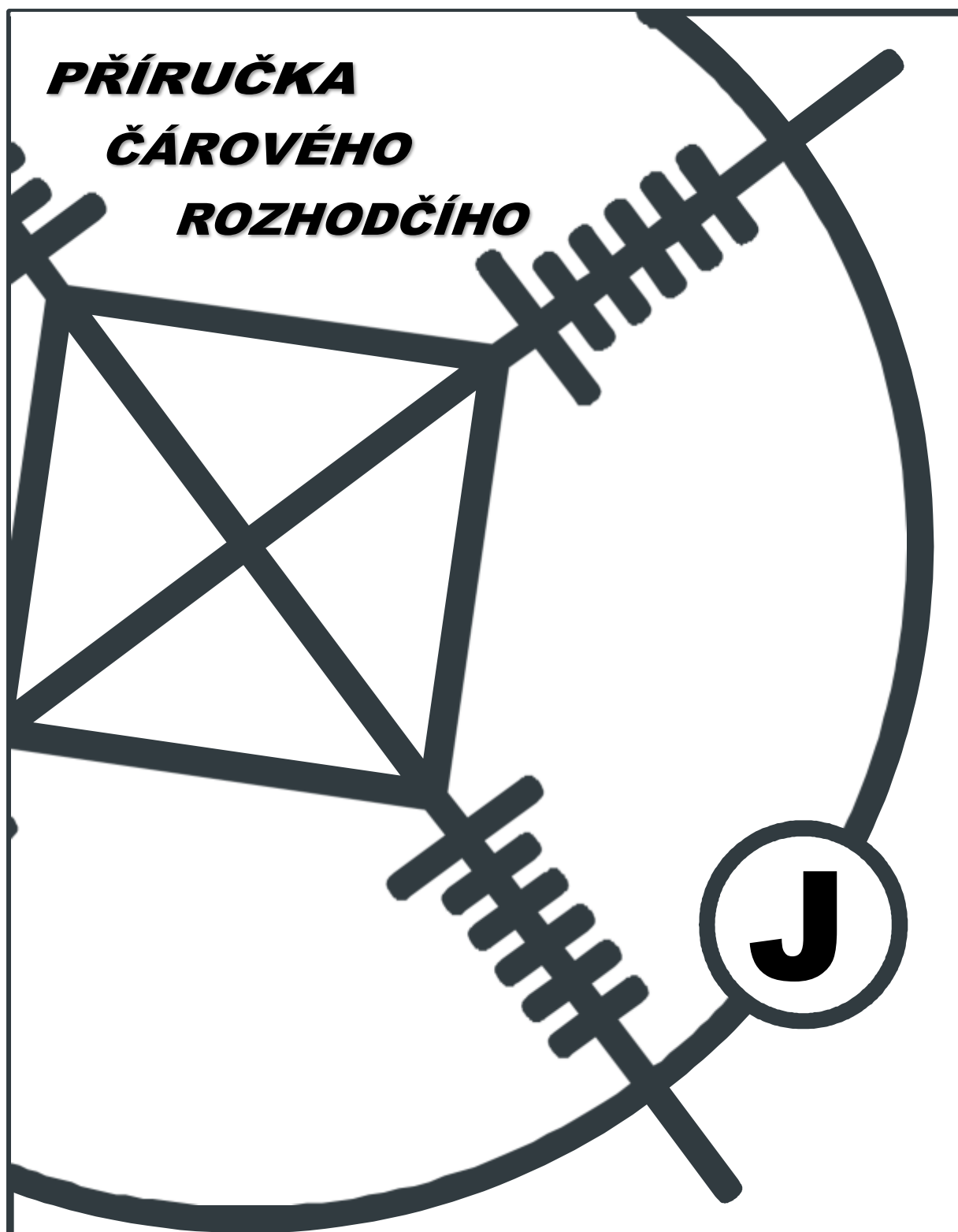


**PŘÍRUČKA
ČÁROVÉHO
ROZHODČÍHO**



Awana

**Awana hry
pro Svatojáanky**

JAK SE STÁT ROZHODČÍM

Čárový rozhodčí

Čárový rozhodčí je ten, kdo musí znát velice dobře jednak Awana hry a také pravidla jednotlivých disciplín. Asistuje hlavnímu 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 (sudi)** – 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 příkladem ve zvládnání a řešení napjatých situací.

Správná komunikace je klíčem k dobrému průběhu 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 hlavním rozhodčím a s trenéry. Čárový rozhodčí nesmí **nikdy nahrazovat** roli trenéra. Každý trenér od vás může požadovat přetlumočení svých připomínek hlavnímu rozhodčímu. Trenér však nemůže řešit svoje připomínky s hlavním rozhodčím bez vás.

Každý rozhodčí si musí uvědomovat, jak je dobrá komunikace důležitá:

1. Komunikujte s trenéry **uvolněně**. Usmívejte se, nemějte přísný pohled!
2. Snažte se své trenéry **pochopit**. Vžijte se do jejich kůže. Lépe pak porozumíte jejich napětí.
3. Když si trenéři stěžují nebo protestují, **nikdy se nerozčilujte, ani nebud'te podráždění**. Soustřed'te 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**. Největší prioritou je svědčit postojem, že patříme Pánu.
5. **Nebud'te netrpěliví**. Pokud už nějaké nedorozumění vznikne, pomozte hlavnímu rozhodčímu situaci zvládnout tak, aby se věc vyjasnila.
6. **Pomozte trenérům zvládat jejich nervozitu**. Prohod'te něco, co jejich napětí uvolní apod.
7. **Ujistěte se, že startující hráči vědí, co mají dělat**. Avšak nikdy jim nerad'te.
8. **Nikdy si nehrajte na neomylného a nehádejte se!** Pokud si nejste svým rozhodnutím jisti, sdělte hlavnímu rozhodčímu to, co jste s jistotou viděli, a nechte rozhodnutí na něm.
9. **Bud'te vstřícní**. Někteří rozhodčí mají zato, že pro zachování nestrannosti by měla jejich tvář být kamenná. My chceme naopak projevit zájem, i když zůstaneme nadále objektivní.
10. **Povzbuzujte hráče na startu** větami typu „máte na to“ nebo 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**.
13. **Nikdy nepřeceňte svoji zodpovědnost tak, aby se z ní stalo nepřátelství nebo nadřazenost vůči trenérům**. Jsme přece všichni spolupracovníci na díle Páně!

Domácí příprava ...

1. Projděte si znovu obě příručky – příručku rozhodčího i příručku pravidel.
2. Nacvičte si svoji roli při vašich klubových trénincích na Awana hry.
3. Modlete se za **Boží požehnání** v naší společné službě.

Příprava před hrami ...

1. Zúčastněte se porady s trenéry v předvečer her.
2. Vyhledejte hlavního rozhodčího a seznamte se se všemi jeho instrukcemi.

Obecné instrukce

1. **Při zahajovacím ceremoniálu stůjte se svým týmem rozhodčích**. Na první disciplínu se však přesuňte ke svému týmu a pak **proti směru hodinových ručiček**. Ve výměně svých týmů proti směru hodinových ručiček tak pokračujte **po každé disciplíně nebo podle instrukcí hlavního rozhodčího**. Při disciplíně *Balónková pošta* budete takto rotovat dokonce po každém závodě.
2. **Je-li váš tým připraven ke startu, zvedněte ruku**. Hlavní rozhodčí pak zvedne ruku na znamení, že celý čtverec je připraven ke startu (startuje pak moderátor).
3. **Signalizujte hlavnímu rozhodčímu na prstech ruky pořadí svého týmu**. Vždy sledujte pořadí, v jakém váš tým doběhl. Je-li váš tým diskvalifikován, zvedněte pěst a nadále 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.
5. Upozorněte hlavního rozhodčího, máte-li důvod k jakékoliv diskvalifikaci (přešlap, bránění ve hře, úmyslná hrubost, sražení kuželky, skluz, nesportovní chování nebo jiné porušení pravidel dané disciplíny) a nechte rozhodnout jeho samotného.

POSTAVENÍ A ČINNOST PŘI JEDNOTLIVÝCH DISCIPLÍNÁCH (J = ROZHODČÍ)

Disciplína 1 – SVATOJÁNKOVSKÉ ROJENÍ

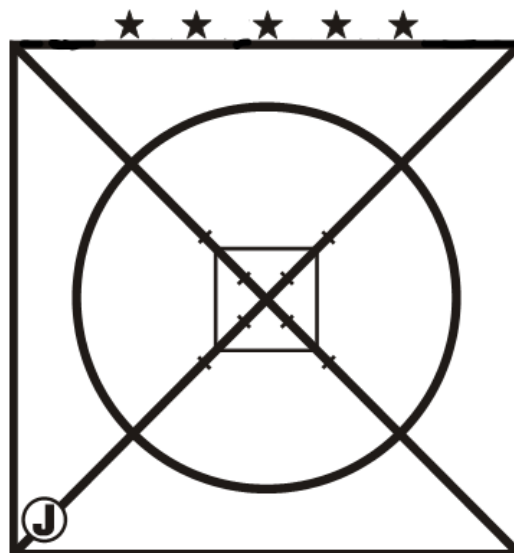
A. Postavení rozhodčího: stojí v rohu Awana čtverce.

B. Před startem:

1. Přesvědč se, že tvoje družstvo je připraveno v pozici „na všech čtyřech“ za pomezí čárou.
2. Zkontroluj, zda někdo z hráčů nepoužívá zakázané plastické chrániče (kvůli ochraně palubovky).
3. Přesvědč se, že jeden z trenérů družstva stojí na protilehlé straně čtverce.

C. Během závodu:

1. Pozoruj, zda hráči dodržují pohyb „po čtyřech“. Zaměř se na zbytečnou hrubost nebo porušení fair-play hry.
2. Pozoruj svojí pomezí čáru (tzn. tu po levé ruce při pohledu do středu). Sleduj, zda se všichni hráči družstva z protilehlé strany nejprve přemístili za čáru a až poté vyběhl jeden z hráčů do středu.
3. Sleduj, jaké místo tento tým obsadil.



Disciplína 2 – SVATOJÁNKOVSKÉ SAFARI

A. Postavení rozhodčího:

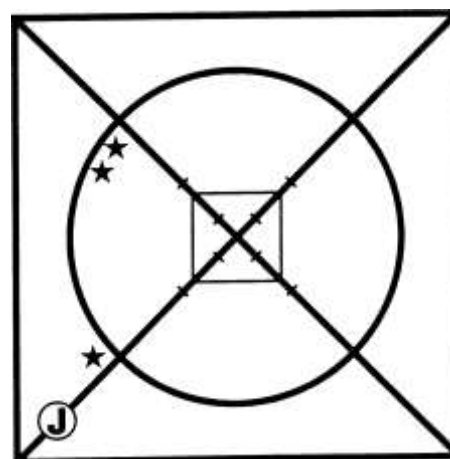
postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.

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 sáček.

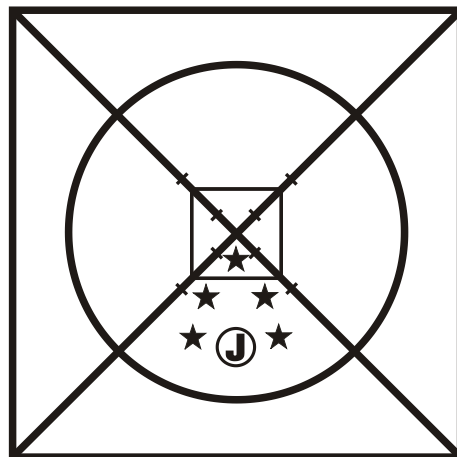
C. Během závodu:

1. Věnuj pozornost falešnému startu. Pokud nastane, skoč rychle s roztaženýma rukama do běžecské dráhy dalším běžcům a zastav hru.
2. Sleduj svůj kvadrant po levici z hlediska případného porušení pravidel (zejména pravidel týkajících se sáčku na hlavě).
3. Sleduj pozorně, zda byl sáček předáván uvnitř příslušné herní týmové výšeče.
4. Sleduj pozorně, zda poslední hráč měl sáček na hlavě až do doby, kdy vkročil do kruhu.
5. Ujisti se, že poslední hráč při doběhu do středu držel sáček v ruce.
6. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.



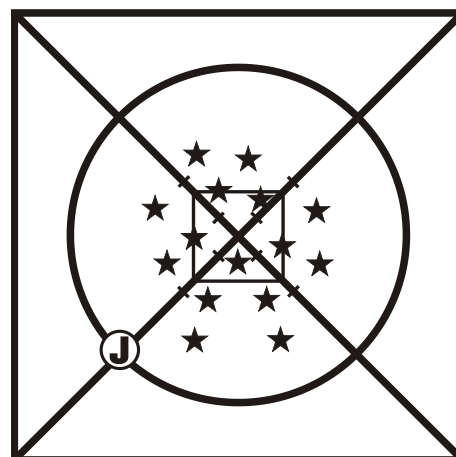
Disciplína 3 – BALÓNKOVÁ BITVA

- D. Postavení rozhodčího: stojí v rohu Awana čtverce.
- E. Před startem:
1. Přesvědč se, že tvoje družstvo je připraveno v týmové zóně.
 2. Přesvědč se, že trenéři drží provázky natažené přímo nad úhlopříčkami Awana čtverce.
- F. Během závodu:
1. Sleduj týmovou čáru, zda nedošlo k přešlapu.
 2. Pozoruj balónek ve své týmové zóně. Pokud se balónek dotkne země dej signál (zvednutí ruky) hlavnímu rozhodčímu.



Disciplína 4 – HON NA ZAJÍCE

- A. Postavení rozhodčího:
na kruhu v místě kde je obvykle kuželka.
- B. Před startem:
1. Přesvědč se, že tvoje družstvo má právě osm hráčů.
 2. V jednotlivých závodech jsou zajíci postupně vystřídáni v pořadí – červení, modří, zelení, žlutí. Pokud je tvoje barva na řadě přemístí zajíce dovnitř kruhu.
 2. Pomoz ostatním hráčům se rozestavit rovnoměrně kolem kruhu.
- C. Během závodu:
1. Sleduj případné porušení pravidel v kvadrantu po své levici.
 2. Sleduj kruhovou čáru, zda nedošlo k přešlapu. Lovci i zajíci, kteří přešlápli kruhovou (lovci směrem dovnitř, zajíci směrem ven) jsou diskvalifikováni. Pošli je za jejich pomezí čáru.
 3. Každého zajíce, který se dotkl jakýmkoliv způsobem míče, směřuj, aby opustil kruh a vrátil se za svojí pomezí čáru.



Disciplína 5 – SVATOJÁNKOVSKÉ PENDOLÍNO

A. Postavení rozhodčího:

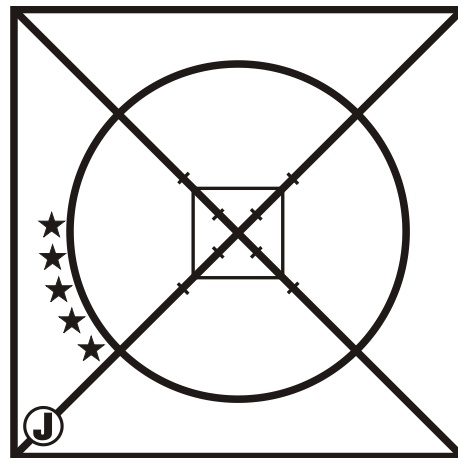
postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.

B. Před startem:

1. Pomoz postavit kuželky na značky.
2. Zkontroluj, zda se celý vláček (4 hráči) pevně drží za pas (za trička).
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. Zejména pevné spojení vlaku.
3. Sleduj, zda se poslední hráč oddělil od vláčku až po překročení startovní/cílové čáry.
4. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.



Disciplína 6 – POŠLI BALÓNEK

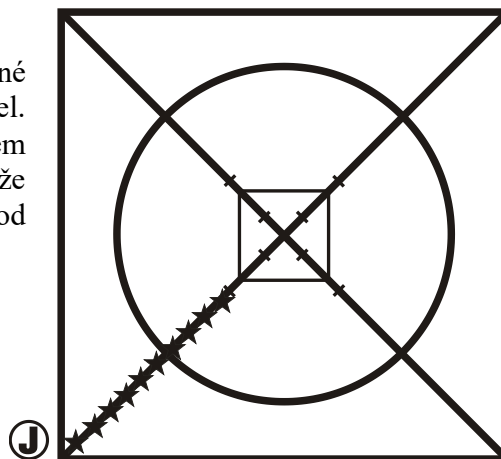
A. Postavení rozhodčího: na libovolné straně řady hráčů v herním území

B. Před startem:

1. Měj připraveny dva balónky na jeden závod.
2. Zkontroluj počet hráčů a zda je každý hráč na správné startovní pozici, jak je popsáno v příručce pravidel. Ujisti se, že v prvním závodě je posledním hráčem dívka, v druhém závodě chlapec. Ujisti se, že poslední hráč stojí na koncové značce 2,4 m od středu.
3. Je-li tým připraven, předej prvnímu hráči balónek/sáček.
4. Ujisti se, že hráč drží balónek oběma rukama za hlavou a že se balónek dotýká hráčova zátylku.

C. Během závodu pro disciplínu č. 6 Pošli balónek:

1. Sleduj, že balónek prochází v každé štafetě mezi nohama všech hráčů.
2. Pokud družstvu balónek praskne, vlož na stejné místo balónek náhradní.
3. Sleduj, zda poslední hráč praskl balónek ve středovém trojúhelníku.
4. Sleduj celkové pořadí svého týmu.



C. Během závodu pro disciplínu č. 10 Pošli sáček:

- a. Sleduj, že sáček prochází v každé štafetě mezi nohama všech hráčů.
- b. Sleduj, zda poslední hráč držel v ruce při uchopení kuželky nebo pruhovaného sáčku sáček své barvy.
- c. Sleduj celkové pořadí svého týmu.

Disciplína 7 – SÁČKOVÁ BONANZA

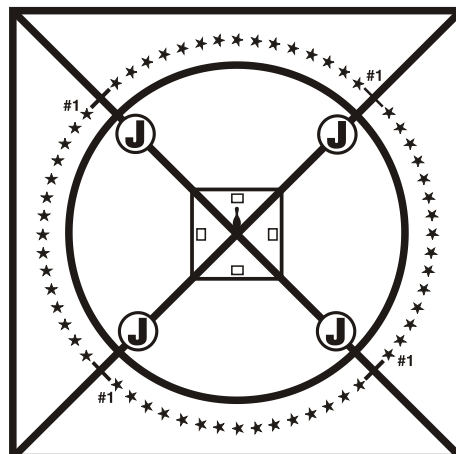
A. Postavení rozhodčího: na úhlopříčce uvnitř kruhu.

B. Před startem:

1. Překontroluj počet hráčů na kruhové čáře.
2. Zkontroluj, že hráči nepřešlapují kruhovou čáru.
3. Předej sáček hráči číslo 1 (hráč nejdále od startovní čáry).

C. Během závodu:

1. Sleduj případný přešlap kruhové čáry ještě před převzetím sáčku nebo plácnutí 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. Hráči musí stát na svých pozicích; nesmí měnit pozice, ani se stavět do zástupu.
4. Ujistí se, že poslední hráč při doběhu do středu držel sáček v ruce.
5. Sleduj celkové pořadí svého týmu.



Disciplína 8 – SHODŮ KUŽELKU

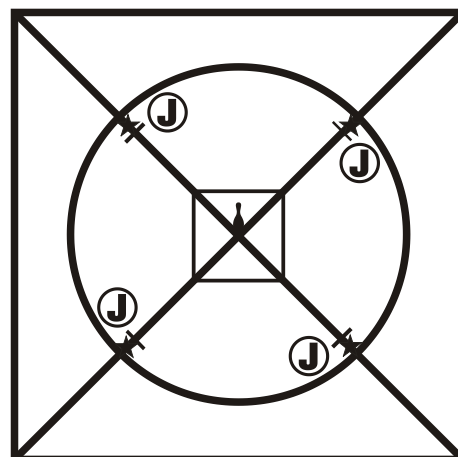
A. Postavení rozhodčího: V rohu na startovní úhlopříčce svého týmu, mimo běžeckou dráhu.

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 rozpřaženýma rukama do cesty.
2. Sleduj svého běžce.
3. Sleduj, zda tvůj hráč při hodu nepřešlapuje pozici na házení (tj. značka na 3,9 m).
4. Sleduj, zda shodil středovou kuželku svým sáčkem opravdu tvůj hráč.
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.



Disciplína 9 – HON NA VEDOUČÍ

A. Postavení rozhodčího:

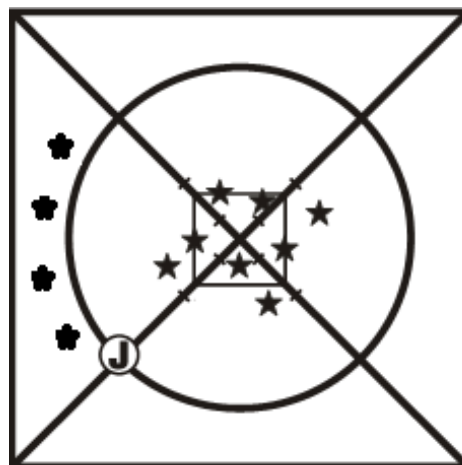
na kruhu v místě kde je obvykle barevná kuželka tvého družstva.

B. Před startem:

1. Přesvědč se, že tvoje družstvo má právě čtyři hráče.
2. Pomoz ostatním hráčům se rozestavit rovnoměrně kolem kruhu.

C. Během závodu:

1. Sleduj případné porušení pravidel v kvadrantu po své levici.
2. Sleduj kruhovou čáru, zda nedošlo k přešlapu. Lovci – děti i zajíci – vedoucí, kteří přešlápli kruhovou (lovci směrem dovnitř, zajíci směrem ven) jsou diskvalifikováni. Pošli je za jejich pomezí čáru.
3. Každého zajíce – vedoucího, kterého se jakýmkoliv způsobem míč dotkl (I odražený od země), směruj, aby opustil kruh a vrátil se za svojí pomezí čáru.
- 4.



Disciplína 10 – POŠLI SÁČEK

A. Postavení rozhodčího: na libovolné straně řady hráčů v území mezi 2. až 4. hráčem).

B. Před startem:

1. Zkontroluj, zda je každý hráč na správné startovní pozici, jak je popsáno v příručce pravidel.
2. Je-li tým připraven, předej sáček hráči č. 5.
3. Ujisti se, že hráč č. 5 drží sáček oběma rukama za hlavou a že se sáček dotýká hráčova zátylku.

C. Během závodu:

1. Sleduj, že sáček prochází všem hráčům mezi nohama.
2. Sleduj všechny níže popsané důvody pro diskvalifikaci (viz dále).
3. Je-li tvůj tým diskvalifikován, zvedni pěst na znamení hlavnímu rozhodčímu.
4. Sleduj celkové pořadí svého týmu.

D. Důvody diskvalifikace:

Zóna 1:

- ✓ Přešlápnutí vnitřního čtverce směrem ven v okamžiku, kdy hráč přijímá sáček.

Zóna 2:

- ✓ Sáček neprošel v tomto území mezi nohama všech hráčů 2, 3, 4.

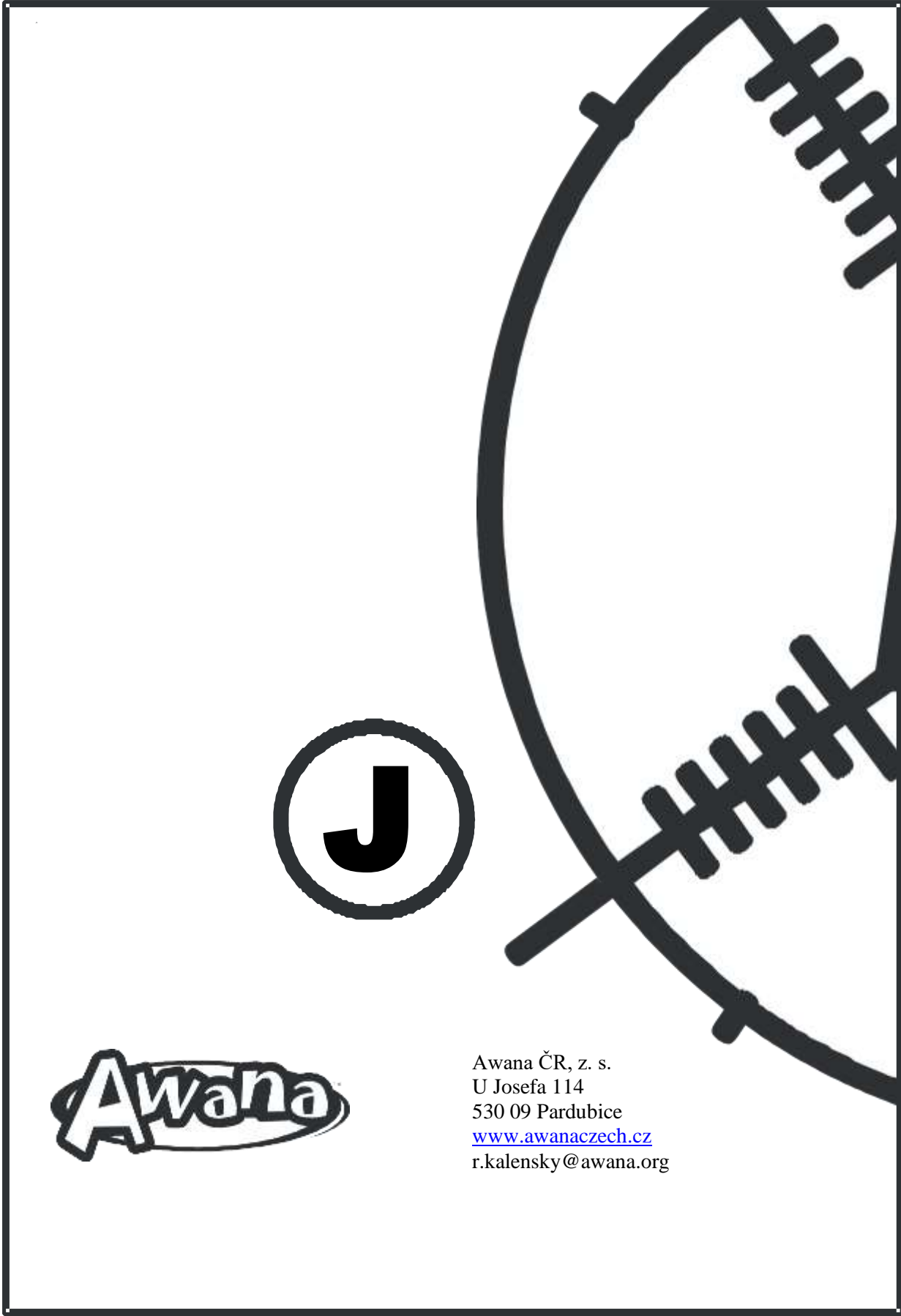
Zóna 3:

- ✓ Přešlápnutí kruhové čáry směrem dovnitř kruhu v okamžiku, kdy hráč posílá sáček.

Obecně:

- ✓ Hráč v okamžiku, kdy jde do středu pro vítězné pořadí, nedrží barevný sáček v ruce.





J

Awana

Awana ČR, z. s.
U Josefa 114
530 09 Pardubice
www.awanaczech.cz
r.kalensky@awana.org