

**PŘÍRUČKA  
ČÁROVÉHO  
ROZHODČÍHO  
AWANA HER  
P&P**

**J**

**poslední úprava 2024**



# 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 (sudí)** – 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 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:**

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**. 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**. 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 pogratulujte 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.

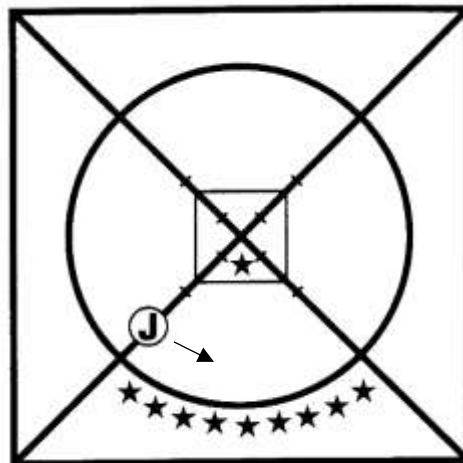
## Obecné instrukce

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 kruhovému 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 roztaženými 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 – Sáčková štafeta

- A. Postavení rozhodčího: začni uvnitř kruhu mezi kruhovou kuželkou a značkou (značka J = rozhodčí) a postupuj podél řady házejících hráčů.
- B. Před startem:
  1. Ujistí se, že na kruhové čáře stojí správný 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. nepřesláppl při uchopení upadlého sáčku do cizího trojúhelníku (počítá se obvyklý přešlap, tj. jakýkoliv přesah celé tloušťky čáry botou)
    - d. chytil a 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 dobře viděl, že **chytající hráči:**
    - a. nepřesláppli během rozběhu kruhovou čáru nebo neopustili týmové pole vně čtverce
    - b. nezměnili svoje pořadí na kruhové čáře, jaké měli při startu
    - c. odhazují sáček ve správném pořadí (pokud sáček hráči při chytání vypadne, může být zvednut chytačem, či jiným hráčem, nesmí však při tom přešlápnout linie týmového pole; v házení pokračuje hráč na řadě, který sáček nechytí).
  3. Sleduj, jaké místo tvůj tým obsadil.



## Disciplína 2 – Štafeta

### A. Postavení rozhodčího:

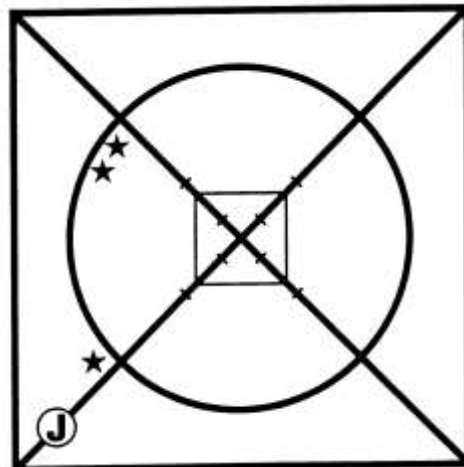
postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.

### 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:

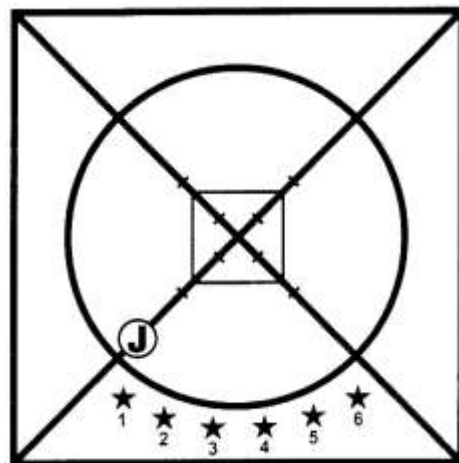
na druhé úhlopříčce svého týmu uvnitř kruhu

### 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 nepřeslápne 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, nepřeslápne **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 (letmý 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. Pomoz 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 kterákoliv 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:

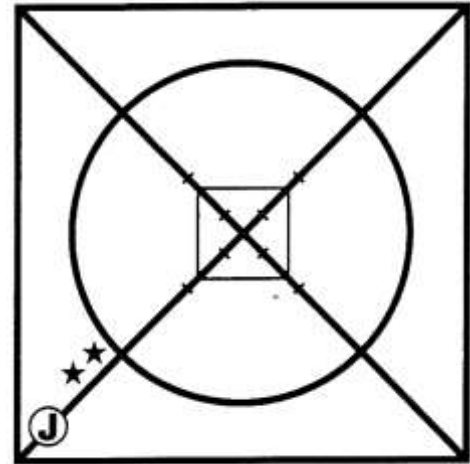
postav se v rohu na startovní úhlopříčce týmu, abys nepřekážel běžcům.

### B. Před startem:

1. Pomoz 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 nejbliže běžícího 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:

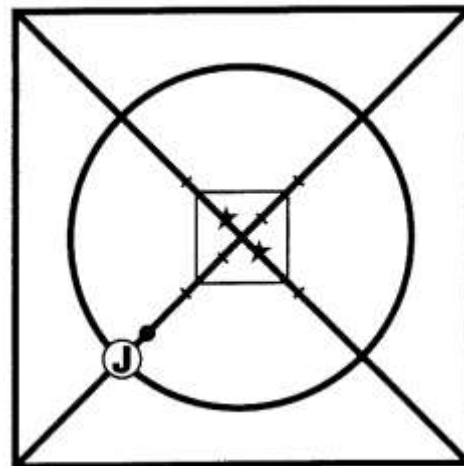
za příslušnou značkou na úhlopříčce, kde je sáček.

### 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.
4. Sedni si do dřepu za sáček a měj ruku připravenou k jeho posunutí ihned po písknutí.

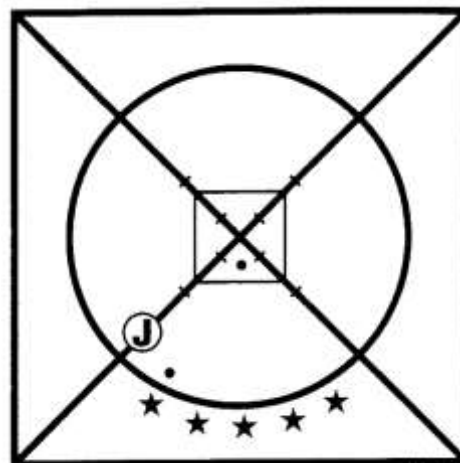
### C. Během závodu:

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 mezi dvěma písknutími vychýlen ze své úhlopříčné pozice (dovoleným posunutím nohou apod.), nech jej na místě. 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, nebo dlouho sedícím hráčem, 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 (přičemž držel ve stejný okamžik druhou rukou také lano), informuj kruhového rozhodčího zvednutím ruky nad hlavu.
7. Pokud protilehlý tým pustil náhle lano, zachyt' 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, aby zkrátily čas předání).
  3. Sleduj, zda sáček je do trojúhelníkového pole malého čtverce pokládán, nikoliv házen.
  4. Sleduj, že žádný sáček neopustil trojúhelníkové pole ve středu, ani nevyletel z území týmu (týmové zóny).
  5. Hráči musí stát na svých pozicích; nesmí měnit pozice, 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.

## Disciplína 10 – Pošli sáček

- A. Postavení rozhodčího: na libovolné straně řady hráčů v území mezi 2. až 4. hráčem).
- B. Před startem:
1. Zapamatuj si nebo označ hráče číslo 1 (začínající hráč se sáčkem).
  2. Zkontroluj, zda je každý hráč na správné startovní pozici, jak je popsáno v příručce pravidel.
  3. Je-li tým připraven, předej sáček hráči č. 1.
  4. Ujisti se, že hráč č. 1 drží sáček oběma rukama za hlavou a že se sáček dotýká hráčova zátylku.
- C. Během závodu:
1. Sleduj, že sáček prochází v každé štafetě mezi nohama všech hráčů.
  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.





E. Důvody diskvalifikace:

**Zóna 1:**

- ✓ Přeslápnutí vnitřního čtverce směrem ven v okamžiku, kdy hráč začne posílat sáček.
- ✓ Hráč nepředal sáček mezi nohama, ale mimo rozkročené nohy.

**Zóna 2:**

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

**Zóna 3:**

- ✓ Přeslápnutí kruhové čáry směrem dovnitř kruhu v okamžiku, kdy hráč přebírá sáček.
- ✓ Hráč není v okamžiku přebírání sáčku rozkročen nad úhlopříčkou (boční přešlap).

**Obecně:**

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

## Disciplína 11 – Balónkový volejbal

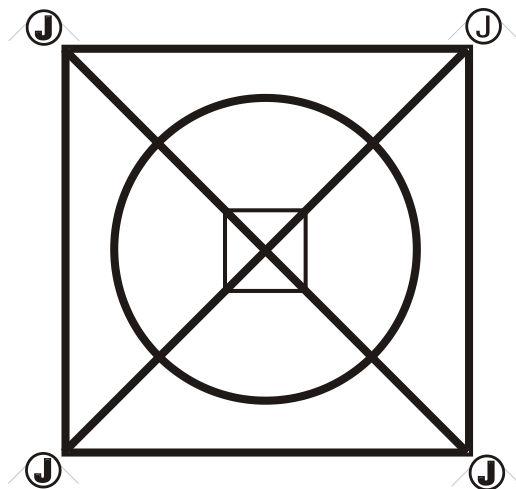
A. Postavení rozhodčího: stojí v rohu Awana čtverce.

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 pomezní čáru.

C. Během závodu:

1. Zaměř se na zbytečnou hrubost nebo porušení fair-play hry.
2. Pozoruj obě pomezní čáry, na jejichž konci stojíš. Výrazným pohybem paží naznač, že balónek přešel celým objemem pomyslnou svislou rovinou nad pomezní čárou.



## Disciplína 12 – Shod' kuželku

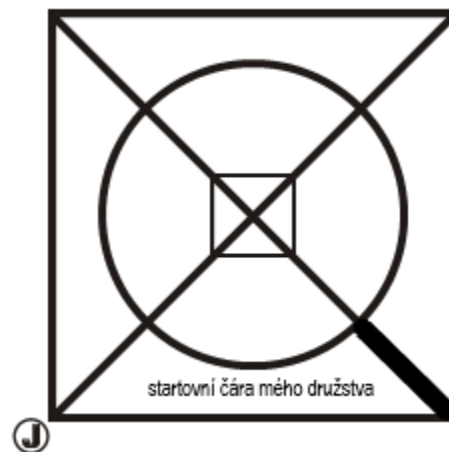
A. Postavení rozhodčího: V rohu na opačné úhlopříčce, než je startovní čára, mimo běžeckou dráhu.

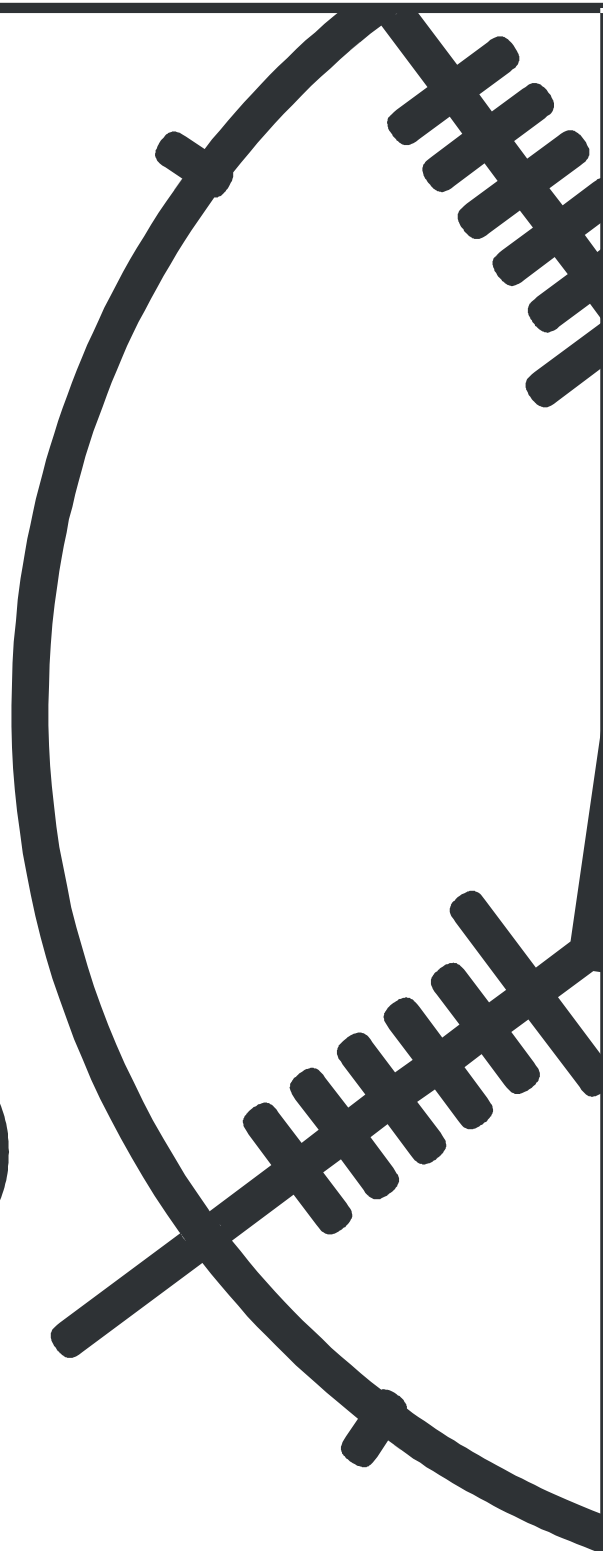
B. Před startem:

1. Rozmístí kruhové kuželky na pozice.
2. Pokud běžec přešlapuje startovní čáru, upozorni **trenéra**.
3. 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 pravici z hlediska případného porušení pravidel
  - a. hod na kuželku až po vběhnutí do svého kvadrantu
  - b. přešlap kruhu při házení na kuželku, a to i při opakovaných hodech
5. Sleduj svého hráče, který běží po neúspěšném hodu pro svůj sáček, zda náhodou neblokoval sáček některého z jiných hráčů, což by jinak pravděpodobně vedlo ke shoení kuželky.
6. Pokud uznáš, že sáček tvého hráče, který by jinak evidentně směřoval na kuželku a mohl ji shodit, byl (byť neúmyslnou) vinou jiného hráče zablokovan, vydej signál „nová hra“.





Awana Clubs International  
1 E Bode Rd, Streamwood, IL 60107-6658

[www.awana.org](http://www.awana.org)

překlad a úprava pravidel Awana ČR

[www.awanaczech.cz](http://www.awanaczech.cz)