015

PŘÍRUČKA ČÁROVÉHO ROZHODČÍHO



originál © 2002 Awana Clubs International

1 East Bode Road, Streamwood, IL 60107 – 6658 U.S.A.

překlad Awana International ČR, 2004

poslední úprava 23/3/15

Všechna práva vyhrazena.

JAK SE STÁT ROZHODČÍM

Čárový rozhodčí

Čárový rozhodčí je ten, kdo musí znát velice dobře jednak Awana hry a také pravidla jednotlivých disciplín. Asistuje kruhovému rozhodčímu při vedení a průběhu soutěžních disciplín v jednom čtverci. Awana hry vyžadují po pořadatelích zodpovědnost a smysl pro detail. Z tohoto pohledu by měl čárový rozhodčí plnit čtyři základní role:

1. **ROZHODČÍ (soudce)** – čárový rozhodčí rozhoduje, zda hráč porušil či neporušil pravidla.
2. **SLUŽEBNÍK (rádce)** – čárový rozhodčí slouží celým svým postojem a vystupováním hráčům i trenérům. Jeho cílem je, aby děti prožily tuto nevšední událost jako něco významného.
3. **VZOR (učedník)** – čárový rozhodčí je svým sebeovládáním, postojem a celkovým vystupováním svědectvím pro nevěřící rodiče i děti o proměňující moci víry v Krista jako Spasitele.
4. **VŮDCE (vedoucí)** – čárový rozhodčí je jako vůdce příkladem pro trenéry, hráče i diváky ve zvládnání a řešení napjatých situací.

DĚKUJEME, že jste se zapojili do týmu rozhodčích a přijali výzvu pořadatelů Awana her stát se dobrým čárovým rozhodčím. Modlíme se za ovoce vaší služby. Společně tak můžeme být užiteční našemu milostivému Pánu v Jeho plánu zvěstovat divákům i dětem evangelium a povzbudit je k následování Pána Ježíše.

Správná komunikace je klíčem k dobré organizaci her

Čároví rozhodčí spolu s dalšími pořadateli Awana her musí ovládat signály a povely, které jsou uvedeny v příručce pravidel. Neustále si připomínejte, že čároví rozhodčí komunikují především s kruhovým rozhodčím a s trenéry. Čárový rozhodčí nesmí **nikdy nahrazovat** roli trenéra. Každý trenér od vás může požadovat přetlumočení svých připomínek kruhovému rozhodčímu. Trenér však nemůže řešit svoje připomínky s kruhovým rozhodčím bez vás.

Každý rozhodčí si musí uvědomovat, jak je dobrá komunikace důležitá. Nabízíme proto několik užitečných rad:

1. Komunikujte s trenéry **uvolněně**. Usmívejte se, nemějte přísný pohled!
2. Snažte se své trenéry **pochopt**. Nezapomeňte, co mají při sestavování a tréninku svých týmů za sebou; vžijte se do jejich kůže. Lépe pak porozumíte jejich napětí.
3. Když si trenéři stěžují nebo protestují, **nikdy se nerozčilujte ani nebuďte podráždění**. Soustřeďte se spíše na to, **co** vám chce trenér sdělit, než na to **jak** alergicky na vás působí.
4. **Zůstaňte vždy v klidu a nepřete se**. Naší největší prioritou je svědčit svým postojem, že patříme našemu Pánu.
5. **Nebuďte netrpěliví**. Pokud už nějaké nedorozumění vznikne, pomozte kruhovému rozhodčímu situaci zvládnout tak, aby se věc vyjasnila.
6. **Pomozte trenérům jejich nervozitu zvládat**. Prohod'te něco, co jejich napětí uvolní apod.
7. **Ujistěte se, že startující hráči bezpečně vědí, co mají dělat** (obzvláště Svatojánci při svých hrách). Avšak nikdy jim nerad'te.
8. **Nikdy si nehrajte na neomylného a nehádejte!** Pokud si nejste svým rozhodnutím jisti, sdělte kruhovému rozhodčímu to, co jste s jistotou viděli, a nechte rozhodnutí na něm.
9. **Buďte nablízku**. Někteří pořadatelé mají zato, že pro zachování nestrannosti by jejich tvář měla být kamenná. My chceme naopak hráčům ukázat, že o ně máme zájem. Proto s nimi jednejme s laskavostí a zájmem, ač zůstaneme i nadále objektivní.
10. **Povzbuzujte hráče na startu** větami typu „snažte se“ nebo „máte na to“ nebo nějakým jiným nestranným způsobem.
11. **Udržujte trenéry v obraze**. Sdělte jim důvody jakékoliv diskvalifikace či opakovaného startu.

12. Po ukončení her trenérům pográtulujte a poděkujte jim. Při předávání cen hleďte hráčům do očí.

13. Nikdy nepřeceňte svoji zodpovědnost tak, aby se z ní stalo nepřátelství vůči trenérům. Nijak se s nimi nehádejte. Jsme přece všichni spolupracovníci na díle Páně! Zůstaňte profesionály, přáteli a služebníky; nikdy si nepřipusťte přecitlivělost ani sebelítost.

Pamatujme! V Božích očích jsme důležitým nástrojem, podle kterého si nevěřící rodiče i děti vytvářejí ve svém srdci obraz o moci Kristova evangelia.

Příprava před hrami...

- 1. Projděte si znovu obě příručky - příručku rozhodčího i příručku pravidel.**
- 2. Nacvičte si svoji roli** při vašich klubových trénincích na Awana hry. Pomůže to vám i vašim dětem v klubu.
- 3. Vyberte vhodné oblečení.** Awana doporučuje jako vhodné oblečení pro rozhodčí tmavé kalhoty (ne džíny) a sportovní obuv. Awana může podle možností vaše dresy a další vybavení rozhodčího zajistit.
- 4. Modlete se za Boží požehnání** v naší společné službě.

Příprava v den her...

- 1. Přijed'te alespoň o hodinu dřív.**
- 2. Vyhledejte pořadatelský stůl** (prezenční stůl) a seznamte se se všemi instrukcemi.
- 3. Převlečte se do dresu a hlase se** u ředitele závodu nebo kruhového rozhodčího, abyste si ještě před vyjitím na hrací plochu společně upřesnili pravidla.
- 4. Pomáhejte týmům obsadit jejich správné pozice.** To zahrnuje nástup hráčů na hrací plochu a jejich připravenost na zahajovací ceremoniál.
- 5. Je-li třeba, vyžádejte si od trenérů seznamy hráčů a ověřte jejich věk.**
- 6. Zkontrolujte, zda všichni - hráči i trenéři mají sportovní obuv.** Pokud ne, upozorněte trenéra.
- 7. Porada trenérů:** všichni rozhodčí (hlavní i čároví) by se měli setkat společně s trenéry podle dispozic ředitele závodu nebo Awana misionáře uprostřed svého Awana čtverce.

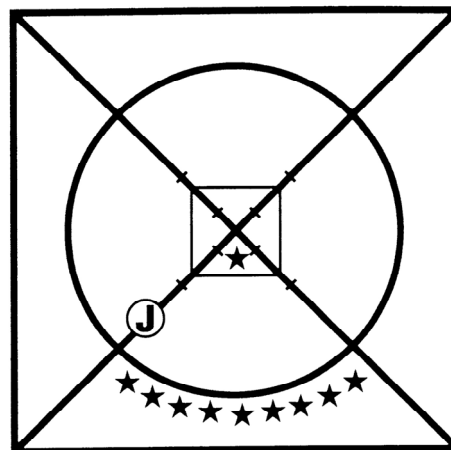
Obecné instrukce

- 1. Při zahajovací části stůjte se svým týmem na jejich čáře.** Na první disciplínu se však přesuňte k vedlejšímu týmu **proti směru hodinových ručiček**. Ve výměně svých týmů proti směru hodinových ručiček tak pokračujte **po každé disciplíně**. Při disciplíně *Balónková pošta* budete takto rotovat dokonce po každém závodě.
- 2. Je-li váš tým připraven ke startu, zvedněte ruku.** Kruhový rozhodčí pak zvedne ruku na znamení, že celý čtverec je připraven ke startu (startuje pak moderátor - startér).
- 3. Pomáhejte kruhovému rozhodčímu stanovit pořadí týmů.** Vždy sledujte pořadí, v jakém váš tým doběhl. Je-li váš tým diskvalifikován, sledujte ostatní týmy, abyste pomohli určit jejich pořadí.
- 4. Jde-li o falešný start po již odstartovaném závodě, okamžitě vstupte s roztaženýma rukama do herní dráhy,** abyste přerušili hru. Pak připravte tým pro nový start. Awana doporučuje vyvarovat se při těchto situacích jakéhokoliv fyzického kontaktu s hráči.
- 5. Upozorněte kruhového rozhodčího, máte-li důvod k jakékoliv diskvalifikaci** (přešlap, bránění ve hře, úmyslná hrubost, sražení kuželky, skluz nebo jiné porušení pravidel dané disciplíny).
- 6. Nahlaste kruhovému rozhodčímu jakékoliv důvody pro odečtení bodů za nesportovní chování** a nechte rozhodnout jeho samotného.
- 7. Při biblické zvěsti pomozte trenérovi udržet sedící hráče v pozornosti tím,** že budete sedět mezi nimi.

POSTAVENÍ A ČINNOST PŘI JEDNOTLIVÝCH DISCIPLÍNÁCH (J = ROZHODČÍ)

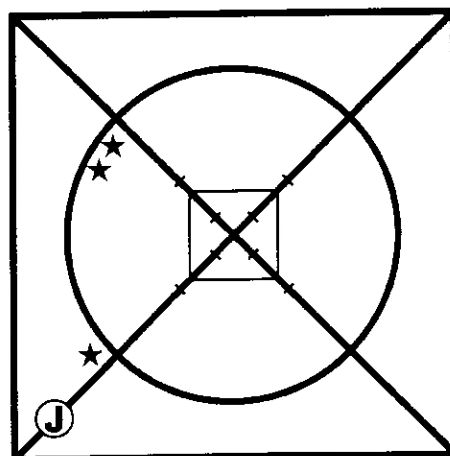
Disciplína 1 – Sáčková štafeta

- A. Postavení rozhodčího: začni uvnitř kruhu mezi kruhovou kuželkou a značkou (viz obr. – značka J = rozhodčí) a postupuj podél řady házejících hráčů.
- B. Před startem:
1. Ujisti se, že na kruhové čáře stojí plný počet hráčů. V opačném případě připomeň **trenérovi** trestné hody navíc za chybějící hráče.
 2. Přesvědč se, že každý hráč je na správném místě.
 3. Je-li tým připraven, předej házeči sáček.
- C. Během závodu:
1. Postav se tak, abys dobře viděl, že házeč:
 - a. stojí **při každém házení nebo chytání** jednou nohou uvnitř malého čtverce, resp. trojúhelníku
 - b. nepřesáhl v okamžiku odhodu sáčku ani jednou nohou pomyslnou svislou rovinu čáry malého čtverce (ani nohou, kterou má náhodou ve vzduchu)
 - c. nevstoupil při běhu pro upadlý sáček z území svého týmu do cizího trojúhelníku (počítá se obvyklý přešlap, tj. jakýkoliv přesah celé tloušťky čáry botou)
 - d. držel sáček v ruce, když ze své pozice v malém čtverci vybíhal pro středovou kuželku
 - e. držel sáček v ruce v okamžiku doběhu do středu hracího pole.
 2. Postav se tak, abys nemohl přehlédnout, že chytající hráči:
 - a. přešlápli kdykoliv během závodu kruhovou čáru nebo opustili týmové pole
 - b. odhazovali sáček ve správném pořadí (žádné výměny pozic po startu nejsou povoleny)
 - c. vrátili nezachycený sáček do hry tomu hráči, který měl být na řadě; (pokud sáček některému hráči při chytání vypadne, může být zvednut kterýmkoli z hrajících hráčů; žádný však při tom nesmí přešlápnout linii týmového pole; pokračovat v házení musí hráč, který měl být na řadě a který sáček nechytil nebo kterému vypadl).
 3. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.



Disciplína 2 – Štafeta

- A. Postavení rozhodčího: postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.
- B. Před startem:
1. Zkontroluj správné postavení kruhové kuželky.
 2. Ujisti se, že střídající běžci jsou na správných pozicích a první běžec nepřeslápne startovní čáru. Pokud ano, upozorni **trenéra**.
 3. Předej prvnímu běžci štafetový kolík.
 4. Je-li to zavedeno, označ domluveným způsobem soutěžící hráče, aby bylo jasné, že už jednu běžeckou disciplínu absolvovali.
- C. Během závodu:
1. Věnuj pozornost falešnému startu. Pokud nastane, skoč rychle s roztaženými rukama do běžecké dráhy dalším běžcům a zastav hru.



2. Sleduj svůj kvadrant po levici z hlediska případného porušení pravidel.
3. Sleduj pozorně, zda byl štafetový kolík předáván uvnitř příslušné herní týmové výseče.
4. Ujisti se, že poslední hráč při doběhu do středu držel štafetový kolík v ruce.
5. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.

Disciplína 3 – Seber sáčky

A. Postavení rozhodčího:

na druhé úhlopříčce svého týmu uvnitř kruhu (viz obr.).

B. Před startem:

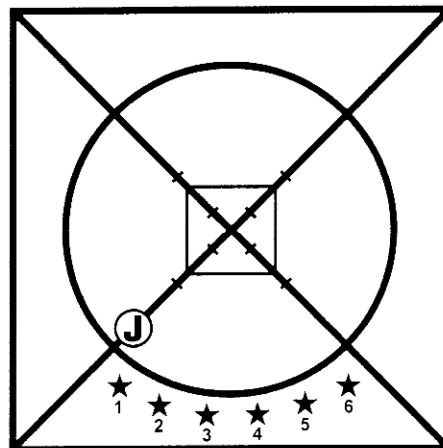
1. Ujisti se, že trenér správně seřadil hráče.
2. Ověř si, že hráči bezpečně znají své číslo.
3. Podívej se, zda někdo z hráčů nepřeslupuje kruhovou čáru, příp. upozorni **trenéra**..

C. Během závodu:

1. Po vyvolání čísla kontroluj, že vyběhl správný hráč.
2. Sleduj, zda některý z hráčů, který vyvolán nebyl, nepřeslupl **oběma nohama** kruhovou čáru.
3. Sleduj, zda hráč, který byl vyvolán, nevstoupil do hry skluzem po kolenou, tj. zda se před prvním dotykem kteréhokoliv ze sáčků nedotkl podlahy jinou částí těla, než rukama nebo chodidly. Pokud se dotkl, posuď, zda to byl dotek úmyslný (letný dotek se nepočítá).
4. Dej pozor, zda hráči „nekradou sáčky“, tj. nevytrhávají jinému hráči sáčky, které už pevně držel v ruce. Takový hráč přestoupil pravidlo „kradení sáčků“ a je diskvalifikován.
5. Sleduj hráče, který dopravil sáčky za kruhovou čáru. Všechny sáčky, které má v tom okamžiku v ruce, jsou teprve tehdy jeho týmu započítány.
6. Hlídej sáčky, které byly za kruhovou čáru dopraveny nikoli v ruce, ale hozením – ty nejsou započítávány.
7. Vyber od hráče všechny sáčky, které dopravil za svou kruhovou čáru, a nahlas kruhovému rozhodčímu bodovou hodnotu regulérně získaných sáčků. Stůj vně kruhu.
8. Přesvědč se, že hráč, který byl už vyvolán a svoje sáčky odehrál, odešel za svoji týmovou pomezí čáru.
9. Pomož kruhovému rozhodčímu rozmístit znovu sáčky na výchozí pozice.

D. Diskvalifikace anebo nezapočítání bodů za sáčky:

1. Hráč je diskvalifikován, přestoupí-li oběma nohama kruhovou čáru, ač jeho číslo nebylo vyvoláno. Odchází za týmovou čáru a jeho číslo zůstává až do konce kola nevyužité.
2. Hráč je diskvalifikován, dotkne-li se kterákoli jiná část hráčova těla než ruce nebo chodidla podlahy dříve, než hráč poprvé změnil směr (nebo se poprvé dotkl některého ze sáčků). Výjimku tvoří situace, kdy se hráč dotkne podlahy letmo (neúmyslně).
3. Hráč je diskvalifikován při „kradení sáčků“, které už držel jiný hráč.
4. Sáček se nezapočítává, je-li za kruhovou čáru dopraven hodem.
5. Žádné sáčky uvnitř kruhu se už nezapočítávají, vydá-li kruhový rozhodčí povel „čas“.



Disciplína 4 – Třínohý závod

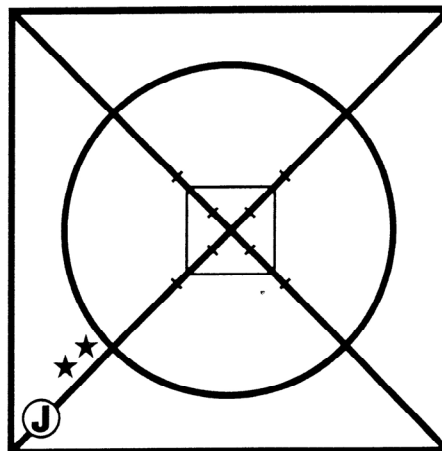
A. Postavení rozhodčího:

postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.

B. Před startem:

1. Pomož postavit kuželky na značky.

2. Zkontroluj, zda pásky se suchým zipem jsou na kotnících. Pásky neupravuj, ale upozorni **trenéra**, aby nezbytná opatření provedl on sám.
 3. Zkontroluj, zda běžci stojí za startovní čarou (v opačném případě upozorni **trenéra**).
- C. Během závodu:
1. Pokud dojde k falešnému startu, rychle skoč s roztaženýma rukama do běžecké dráhy a zastav hru.
 2. Sleduj případné porušení pravidel v kvadrantu po své levici.
 3. Je-li některá dvojice ve sledovaném kvadrantu vyražena dotekem nebo předběhnutím, stáhni ji z kruhu.
 4. Upadne-li dvojice poblíž tvého stanoviště, pomoz jim vstát, a to tak, abys ty sám ostatním běžcům nepřekážel. Pokud nebudou dále pokračovat, lovně je pobídni, aby opustili běžeckou dráhu a nepletli se ostatním běžcům.
 5. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.

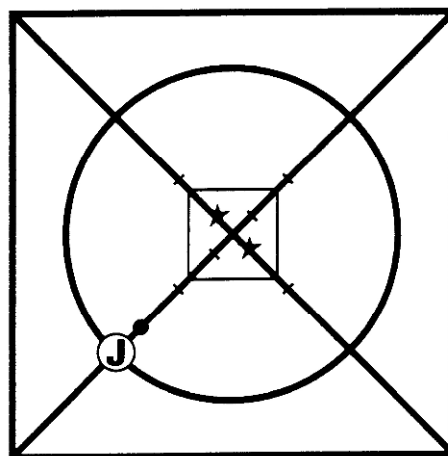


Disciplína 5 – Sprint

- A. Postavení rozhodčího:
postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu mimo běžeckou dráhu (podobně jako u Třínohého závodu).
- B. Před startem:
1. Rozmístí kruhové kuželky na pozice.
 2. Odlehčí startovní napětí nějakým nestranným povzbuzením.
 3. Pokud běžec na startu přešlapuje čáru, upozorni trenéra.
 4. Je-li to zavedeno, označ domluveným způsobem hráče, aby bylo jasné, že už jednu běžeckou disciplínu absolvoval.
- C. Během závodu:
1. Dávej pozor na falešný start; pokud nastane, zastav s rozpaženýma rukama nejbližšího hráče.
 2. Sleduj svého běžce a počítej jeho kola.
 3. Sleduj, jaké místo tvůj hráč obsadil.
 4. Sleduj případné porušení pravidel v kvadrantu po své levici.

Disciplína 6 – Přetahovaná do čtyř stran

- A. Postavení rozhodčího:
za příslušnou značkou na úhlopříčce, kde je sáček.
- B. Před startem:
1. Pomoz hráčům uchopit lano na označených místech.
 2. Pomoz hráčům zaujmout startovní postavení: jedna noha ve středu, obě ruce na lanu.
 3. Zkontroluj, je-li sáček je na výchozí pozici. (Plamínci jej mají na předposlední značce; Pochodně na poslední značce hracího čtverce.)
 4. Sedni si do dřepu za sáček a měj ruku připravenou k jeho posunutí ihned po písknutí.



C. Během závodu:

1. Když zazní signál k posunutí sáčku, posuň jej co nejrychleji na následující značku směrem ke středu. Zachovej přitom směr přesunu po úhlopříčce.
2. Okamžitě si ověř, zda ostatní rozhodčí kolem tebe provedli přesun svých sáčků také.
3. Je-li sáček vychýlen ze své úhlopříčné pozice (dovoleným posunutím nohou apod.), nepřemísťuj jej. Ponechej hráčům získanou výhodu až do zaznění nejbližšího písknutí k posunutí. Pak jej přesuň na příslušnou značku, kde má správně být.
4. Upozorni kruhového rozhodčího překřížením rukou, když se některý z hráčů drží lana mimo vyznačenou výseč svého družstva.
5. Pokud dojde k přerušení hry z důvodu porušení pravidla špatného úchopu lana ve vyznačené výseči, zkontroluj správnost pozice sáčku na příslušné značce značku porovnáním s ostatními družstvy.
6. Jakmile hráč uchopí sáček a zvedne jej minimálně 10 cm nad zem (příčměž držel ve stejný okamžik druhou rukou také lano), informuj kruhového rozhodčího zvednutím ruky nad hlavu.
7. Pokud protilehlý tým pustil náhle lano, zachyť svůj tým v případném pádu.

Disciplína 7 – Sáčková Bonanza

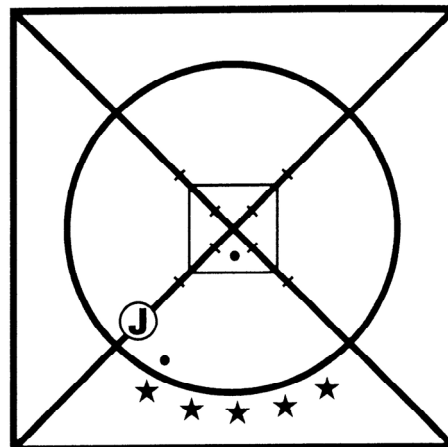
A. Postavení rozhodčího: na úhlopříčce uvnitř kruhu.

B. Před startem:

1. Překontroluj, že váš barevný sáček leží v trojúhelníkovém poli malého čtverce souměrně se sáčky ostatních týmů.
2. Předej pruhovaný sáček hráči číslo 1 (hráč nejdále od startovní čáry).
3. Zkontroluj, že hráči stojí na upažení podél kruhové čáry.

C. Během závodu:

1. Sleduj případný přešlap kruhové čáry ještě před převzetím sáčku od předcházejícího hráče. Stane-li se to, sleduj, zda si to hráč uvědomí a vrátí se zpět za kruhovou čáru, než vystartuje do středu.
2. Sleduj, že si hráči sáček navzájem předávají (neházejí).
3. Sleduj, zda sáček je do trojúhelníkového pole malého čtverce pokládán, nikoliv házen.
4. Sleduj, že žádný sáček neopustil trojúhelníkové pole ve středu, ani nevyletěl z území týmu (týmové zóny).
5. Hráči musí stát na svých pozicích; nesmí se shlukovat, ani stavět do zástupu.



Disciplína 8 – Maratónská štafeta

Instrukce pro tuto disciplínu jsou stejné jako pro Štafetu pouze s následujícími dodatky:

A. Postavení rozhodčího:

poblíž startovní čáry podobně jako u štafety.

B. Během závodu:

Buď si jist, že každý běžec odběhl **dvě kola**.

Disciplína 9 – Maratón

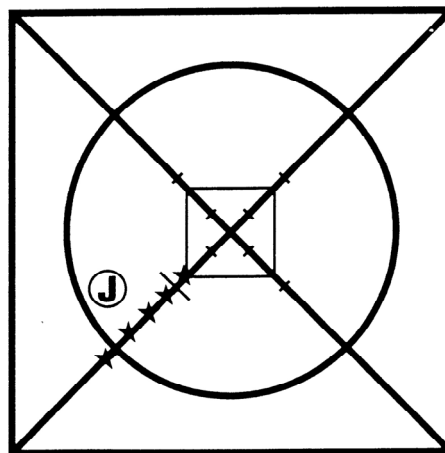
Instrukce pro tuto disciplínu jsou stejné jako pro Sprint pouze s následujícím dodatkem:

A. Během závodu:

Buď si jist, že každý chlapec odběhl šest (resp. děvčata pět) kol.

Disciplína 10 – Balónková pošta

- A. Postavení rozhodčího: na libovolné straně řady hráčů v herním území II (tj. v území 2. až 4. hráče).
- B. Před startem:
1. Na zápěstí hráče číslo 1 (začínající hráč s balónkem) připni označovací náramek.
 2. Zkontroluj, zda je každý hráč na správné startovní pozici, jak je popsáno v příručce pravidel.
 3. Je-li tým připraven, předej prvnímu hráči balónek.
 4. Ujisti se, že hráč drží balónek oběma rukama za hlavou a že se balónek dotýká hráčova zátylku.
- C. Během závodu:
1. Sleduj, že balónek prochází v každé štafetě mezi nohama všech hráčů.
 2. Sleduj všechny níže popsané důvody pro diskvalifikaci.
 3. Je-li tvůj tým diskvalifikován, okamžitě jej zastav.
 4. Sled celkové pořadí svého týmu a nezapomeň vzít od hráče číslo 1 zpět označovací náramek.
- E. Důvody diskvalifikace:



Zóna 1:

- ✓ Přeslápnutí hranice území 1 nohou (nohama) v okamžiku, kdy má hráč v ruce balónek.
- ✓ Hráč není v okamžiku předávání balónku rozkročen nad úhlopříčkou (tzv. boční přešlap úhlopříčky oběma nohama).
- ✓ Hráč nepředal balónek mezi nohama, ale mimo rozkročené nohy.

Zóna 2:

- ✓ Balónek neprošel mezi nohama všech hráčů v tomto území.

Zóna 3:

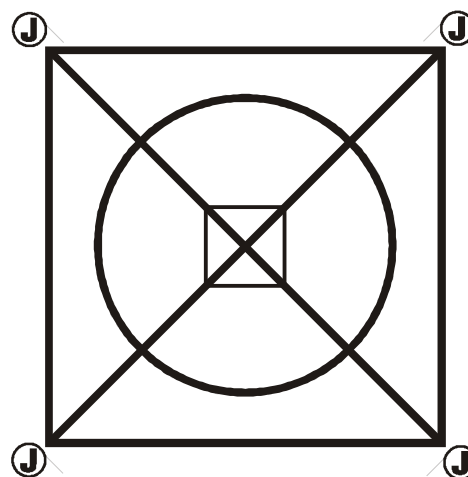
- ✓ Přeslápnutí kruhové čáry nohou (nohama) v okamžiku, kdy hráč přebírá balónek.
- ✓ Hráč není v okamžiku přebírání balónku rozkročen nad úhlopříčkou (boční přešlap).

Obecně:

- ✓ Kdykoliv balónek praskne.
- ✓ Hráč nedrží balónek v ruce v okamžiku, kdy bere středovou kuželku nebo sáček.

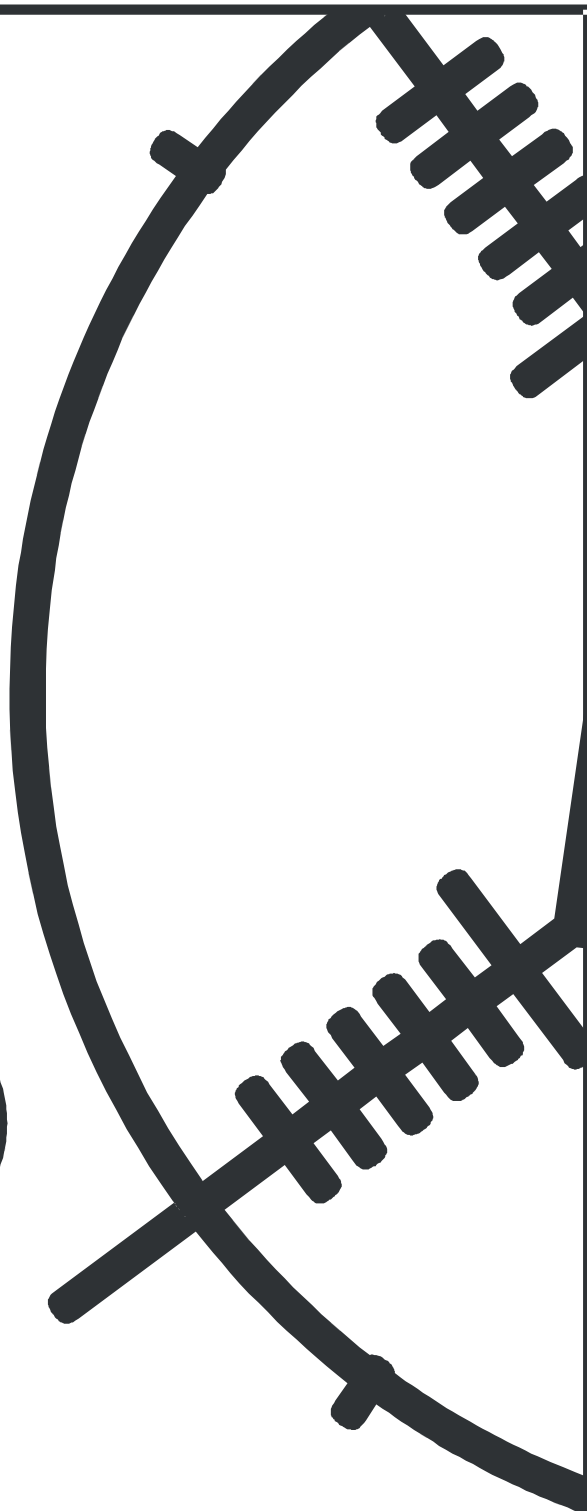
Disciplína 11 – Balónkový volejbal

- A. Postavení rozhodčího: stojí v rohu Awana čtverce.
- B. Před startem:
1. Přesvědč se, že tvoji dva hráči jsou připraveni na hrací ploše.
 2. Posuň tým na své čáře minimálně půl metru za pomezí čáru.
- C. Během závodu:
1. Zaměř se na zbytečnou hrubost nebo porušení fair-play hry.
 2. Pozoruj obě pomezí čáry, na jejichž konci stojíš. Výrazným pohybem paží naznač, že balónek přešel celým objemem pomyslnou svislou rovinou pomezí čáry.



Disciplína 12 – Shod' kuželku

- A. Postavení rozhodčího: V rohu na startovní úhlopříčce svého týmu, mimo běžeckou dráhu.
- B. Před startem:
1. Rozmístí kruhové kuželky na pozice.
 2. Odlehčí případné napětí startujícího hráče nějakým nestranným povzbuzením.
 3. Pokud běžec přešlapuje startovní čáru, upozorní **trenéra**.
 4. Zkontroluj, zda má hráč v ruce sáček své barvy.
- C. Během závodu:
1. Dávej pozor na falešný start; pokud je odpískán, zastav nejbližšího přibíhajícího hráče tím, že se mu vstoupíš s rozpaženýma rukama do cesty.
 2. Sleduj svého běžce.
 3. Sleduj, zda shodil středovou kuželku svým sáčkem opravdu tvůj hráč.
 4. Sleduj svůj výsek čtverce (kvadrant) po levici z hlediska případného porušení pravidel (zejména přešlap kruhu při házení, hod ze svého kvadrantu a ne dříve).
 5. Sleduj svého hráče, který běží po neúspěšném hodu pro svůj sáček, zda neblokoval dráhu sáčku některého z házejících hráčů. Pokud uznáš, že dráha jakéhokoliv jiného sáčku byla vinou tvého hráče změněna, je tento hráč diskvalifikován.



Awana Clubs International
1 E Bode Rd, Streamwood, IL 60107-6658
www.awana.org
překlad Awana International ČR
www.cb.cz/awana