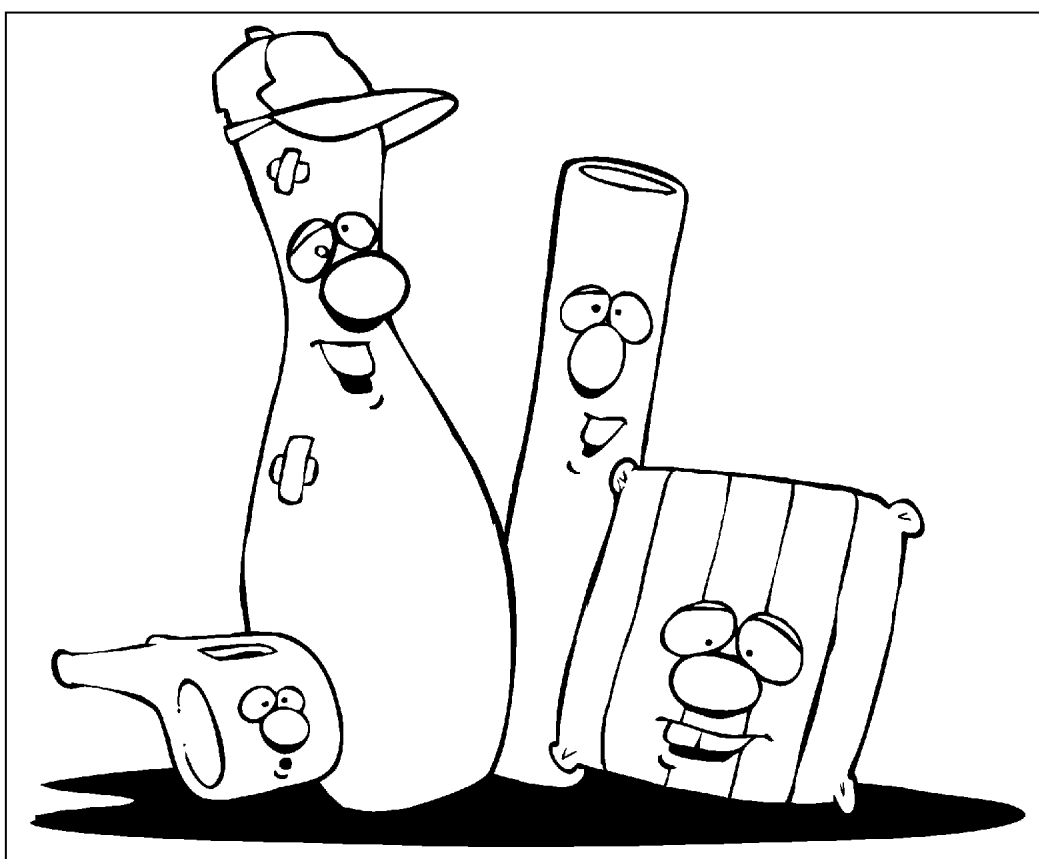


AWANA HRY

**oficiální pravidla a propozice
pro Svatojánky a P&P
s úpravou počtu hráčů**



**Awana ČR
poslední úprava duben 2024
schváleno Národní radou**

SOUTĚŽNÍ TÝM PRO P&P

Obecná pravidla pro složení týmů v kategorii starších dětí P&P:

- kompletní tým jednoho soutěžního družstva tvoří **5-10 hráčů**.
- při nedostatku dětí z klubu P&P se může tým doplnit Svatojáanky, kteří však mají jako dres tričko Svatojáneků
- ročníky dětí, které lze považovat za P&P, resp. za Svatojáanky určuje ředitel Awana her
- nebere se ohled na zastoupení děvčat a chlapců, ani věkové rozdělení v jednotlivých disciplínách

SOUTĚŽ. TÝM SVATOJÁNKŮ

- tým tvoří **5-10 hráčů**
- zúčastnit se mohou všichni Svatojánci, kteří jsou v daném školním roce členy klubu Svatojánek a kteří nepřekročí horní věkovou hranici, kterou stanovuje ředitel závodu

OFICIÁLNÍ PRAVIDLA P&P

Disciplína 1 - Sáčková štafeta

1 hra:

I. 5 + 1 hráčů

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

Pomůcky: čtyři kruhové kuželky, jeden sáček pro každý 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](#).



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 musí svůj sáček v okamžiku [držení kuželky nebo sáčku](#) 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, může ho zvednout:
 - a) pokud spadl dovnitř kruhu – ale jen v případě, že nepřesáhne kruhovou čáru a dosáhne na sáček jednou rukou (nesmí se opírat druhou rukou o zem)
 - b) pokud spadl vně kruhu mezi kruh a týmovou čáru. Vypadne-li sáček celým objemem ze čtverce, je tým diskvalifikován.
- (4) Jinak pro sáčky, které spadnou dovnitř hracího kruhu běží házeč. **Házeč se musí vrátit do své výchozí pozice ve středovém trojúhelníkovém poli a teprve pak hodí sáček chytači, který je na řadě.**

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

- 1 trestný hod za chybějícího hráče do předepsaného počtu 5+1
- 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.

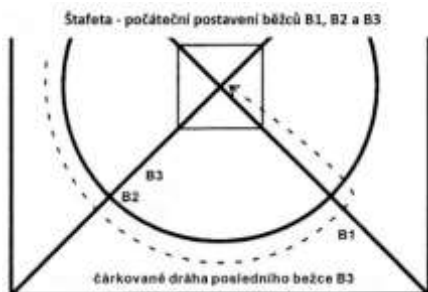
Disciplína 2 - Štafeta

2 rozběhy:

- I. 3 hráči – každý 1 kolo
- II. 3 pokud možno jiní hráči

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

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



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.

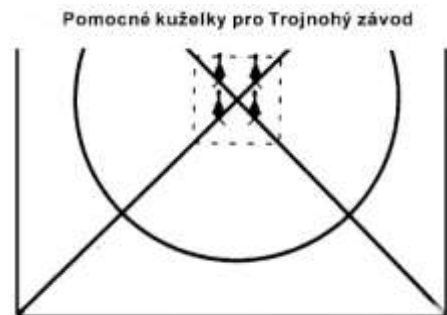
Disciplína 4 - Trojňohý závod

2 rozběhy:

- I. 2 hráči – 2 kola
- II. 2 jiní hráči – 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.



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 startuje ze své [startovní čáry](#) a běží **celá 2 kola**. Po druhém kole běží dvojice kolem své barevné kruhové kuželky do středu, kde jeden z dvojice **rukou (nikoli nohou) shodí svoji pomocnou kuželku** (nebo se jí alespoň dotkne).

Dvojice je pro tento rozběh diskvalifikována, pokud při obíhání obou kol shodí jakoukoliv kruhovou kuželku, nebo se jí rozváže pásk 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 body se udělují za pořadí, ve kterém hráči srazili svoji pomocnou kuželku (nebo se jí dotkli).

Disciplína 7 - Sáčková Bonanza

1 hra:

- I. 5 hráčů

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 uvnitř malého středového trojúhelníku týmové zóny každého týmu (viz obrázek). Vně kruhové čáry se rozestaví 5 hráčů (jako při [Sáčkové štafete](#)). Hráči stojí podél kruhové čáry na upažení. Startovní pozice hráčů se již nemění (není dovoleno žádné přeskupování na pozicích hráčů v průběhu hry, kromě hráče č. 5 – viz dále).



Hráč č. 1 (nejvzdálenější od své startovní čáry) drží v ruce pruhovaný sáček a začíná hru. Po odstartování běží hráč č. 1 do středu, vymění v malém trojúhelníku svůj pruhovaný sáček za barevný a běží s ním zpět ke hráči č. 2, kterému sáček předá (a sám se pak postaví znovu na svou původní pozici na kruhové čáře). Hráč, který převzal sáček, s ním běží do středu, kde ho v trojúhelníkovém poli stejným způsobem vymění za sáček, který tam leží, a běží s ním zpět ke kruhové čáře, kde jej předá hráči 3. Celý postup se takto opakuje se všemi hráči **až na posledního hráče č. 5**. Ten sice klasicky převezme sáček od hráče č. 4 a běží ho do středu vyměnit (stejně jako předchozí hráči),

ale ze středu se již nevrací na svoji pozici – běží sáček předat hráči č. 1, který ho běží do středu vyměnit.

Tím se započalo druhé kolo, které pokračuje stejným způsobem jako první kolo. Hráč č. 5, který započal druhé kolo hry, se mezitím za zády svých spoluhráčů vrátí zpět na svoji pozici hráče č. 5. **Každý hráč (až na hráče č. 5 ve druhém kole) tedy v této disciplíně běží do středu vyměnit svůj sáček dvakrát.**

Když totiž přijde ve druhém kole řada na hráče č. 5, přebere sáček od hráče č. 4, ale místo aby běžel jako v prvním kole svůj sáček vyměnit, **běží s ním rovnou do středu** pro vítěznou středovou kuželku nebo středový sáček.

Pravidla předávání sáčků spoluhráči:

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

(2) žádný z hráčů nesmí vystartovat (**přešlápnout** ani jednou nohou kruhovou čáru) **dříve**, než drží sáček od předcházejícího hráče v ruce (natáhnout ruku může). Pokud si však hráč přešlap své kruhové čáry uvedomí a vrátí se oběma nohama za svoji kruhovou čáru, a pak teprve vyběhne do středu vyměnit sáček, tým pokračuje bez diskvalifikace. **Pokud se však hráč oběma nohama nevrátí, je tým diskvalifikován.**

Pravidla výměny sáčků v trojúhelníku:

(1) sáček musí být do středového trojúhelníku **pokládán**, nikoli házen (ve snaze ušetřit čas).

(2) pokud hráčem položený sáček **přesáhne** nějakou svojí částí (tzn. ne celým objemem) **do sousedního trojúhelníku** (podobně jako při „přešlapu“), může jej pokládající hráč **upravit, jinak je tým za „přešlap sáčku“ diskvalifikován.**

(3) přesáhne-li sáček **do sousedního trojúhelníku celým svým objemem, je tým diskvalifikován** (bez možnosti upravit pozici sáčku).

~~(3) Opustí-li sáček celým svým objemem kruhovou část týmové zóny, tj. upadne-li vně kruhové čáry za záda hráčů, znamená to pro tým také diskvalifikaci.~~

Disciplína 10 – Pošli sáček

1 hra:

I. 5 hráčů

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

Pomůcky: jeden barevný sáček na tým, středová kuželka a sáček.

Každá úhlopříčná čára družstva je rozdělena do tří zón. První zónu tvoří vnitřní čtverec (viz [oficiální hrací pole](#)), který odděluje první zónu od druhé; druhou zónu od třetí pak odděluje Awana kruh.

Před začátkem hry se všech pět hráčů rozmístí do zástupu rozkročmo na úhlopříčné čáře **čelem ke středu kruhu** (viz obrázek). První hráč stojí na pozici č. 1 oběma nohama v zóně 1 a poslední hráč

stojí na pozici č. 5 oběma nohama v zóně 3. Zbylí tři hráči stojí rozkročmo v zástupu na pozicích č. 2, 3 a 4 v prostřední zóně 2.

První hráč na pozici č. 1 stojí před startem vzpřímeně, drží sáček oběma rukama za hlavou a čeká na povel ke startu. Po odstartování si hráči předávají sáček mezi nohama, **každý hráč ho musí vzít do ruky**, až sáček doputuje mezi nohama k hráči na pozici č. 5 v zóně 3.



Hráč na pozici č. 5 běží se sáčkem na pozici č. 1. Mezitím se zbylí hráči v zástupu na úhlopříčce adekvátně posunují o jednu pozici směrem od středu k zóně 3, aby udělali novému hráči na pozici č. 1 prostor. Hráč z pozice č. 4 se tedy tímto způsobem dostane na pozici č. 5 a připraví se na převzetí sáčku, aby s ním mohl běžet na pozici č. 1 a celý koloběh se opakuje.

Když se tímto postupným přesunováním hráčů v zástupu dostane na pozici č. 5 hráč, který závod začínal a přebere sáček, běží s ním už přímo do středu pro středovou kuželku nebo sáček.

Pozor – hráči si v kritických zónách 1 a 3 musí pohlídat, aby při předávání/přebírání sáčku stáli oběma nohama v příslušných zónách, aby tým zkrácením délky zástupu neměl výhodnější podmínky než ostatní týmy. Rozhodčí nebudou citliví na [přešlapy](#), ale při hrubém porušení pozic v zónách 1 a 3 hrozí, že tým bude diskvalifikován.

Disciplína 12 – Shod' kuželku

5 rozběhů:

- I. 1 hráč
- II. 1 jiný hráč
- III. 1 jiný hráč
- IV. 1 jiný hráč
- V. 1 jiný hráč

Pouze první místo – 2 body

Pomůcky: čtyři barevné sáčky, středová kuželka

Hráč startuje se sáčkem v ruce ze své [startovní čáry](#). Po odstartování běží jedno kolo kolem barevných kuželek. V okamžiku, kdy vběhne do své [týmové zóny](#) vně kruhu, může se už sáčkem pokusit srazit středovou kuželku. Střílet může za běhu nebo se zastavit, jedinou podmínkou je, že střílet smí

pouze ze své týmové zóny vně kruhu. Po neúspěšném pokusu si hráč může doběhnout pro svůj sáček a vrátit se do své týmové zóny vně kruhu a hody opakovat až do doby, kdy je kuželka sražena, nebo neuplyne čas na sražení kuželky.

Hráč, kterému se podaří kuželku srazit, získává pro svůj tým 2 body.

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

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

Hra končí:

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

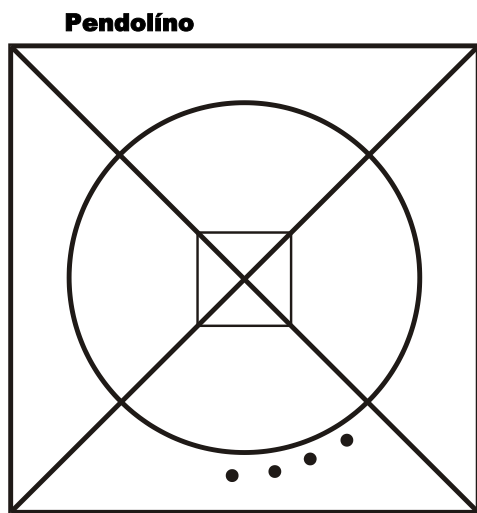
Disciplína 13 – Pendolíno

I rozběh:

I. 4 hráči

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

Pomůcky: 4 barevné kuželky, středová kuželka a sáček



Čtyři hráči se seřadí jeden za druhým do zástupu vně Awana kruhu a chytanou se oběma rukama za pas (z hlediska bezpečnosti může i za tričko) před ním stojícího hráče; vytvoří tak „Pendolínó“ (viz obrázek).

Po odstartování oběhne Pendolínó **jedno kolo** a **poslední hráč Pendolína se odpojí a běží do středu** pro kuželku nebo sáček, ale **až v okamžiku**, kdy jako poslední vagónek **stále spojeného Pendolína proběhne cílovou čarou svého týmu**.

Když se Pendolínó rozpojí (hráči se roztrhnou), celý vlak musí zastavit a znovu se napojit. Teprve pak se mohou hráči znovu rozběhnout.

OFICIÁLNÍ PRAVIDLA SVATOJÁNKŮ

DISCIPLÍNA 5 – SVATOJÁNKOVSKÉ PENDOLINO

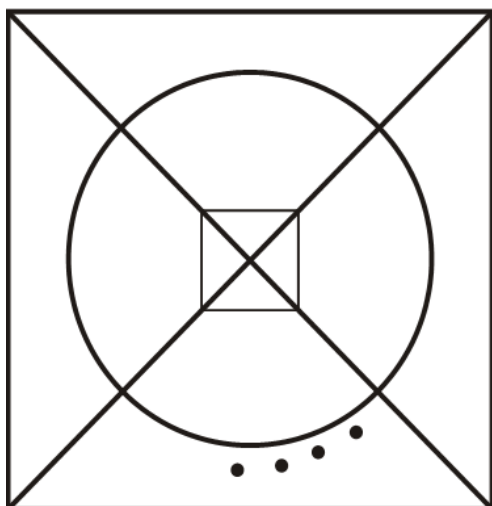
4 hráči – 1 rozběh

1. rozběh – 4 hráči

Bodování: 4–3–2–1 bod

Pomůcky: 4 barevné kuželky, středová kuželka a sáček

Svatojánkovské Pendolino



Hráči se seřadí jeden za druhým do zástupu vně Awana kruhu (viz obrázek). Chytanou se oběma rukama **za pas** (nebo v rámci bezpečnosti za tričko) 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) se musí zastavit, znovu se chytit (napojit) a pak teprve pokračovat. Když poslední vagón (poslední hráč) přejede přes cílovou čáru, teprve pak může oddělit od vlaku a běžet do středu pro kuželku nebo sáček.

DISCIPLÍNA 6 – POŠLI SÁČEK

5 hráčů – 1 hra

Bodování: 4–3–2–1 bod

Pomůcky: Čtyři barevné sáčky na každý závod, středová kuželka a středový sáček

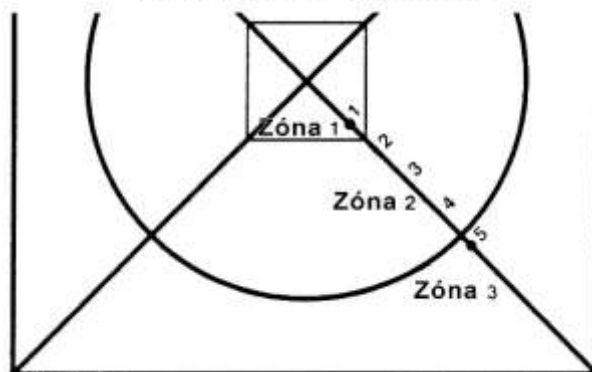
Pět hráčů stojí obkročmo **zády ke středu** na své úhlopříčné čáře, jak je vyznačeno na obrázku. První hráč v řadě stojí na pozici 5 vně kruhu hracího pole Awana čtverce. Před startem stojí vzpřímeně a drží sáček oběma rukama za hlavou. Poslední hráč v zástupu stojí na pozici 1. Stojí těsně před středním malým čtvercem, ale nesmí jej přešlápnout, ani do něj vstoupit dříve, než k němu doputuje sáček a drží ho v ruce.

Na startovní signál hráč na pozici 5 podá sáček mezi nohama druhému hráči v zástupu, až sáček doputuje k poslednímu hráči na pozici 1.

Každý hráč musí následujícímu hráči sáček podávat mezi nohama (každý hráč tedy vezme sáček do ruky). Když dostane sáček do ruky poslední hráč na pozici 1, **běží s ním** do středu pro středovou kuželku nebo středový sáček.

Při uchopení středové kuželky nebo středového sáčku musí **držet sáček své barvy v ruce**.

Pošli sáček - rozmístění hráčů



DISCIPLÍNA 7 – SÁČKOVÁ BONANZA

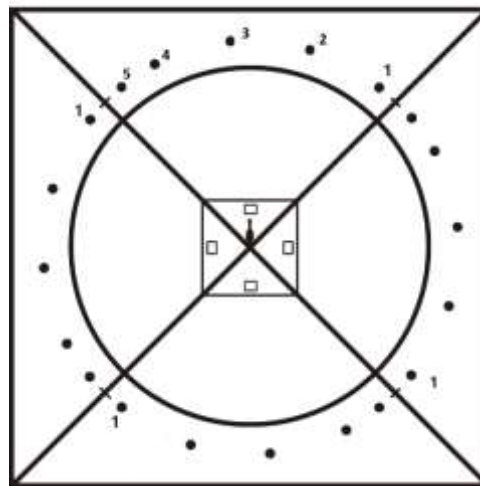
5 hráčů – 1 závod

Bodování: 4–3–2–1 bod

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

Hráči se rozestaví podél své kruhové čáry (viz obrázek). Hráč č. 1 (nejdále od své startovní čáry) drží v ruce sáček své barvy a po startu s ním běží

Sáčková Bonanza



do středového trojúhelníku, kde ho položí a vrátí se co nejrychleji zpět ke hráči č. 2, aby ho plácnul do natažené ruky. Teprve pak může hráč č. 2 vyběhnout do středu pro sáček. Vezme z trojúhelníkového pole sáček a běží s ním zpět, kde ho předá hráči č. 3. Jakmile hráč č. 3 převezme sáček, běží s ním do středu, aby ho umístil do trojúhelníkového pole své týmové zóny a vrátí se zpět, aby plácnul hráče č. 4. Hráč č. 4 běží pro sáček a předá ho poslednímu hráči č. 5. Ten již běží **přímo do středu** pro vítěznou kuželku nebo sáček. Hráč č. 5 musí při uchopení vítězné středové kuželky nebo sáčku **držet svůj barevný sáček stále v ruce**.

Hráči čekající na kruhové čáře na předávku stojí **oběma nohama za kruhovou čárou** a nesmějí ji přešlápnout (vystartovat) dříve, než jsou od předchozího hráče buď plácnuti, nebo dokud od předchozího hráče nepřevzou sáček.

Podrobnější pravidla pro Svatojánky:

(1) sáček nesmí být do středového trojúhelníku, ani při předávce spoluhráči házen (s cílem ušetřit čas).

(2) pokud je sáček položen celým svým objemem **do cizího trojúhelníkového pole**, pokládající hráč ho musí hned nebo po upozornění rozhodčího či trenéra do trojúhelníkového do svého pole vrátit. Není za to diskvalifikace, ale platí se za to ztrátou času při opravě.

DISCIPLÍNA 8 – SHOŇ KUŽELKU SVATOJÁNKŮ

5 hráčů – 5 rozběhů

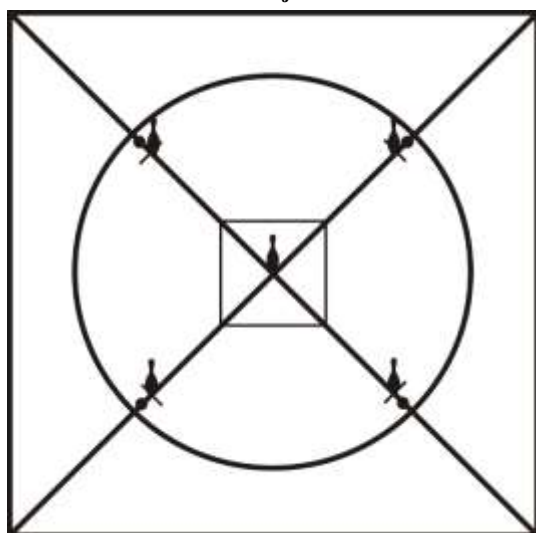
Za shozenou kuželku v každém rozběhu – 1 **pomocný bod**. Po posledním osmém rozběhu se sečte družstvu **celkový počet pomocných bodů, který určí vítězné pořadí družstev.**

Bodování: 4–3–2–1 bod

Pomůcky: čtyři barevné sáčky, čtyři barevné kuželky, které tentokrát stojí na značkách podle obrázku (zhruba 60 cm od kruhové čáry, tj. na vzdálenost dvou štafetových kolíků), středová kuželka a sáček

Hráči stojí na své startovní čáře se sáčkem své barvy v ruce. Po startu obíhá každý hráč jedno kolo kolem barevných kuželek, které jsou tentokrát umístěny na výše zmíněných značkách. Ale ani ty nesmí **při obíhání porazit** – je to diskvalifikace.

Shoň kuželku Svatojánků



Po oběhnutí 1 kola se hráč postaví za svou barevnou kuželku, odkud se snaží shodit sáčkem středovou kuželku. První hráč, kterému se to podaří, získává pro své družstvo pomocný bod. Hráči si po neúspěšném hodu mohou běžet pro svůj sáček, vrátit se a hod zpoza své kuželky opakovat, dokud není středová kuželka sražena. Poražená barevná kuželka v takovém případě není diskvalifikace.

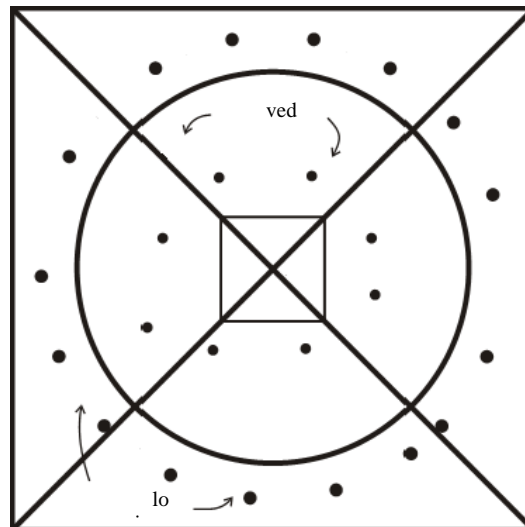
DISCIPLÍNA 9 – HON NA VEDOUcí

4 hráči + 2 vedoucí z každého družstva – **1 hra**

Bodování: 1 bod pro družstvo za každého nevybitého vedoucího (max. 2 body)

Pomůcky: 4 měkké (gumové, pěnové) míče

Hon na vedoucí



Do kruhu nastoupí **2 trenéři z každého družstva** (dále jen vedoucí). Vedoucí se mohou pohybovat kdekoliv po celé ploše **uvnitř kruhu**.

Čtyři hráči (lovci) z každého týmu stojí rozestoupeni na kruhové výšce **své týmové zóny**.

Každý čtyřčlenný tým lovců obdrží před startem jeden míč.

Lov trvá 30 sekund. Za každého svého **vedoucího**, který nebyl vybit, získává jeho tým **1 bod**. Celkem tedy může tým získat až 2 body za oba nevybité vedoucí.

Po startovním signálu se snaží lovci „vybíjet“ vedoucí soupeřů. Samozřejmě, pokud možno, ne svoje. **Dotkne-li se jakýkoliv míč vedoucího (třeba i odrazem od země), je tento vedoucí vybit, opouští kruh a vrací se za svou pomezí čárou.**

Lovci musí být **v okamžiku střelby na vedoucí vně kruhu**, jinak zásah neplatí.

Lovci si mohou dojít pro odražený míč jakékoliv barvy do kruhu, ale jen **do týmové zóny své barvy**. Během doby, kdy jsou uvnitř kruhu, nesmí vybíjet. Střílet mohou, až když se i se svým ukořistěným míčem vrátí znovu za kruhovou čáru svého týmu.