

# Duhová škola

**Duha Klub Dlažka,**

Palackého I, Přerov 75002

email [dlazka@dlazka.cz](mailto:dlazka@dlazka.cz)

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

+420 603 886 644

## Příručka pro organizátory akcí a praktikanty

Jméno: .....

Kontakt: .....

### Než tuhle věc zahodíš

Předtím, než začneš prskat, že je to zbytečně moc papírů, tak se zamysli nad tím, kde najdeš všechno to, co je tu dál napsáno. Existuje spousta věcí, které by si měl člověk pamatovat, ale přiznej si sám sobě, kolikrát jsi přemýšlel nad tím, jestli 4\*4 je 12 nebo 16, nebo jestli napíšeš visutý most nebo vysutý most (takhle můžu pokračovat ještě dlouho). Co se týče tohohle dílka - jasně že i já Ti můžu přesně říct, kde mám co napsáno, jenže až to budu potřebovat, tak určitě nebudu vědět, kam jsem ty papíry založila, nebo to vědět budu, ale stejně mi to bude houby platné, protože se k nim zaručeně nedostanu. ¾ toho, co je tu psáno, v určité situaci nevyužiješ, ale až to potřeba bude, tak pro zmatkaře jako jsem já to možná bude záchranný kruh. Uznávám, že slova jako musíš, je potřeba, je nutné, měl bys a jiná podobná znějí a vyznívají příšerně, ale nejlíp popisují stav věci. Nikdo Ti nechce nic rozkazovat, ale věřím tvou přirozenou inteligenci, takže si určitě uvědomíš, co je opravdu důležité.

Jestli mám někde tendence se opakovat, tak se nezlob, mám moc zdrojů a přestávám mít přehled, kde jsem co četla.

Autorka: Olga Navrátilová

PS: Díky všem, kteří poskytli materiály (i když o tom možná ani nevědí) !!!

# Než to všechno vypukne

## Příprava akce

### 1. Osazenstvo

Žádnou akci nikdy člověk nepořádá sám. Zvol si ten správný tým organizátorů. Každý z týmu by měl mít svou vlastní funkci, kterou bude svědomitě plnit.

Organizátor musí být:

- ❖ **informovaný** (předem ví, co bude dělat a jaký je jeho úkol)
- ❖ **nadšený** – vyhecovaný (aby i on byl schopen vyhecovat účastníky k aktivní spolupráci)
- ❖ **nadšený** – schopný drobné improvizace
- ❖ **zkušený** (nenechá se jen tak něčím překvapit)

Pokud volíš podle „profesí“:

- ❖ **rozhodčí** (pískací agent)
- ❖ **zapisovatel** (na turnaje)
- ❖ **herec** (agent na „motivačky“)
- ❖ **hudebník** (případný hudební doprovod)
- ❖ **kuchař** (strážce hradu proti hladu)
- ❖ **hospodář** (ekonom a finančník)
- ❖ **organizátor her** (agent „programák“)
- ❖ **pedagog** (předavatel zkušeností a znalostí)
- ❖ **zdravotník** (chůva lazarů)
- ❖ **skladník** (stará se o materiál, dopravu ...)
  
- ❖ **hlavní šéf** (většinou hlavní vedoucí, nejvyšší autorita akce, má vždycky pravdu, když ji nemá, má vždycky pravdu)
- ❖ **opatrovatel** („hodná duše tábora“, stojí však na straně vedení)
- ❖ **komediant** („tvůrce dobré nálady“, pracuje s davem)
- ❖ **zlý muž** (rozhoduje a dělá nepopulární rozhodnutí, v žádném případě nebourat jeho autoritu)
- ❖ **instruktor** („holka pro všechno“)

Kolik organizátorů je zhruba potřeba? (Vše závisí na náročnosti programu)

velikost akce	počet účastníků	počet organizátorů
malá	1 až 10	1 až 3
střední	10 až 30	3 až 6
velká	30 a více	6 a více

### 2. Program

Program se chystá předem, pokud nechceš akci „zakopat pod kytičky“ rovnou. V určitých případech je nutné si připravit náhradní varianty (např. kvůli počasí nebo kvůli výkonnosti jednotlivých účastníků). Musíš vychytat „myšky“ – najít slabá místa a připravit se na ně. Vhodně sestavený program má v určitém místě vyvrcholení a místy zvolňuje.

**Je žádoucí program projít s dalšími organizátory a zadat jednotlivé úkoly, kterými budou pověřeni.**

### 3. Materiálně-technické zabezpečení

Je potřeba ho zajistit včas (mnohdy i měsíce dopředu) a podle potřeb připravované akce.

#### a) Prostory (ubytování, pronájem hřiště, pronájem tělocvičny ...)

Pořadí – domluvit se, objednat a **NECHAT POTVRDIT PÍSEMNĚ**. Nezbytné je zajištění **STORNO** podmínek v případě změny (jiný počet účastníků, zrušení akce ...).

Během celé akce dodržujte podmínky ujednané s majitelem, nemělo by dojít k porušení dohody nebo způsobení škody.

Na závěr akce se provádí závěrečný úklid a je proto nezbytné zajistit lidi, rezervovat si čas a rozdělit jim úkoly.

Větší akce se hlásí na místním úřadě, případně na policii.

## b) Strava

Pokud nezajíš uješ stravu, musíš s tím účastníky seznámit.

V opačném případě zajíš kuchaře (osůbku, která se o jídlo postará). Musíte společně připravit jídelníček, zajistit potraviny a podmínky k vaření. U větších a velkých akcí je třeba suroviny objednat předem (1-2 týdny), dopravit na místo a vyřídít možnost vrácení nebo výměny, pokud to bude vyžadovat situace.

Je nutné **spotřebu vypočítat předem** s pomocí norem pro spotřebu potravin a nenakupovat zbytečně, ale dostatečně.

## c) Materiální zabezpečení

Na hry, soutěže a turnaje je potřeba spousty věcí.

Ve svém vlastním zájmu promysli, co všechno budeš potřebovat a včas musíš věci zajistit (papíry, pisátka, špendlíky, rýsovačky, písťalky ... – na hry), (auto, lékárníčku, peníze, občanku, objednávky a jejich potvrzení, prezenční listiny ... kytaru, rádio, zesilovač, mikrofon, fotoaparát, filmy, sportovní potřeby – míče, pátky, lana ..... jídlo a pití ...).

Na „spešl“ akce je důležité zajistit materiál týden až měsíc dopředu.

V případě dělby práce organizátorům sděl, kdo co sežene a „splaší“, za co bude odpovídat a což také odnese a vrátí.

## d) Doprava

Místo akce zvol tak, aby bylo nějak dostupné pro všechny účastníky.

Je dobré mít k dispozici auto k dopravě „marodů“, věcí, které se nedají odnést ....

## e) Propagace

Základ tvoří propozice (viz. níže), plakáty, tisk, rozhlas, televize, fotografie, diapositivy z minulých akcí a další možnosti.

**Kvalitní propagace je základem úspěchu.**

## Propozice

Obsahují důležité informace o akci, ale i věci, které mají potenciálního účastníka nalákat a přesvědčit.

Musí obsahovat:

- ♣ **název akce** (výrazně, nejlépe v záhlaví)
- ♣ **termín akce** (datum a čas prezentace, případně ukončení)
- ♣ **místo akce** (obec, adresa nebo jiné upřesnění místa, popis cesty s odvoláním na mapu ...)
- ♣ **ubytování** (zda je zajištěno, druh, jestli je potřeba spací pytel ...)
- ♣ **strava** (zda je zajištěna po celou dobu nebo jen částečně, pokud není = uvést, možnost nákupu jídla a pití na místě)
- ♣ **doprava** (nejlepší spoje + čas, zda je hrazená či nikoli ...)
- ♣ **program** (stručně nebo podrobně – je dobré uvést např. „Změna programu vyhrazena“, zda je nonstop nebo jen v určitý čas, jestli je nutný včasný příchod ...)
- ♣ **podmínky účasti I** („spešl“ požadavky na vybavení – boty, oblečení, spacák, jídlo, pití ...)
- ♣ **podmínky účasti II** - (kde a kdy přihlášky (do), účastnický poplatek, placení předem, storno poplatky ...)  
- (u turnajů – herní systém, co rozhoduje o pořadí, zda se mohou účastnit všichni nebo jen zaregistrovaní, časový harmonogram včetně doby zápasů, povolené vybavení ...)
- ♣ **kontakt na vedoucího akce** (telefon, adresa ...)
- ♣ **kolik je potřeba na akci peněz** (tato informace není nutná, ale může být někdy důležitá)

V případě, že přihláška je součástí propozic, obsahuje - jméno, adresu, telefon, datum narození, podpis účastníka, případně další požadavky.

Měly by obsahovat:

- ♣ **atraktivní popis akce** (motto, názory bývalých účastníků ...)
- ♣ **obrázky**
- ♣ **fotografie**
- ♣ **doplňkové údaje** ( další akce, historie ...)

Další údaje:

- ♣ **formát A4 nebo A5**
- ♣ **jednostranné či vícestranné**
- ♣ **psané na stroji, na počítači** (a vytištěné), **nebo ručně krasopisně** (k přečtení)
- ♣ **včas dodané**

akce	dobu před akcí
odpolední a večerní	2 až 1 týden
víkendové	4 až 2 týdny
letní tábory	únor až duben (i později)
mezinárodní akce a finančně náročné akce	2 až 4 měsíce

#### ♣ dostatečný počet

Pokud nemáš „předem zajištěné účastníky“, počítej s „úspěšností“ 5-10 % (účastníci x propozice).

Propozice můžeš rozeslat nebo rozdat potencionálním zájemcům, umístit do škol a na nástěnky, na koncerty, festivaly ....

**POZOR NA VEŘEJNÁ MÍSTA** – za vylepování plakátů a propozic se může platit.

V případě akcí pro děti směřuj propozice na ně i na rodiče.

Vnucuj je známým i neznámým lidem.

#### f) Příprava a výběr účastníků

Zamysli se, co je náplní tvé akce a zvaž, co je pro ni nejvhodnější. Nezapomeň účastníky včas a kvalitně informovat o všem důležitém, předejdeš tak nemilým překvapením na obou stranách.

#### g) Vyhodnocení akce

Nezapomeň na ně. Počítej s tím, že musíš vyhlásit výsledky soutěží (průběžně vyhodnocuj dílčí soutěže a informuj o nich na nástěnce), vyhodnot' nejlepší účastníky, vyzdvihni klady akce, zmiň se o příštích akcích a rozluč se s účastníky.

## Základy hospodaření

„Co je doma, to se počítá.“

Akci můžeš dělat:

1. pokud na ni finančně máš
2. pokud ti na ni někdo něco dá

**Počítej předem** (nedopadneš tak tragicky). Utvoř si rozpočet.

## Rozpočet

Rozpočet se dělí na dvě část:

- příjmy
- výdaje

Plánuj rozpočet mírně ziskový a propočítej ho na určitý počet lidí. Před a během akce není na škodu ho znovu upřesnit a případně ho zkorigovat. Po akci musíš vyhodnotit skutečnost.

1. **Máš přebytek** = zisk (to je super, máš základ na další akci)
2. **Máš ztrátu** (tak to máš smůlu)
  - a. vyřešíš situaci s hospodářem své organizace (organizace akci „zadotuje“)
  - b. vyřešíš situaci s hospodářem své organizace (akci zadotuješ ty osobně)
  - c. vyřešíš situaci s hospodářem své organizace (domluvíš se s účastníky na doplatku, což je nejhorší a nejproblémovější varianta)

#### a) Příjmy

- + účastnické poplatky (úměrné tak, aby lidi došli a ty jsi neprodělal)
- + dotace od sponzorů (pokud někdo něco dá)
- + peníze vlastní organizace (pokud na akci přispěje)
- + příjmy ze vstupenek (od diváků)
- + příjmy od spolupořadatele (pokud někdo spolupracuje)

Při vyúčtování akce musíš doložit tyto příjmy doklady:

- + **běžný příjmový doklad** (obsahuje jméno a příjmení účastníka nebo družstva, název akce, sumu v Kč psanou číslem a slovy, pořadové číslo dokladu, datum a podpis pokladníka (tebe) a účastníka)
- + **složenka** (ústřížek)
- + **smlouva o sponzorování** (obsahuje – kdo, jak, kolik, datum, razítko a podpis)
- + **ústřížky vstupenek**
- + **smlouva o spolupořadatelství**
- + **smlouva o brigádě**
- + **doklad ze sběrný**
- + **prohlášení o daru**

## b) Výdaje

- **nájem, poplatek za ubytování**
- **strava**
- **doprava** (účastníků i vedoucích)
- **materiálně-technické zabezpečení** (materiál na akci, sportovní vybavení, fotky, propagace ...)
- **odměny vedoucím**
- **ostatní**

Při vyúčtování akce musíš doložit tyto výdaje doklady:

- **doklad od organizace o zaplacení nájmu či poplatku za ubytování + prezenční listina** (ta obsahuje – název akce, termín, jména a adresy, podpisy účastníků i vedoucích, někdy i datum narození a členství v organizaci (týká se dotovaných akcí))
- **paragon + prezenční listina** (obsahuje viz. výše)
- **vyplněný cestovní příkaz** (formulář SEVT) + **seznam vyplacených peněz** (obsahuje jméno, kolik bylo vyplaceno, podpis a název akce a termín, případně doklad – např. jízdenky)
- **paragon**
- **paragon + předávací protokol** (obsahuje název akce, termín, jméno výherce, jeho adresu, název ceny, hodnotu ceny, podpis výherce, jméno vedoucího akce a človíčka, který cenu předal, jejich podpisy)
- **dohoda o provedení práce nebo jiná pracovní smlouva** (SEVT) + **u studentů doklad o studiu** (+ seznam vyplacených mezd po odečtení daní)
- **doklady na léky, služby a vstupenky – viz. paragon**

Místo paragonu lze použít faktury s dodacím listem s rozepsaným zbožím.

U žádného dokladu se nepřepisuje, neškrká a nijak neupravuje, jinak jsou **NEPLATNÉ!**

## Paragon

Musí obsahovat:

- ♥ **datum**
- ♥ **razítko**
- ♥ **podpis prodavače**
- ♥ **název zboží** (jednotlivě!)
- ♥ **cenu za jednotku** (Kč)
- ♥ **počet jednotek**
- ♥ **cenu celkem** (Kč)

Nesmí být přepisován a přeškrtnán, musí být matematicky správně (bez „obchodního zaokrouhlování“).

**Pozor** na ovoce, zeleninu, maso a uzeniny.

## **Hygienické požadavky viz vyhláška Ministerstva zdravotnictví – samostatně**

## **Právní minimum**

Vzhledem k tomu, že se jedná o velice obsáhlou kapitolku přesahující rámec této příručky, nejsou zde uváděny žádné konkrétní případy.

**Pro každého organizátora akcí pro děti a mládež by měla být samozřejmostí znalost určitého právního minima. NEZNALOST ZÁKONA NEOMLOUVÁ!!!**

Kde ho najdete v obsáhlejší verzi: <http://crdm.adam.cz/minimum>

# Práva a povinnosti vedoucího (praktikanta)

## Práva:

1. V době přípravy v průběhu tábora spolupracovat s ostatními pracovníky tábora (materiál, program ...)
2. Obdržet odměnu za tábor dle pracovní smlouvy (částka může být snížena při nedodržení povinností a jiných vážných nedostacích)

## Povinnosti:

1. Chránit život a zdraví dětí
2. Dodržovat výchovné zásady (ohledně kouření, pití alkoholu, narkomanií ...)
3. Dodržovat a zajistit dodržování zdravotních předpisů, hygienických předpisů, režimu dne, táborového řádu, denního programu ...
4. V případě potřeby zajistit první pomoc
5. Pracovat svědomitě a řádně
6. Plnit pokyny nadřízených podle předpisů
7. Dodržovat zásady spolupráce
8. Plnit pracovní úkoly
9. Nejednat v rozporu s oprávněnými zájmy provozovatele
10. Řádně převzít a předat inventář, mít připravený vlastní
11. Zodpovědně hospodařit se zapůjčenými věcmi, nahlásit zničení nebo poškození svěřeného majetku
12. Nevzdalovat se z tábora bez vědomí nadřízeného (hl. vedoucího)
13. Nepřijímat návštěvy
14. Zajistit činnost oddílu
15. Spolupracovat při organizaci celotáborových her a dalších aktivit
16. Hlásit závažná porušení průběhu tábora hlavnímu vedoucímu, technické závady zapsat do deníku oprav
17. Účastnit se porad vedoucích a praktikantů
18. Při ukončení tábora řádně předat děti rodičům (pozor na vydávání dětí nežádoucím osobám – písemně mít doloženo od rodičů)
19. Propagovat akci
20. Uzavřít dohodu o provedení práce (kdy, kde, funkce, odměna, potvrzení od lékaře pro práci s dětmi a bezinfekčnost (existují výjimky), potvrzení o studiu (existují výjimky))
21. Vždy mít po ruce vlastní doklady
22. Při pohybu mimo tábor mít u sebe základní vybavení lékárničky, případně KPZ

## Poznámky:

1. Bez platného potravinářského průkazu nemá vedoucí co dělat v kuchyni a nesmí se podílet na přípravě žádného jídla.
2. Vedoucí je povinen zajistit dodržování pravidel ohledně potravin (včasná konzumace svačinek a balíčků jak v táboře tak při aktivitách mimo tábor ...)
3. Měl by zajistit, aby při deštivém počasí mělo každé dítě aspoň jeden pár vhodné suché obuvi.
4. Měl by zajistit přiměřené oblečení dětí podle počasí (nepromokavé při deštivém počasí, šátky nebo čepice při slunečném počasí ...)

## Hospodaření s penězi účastníků

### DŮLEŽITÉ:

Hlavní vedoucí může zajistit peníze (případně drahé věci) účastníkům proti krádeži tím, že je od účastníků vybere, zároveň pořídí přesný seznam vybraných věcí (v případě peněz zapíše přesnou částku), nechá si ho účastníky podepsat a sám jej utvrdí vlastním podpisem. Tyto peníze a předměty uloží na dobře uzamykatelném a bezpečném místě (je dobré mít na to dobrého svědka). Předměty a peníze smí vydat jen oprávněnému majiteli, vydání si musí nechat potvrdit podpisem.

## Práce s dětmi:

1. Dodržovat režim dne
2. Závazek na 24 hodin denně
3. Je nutné řešit problémy v oddíle
4. Zásadní je motivace, odměny a tresty

## Povinnosti služby dne:

1. Dodržování nástupů na denní program
2. Úklid jídelny po každém jídle
3. Úklid záchodů a umývár
4. Zajišťovat během dne dostatek tekutin v nádobách k tomu určených
5. Dohlížet na výdej stravy a vrácení zbytků

## Režim dne

Režim dne si určuje hlavní vedoucí.

Jedna z mnoha možných podob režimu dne:

7.30	budíček
7.40	rozcvička
8.00	snídaně
8.30-9.00	ranní hygiena a úklid pokojů nebo chatek
9.00-12.30	dopolední program
(11.00)	přesnídávka
13.00	oběd
13.30-15.00	polední klid
15.00-17.30	odpolední program
(16.15)	svačina
18.00	večeře
18.45	nástup
19.30-21.30	večerní program
21.30-22.00	večerní hygiena
22.00	večerka

## Program

Program se na místě upravuje podle počasí, musí být ale sestaven předem.

Program sestavuje hlavní vedoucí (celotáborovou hru) za pomoci oddílových vedoucích, oddílové programy sestavují oddíloví vedoucí po dohodě s hlavním vedoucím. Jednotlivé hry by se neměly opakovat v obou programech.

Hry musí svou náročností vyhovovat věkovým skupinám účastníků a nesmí na ně klást přehnané nároky. Zaměření her:

- ✓ Předškolní věk – nepoužívat hry s příliš složitými pravidly („nestát a nekecat“), vyhýbat se dlouhým trasám, nesoutěžit, používat přiměřené cviky (nenechat dítě skákat z větší výšky než je jeho vlastní, neviset za ruce ...) ...
- ✓ Mladší školní věk – hlavním programem by měly být soutěže a hry
- ✓ Starší školní věk a vyš – hlavní náplní mohou být bojové hry

## Celotáborová hra

„Celotáborovka“ by měla být na každém letním táboře, vlastně udává tématické zaměření akce (pohádky, pravěk, středověk ...). Velice důležitá je motivace jak organizátorů tak účastníků. Jeden dobře zapálený organizátor dokáže strhnout ke hře spoustu účastníků, naopak jeden „ignorant“ dokáže všechno zkatit.

Jednoduché schéma celotáborové hry:

- Motivace (základní kámen hry, nutná příprava – kostýmy, libreta ke hrám ..., NEPODCENIT)
- Vysvětlení (nesmí překročit časově a náročností hru, jinak ztrácí obojí efekt a nezaujme)
- Průběh (hlídat a řešit případné konfliktní a nepředvídatelné situace)
- Dodržování pravidel (není důležité vyhrát, ale zúčastnit se a nekazit hru sobě ani jiným)
- Vyhodnocení (důležité, jde o komunikaci mezi organizátory a účastníky)
- Odměna (vyvrcholení celého snažení, každý by měl být nějak odměněn)

## Soutěž hygieny

Motivace, jak přimět účastníky táborů bez rozdílnosti věku a pohlaví k dodržování čistoty a pořádku ve svých věcech a ubytovacích prostorách. I tato soutěž by měla být vyhodnocena a odměněna.

PA: Pořekadlo, že „největší binec (dá se to říct i hůř a nenapadá mě jak to říct lépe tak, aby to přesně vystihlo stav věci) mají na chatkách vedoucí“ je pravdivé (nikoho se nechci dotknout, znám to z vlastní zkušenosti). Doporučuji všem, kteří to ještě neznají – když to nejde vyřešit jinak, aspoň to neukazujte dětem. Celá tato situace bývá způsobena tím, že vedoucí má na omezeném prostoru jak věci osobní tak věci na zajištění akcí a na rozdíl od účastníků má málokdy čas je nějak výrazně dělit a utříďovat, protože se v 99 % hledá všechno honem honem a když je v tom pořádek, stejně se nic nenajde (pravdu říká ten, kdo tvrdí, že „pořádek je pro blbce a inteligent zvládá chaos“).

## Kontroly na táborech

Kontrolu může provádět pracovník Klubu Dlažka, předseda, revizor, Duha, pracovník MŠMT, hygienik, policie.

## Herní systémy

Volí se hlavně proto, aby:

- ✓ bylo optimálně využito čas i počet hřišť, která jsou k dispozici
- ✓ i ta nejslabší družstva nebo jednotlivci si zahráli co nejvíce utkání

- ✓ naopak ti, kteří postoupí do finálových bojů, měli ještě dostatek sil hrát ve finálových bojích s plným nasazením

### Je třeba zvolit vhodný herní systém!!!

#### Nejběžnější používané herní systémy:

- ❖ Každý s každým (mistrovský systém)
- ❖ Vylučovací na jedno porážku (K.O. systém)
- ❖ Vylučovací na dvě porážky
- ❖ Kombinovaný (smíšený systém, skupinový systém)
- ❖ (Švýcarský systém)

### Volba herního systému

Při volbě herního systému je nutno brát v úvahu:

- celkový čas na soutěž
- počet hřišť nebo hracích ploch obecně
- počet účastníků
- vlastní dobu hry

Musíme dbát především na to, aby nebylo utkání příliš mnoho, na efektivní využití většiny času, který máme k dispozici.

#### PŘÍKLADY:

Nohejbal (sety do 10 míčů, beze ztrát – konec setu za stavu 10:9)

- průměrná délka setu 8 minut
- průměrná délka utkání na 2 vítězné sety 20 minut

Volejbal (sety do 15 míčů – rozdíl dvou míčů)

- průměrná délka setu 20 minut
- průměrná délka utkání na 2 vítězné sety 45 minut

Nohejbalový turnaj

- celkový čas 6 až 7 hodin
- 2 hřiště
- 16 účastníků
- doba jednoho utkání – 20 minut (na dva vítězné sety)

Varianty:

Každý s každým = 120 utkání = není vhodná varianta

Vylučovací systém na jednu porážku = 15 utkání = nevyužitý čas

Vylučovací systém na dvě porážky = 29 utkání = nevyužitý čas

Řešení:

Rozdělit do čtyř skupin po čtyřech účastnících (s ohledem na počet hřišť i účastníků)

Rozvaha:

- v kvalifikaci ve čtyřech skupinách (využít možnost nasazení nejsilnějších družstev systémem každý s každým). To znamená v každé skupině 6 utkání = 12 utkání na hřiště  
20 minut x 12 utkání = **4 hodiny**
- pro finálové boje je možné podle situace zvolit několik variant, například:

**A)** Do finálového klání postupují první dvě družstva z každé skupiny. Hrají vylučovacím systémem na jednu porážku (celkem 7 zápasů) i s 15minutovou přestávkou před finálovým zápasem

**1,35 hodiny**

**B)** Do dalšího kola postupují dvě družstva z každé skupiny. Zde vytvoří dvě semifinálové skupiny a hrají znovu systémem každý s každým, přičemž se jim zápas z kvalifikace započítává.

4 zápasy (na každém hřišti) = 1,20 hodiny

Ve finále hrají pak vítězové semifinálových skupin o první a druhé místo a druzí o třetí a čtvrté místo, to je včetně 10minutové přestávky před finále

0,30 hodiny

celkem **1,50 hodiny**

**C)** Kvalifikace a semifinále jako u varianty B, do finále postupují dvě nejlepší družstva ze semifinálových skupin a hrají zde „křížem“ (vítěz první semifinálové skupiny s druhým družstvem druhé semifinálové skupiny a naopak). Závěrem hrají poražení o třetí a čtvrté místo a vítězové o první a druhé místo, což je včetně 10minutové přestávky před finálovými zápasy

0,50 hodiny

celkem **2,10 hodiny**

Ve všech případech počítáme 30 minut na zahájení turnaje, vyhlášení vítězů včetně malé rezervy.



## System každý s každým

**Je používán u většiny kolektivních sportů** (kopaná, volejbal, pro dlouhodobé soutěže ...). Ty jednorázové, popřípadě turnaje je možno tímto systémem hrát pouze při malém počtu účastníků nebo velkém počtu hřišť. Každý účastník hraje podle tohoto systému se všemi ostatními (jednou, případně dvakrát – „doma a venku“).

**Výhodou** je nejpřesnější a nejspravedlivější určení pořadí družstev nebo jednotlivců. Náhodnost je omezena na minimum.

**Nevýhodou** je přílišná délka trvání. Soutěž potřebuje mnoho času a materiálu (hřišť) a při rozdílné výkonnosti účastníků je málo přitažlivá (předem jsou zřejmé výsledky utkání).

Pokud se hraje turnaj systémem každý s každým v krátkém časovém rozmezí, je nutné při zachování pořadí jednotlivých částí upravit pořadí zápasů tak, aby některé družstvo nehrálo dvě utkání hned za sebou.

Celkový počet utkání se vypočítá podle vzorce:

$$x = \frac{n * (n - 1)}{2}$$

x.....počet utkání  
n.....počet účastníků nebo družstev

Počet utkání v jednom kole:

$$u = \frac{n}{2}$$

u.....počet utkání v jednom kole

Počet jednotlivých kol:

$$k = n - 1$$

k.....počet jednotlivých kol

Postup sestavování tabulky:

- 1. krok** Sestavíme si tabulku, ve které hodnota u představuje počet sloupců tabulky a hodnota k představuje počet řádků tabulky.
- 2. krok** Do prvního sloupce a prvního řádku vepíšeme číslo 1 a pokračujeme v aritmetickém pořádku až do vypočteného čísla k po řádcích ve směru čtení.
- 3. krok** Stejným způsobem pokračujeme až do konce tabulky. Kontrolou je fakt, že v posledním řádku a posledním sloupci vyjde číslo k a celá série se opakuje přesně u krát.
- 4. krok** Do prvního sloupce vepíšeme střídavě vpravo a vlevo číslo n.
- 5. krok** Do posledního řádku a posledního sloupce vepíšeme číslo 1 a pokračujeme aritmetickém pořádku až do vypočteného čísla k po řádcích proti směru čtení.
- 6. krok** V případě lichého počtu účastníků vyškrtíme první sloupec.
- 7. krok** Máme sestavenou tabulku soupeřů a sestavíme si tabulku výsledků.

	počet družstev						body	pomocné body	pořadí	celkové pořadí	celkové body
	1	2	3	4	5	6					
počet družstev	1										
	2										
	3										
	4										
	5										
	...										

### Utání šesti družstev (sudý počet účastníků)

$$n = 6$$

$$x = \frac{6 * (6 - 1)}{2} = 15$$

$$u = 3$$

$$k = 5$$

$$u = \frac{6}{2} = 3$$

$$k = 6 - 1 = 5$$

1. krok

		u		
		I	II	III
k	I			
	II			
	III			
	IV			
	V			

2. krok

		u		
		I	II	III
k	I	1	2	3
	II	4	5	
	III			
	IV			
	V			

3. krok

		u		
		I	II	III
k	I	1	2	3
	II	4	5	1
	III	2	3	4
	IV	5	1	2
	V	3	4	5

4. krok

		u		
		I	II	III
k	I	1-6	2	3
	II	6-4	5	1
	III	2-6	3	5
	IV	6-5	1	2
	V	3-6	4	5

5. krok

		u		
		I	II	III
k	I	1-6	2-5	3-4
	II	6-4	5-3	1-2
	III	2-6	3-1	4-5
	IV	6-5	1-4	2-3
	V	3-6	4-2	5-1

Utkání sedmi družstev (lichý počet účastníků)

Při lichém počtu účastníků se sestaví tabulka pro nejbližší sudý počet účastníků a družstvo hrající s nejvyšším sudým týmem (neexistujícím) má v příslušném kole volno.

$$n = 7$$

$$n' = 8$$

$$x = 28$$

$$u = 4$$

$$k = 7$$

$$x = \frac{8 * (8 - 1)}{2} = 28$$

$$u = \frac{8}{2} = 4$$

$$k = 8 - 1 = 7$$

1. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I				
	II				
	III				
	IV				
	V				
	VI				
	VII				

2. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I	1	2	3	4
	II	5	6	7	
	III				
	IV				
	V				
	VI				
	VII				

3. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I	1	2	3	4
	II	5	6	7	1
	III	2	3	4	5
	IV	6	7	1	2
	V	3	4	5	6
	VI	7	1	2	3
	VII	4	5	6	3

4. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I	1-8	2	3	4
	II	8-5	6	7	1
	III	2-8	3	4	5
	IV	8-6	7	1	2
	V	3-8	4	5	6
	VI	8-7	1	2	3
	VII	4-8	5	6	3

5. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I	1-8	2-7	3-6	4-5
	II	8-5	6-4	7-3	1-2
	III	2-8	3-1	4-7	5-6
	IV	8-6	7-5	1-4	2-3
	V	3-8	4-2	5-1	6-7
	VI	8-7	1-6	2-5	3-4
	VII	4-8	5-3	6-2	3-1

1. krok

		u			
		I	II	III	IV
k	I	<del>1-8</del>	2-7	3-6	4-5
	II	<del>8-5</del>	6-4	7-3	1-2
	III	<del>2-8</del>	3-1	4-7	5-6
	IV	<del>8-6</del>	7-5	1-4	2-3
	V	<del>3-8</del>	4-2	5-1	6-7
	VI	<del>8-7</del>	1-6	2-5	3-4
	VII	<del>4-8</del>	5-3	6-2	7-1

KONTROLA: Pokud dosadíme do vzorců pro výpočet číslo sedm, vyjdou nám hodnoty  $x = 21$ ,  $u = 3$ ,  $k = 7$ , což jsou hodnoty, které jsou obsaženy v poslední tabulce.

Vylučovací systém na jednu porážku

Tento systém se používá pro krátkodobé soutěže při velkém počtu účastníků a běžně se používá například v tenise nebo stolním tenise.

Nevýhodou je minimální počet utkání s velkou náhodností výběru soupeřů. Kdo prohraje, okamžitě vypadá ze soutěže, takže se může stát, že kvalitnější účastníci turnaje jsou vyřazeni dříve než slabší, kteří měli šťastnější vylosování.

Tam, kde je výkonnost účastníků předem známá, se dá tomuto nedostatku čelit nasazením nejsilnějších tak, aby na sebe nemohli narazit už v prvních kolech. Ostatní účastníci se pak k nasazeným přilosují.

Tenhle systém se dá vylepšit tzv. „Soutěží útěchy“, která se hraje po skončení prvního kola hlavní soutěže stejným systémem. Jsou do ní zařazeni všichni, kteří ve svém prvním zápase prohráli. V tomto případě každý účastník turnaje sehraje minimálně dvě utkání.

Pokud je celkový počet účastníků roven mocnině dvou (4, 8, 16, 32, 64 ...), pak se hraje bez předkol, v opačném případě se někteří účastníci setkají v předkolech, tak, aby první úplné kolo bylo mocninou dvou.

Celkový počet účastníků:

$$p = 2^x$$

x.....mocniny (0., 1., 2., 3. ...)

Pokud se počet účastníků nerovná mocnině dvou, zařazují se předkola.

V předkolech se většinou setkávají soupeři přibližně stejné výkonnosti.

Celkový počet utkání se počítá podle vzorce:

$$x = n - 1$$

x.....počet utkání

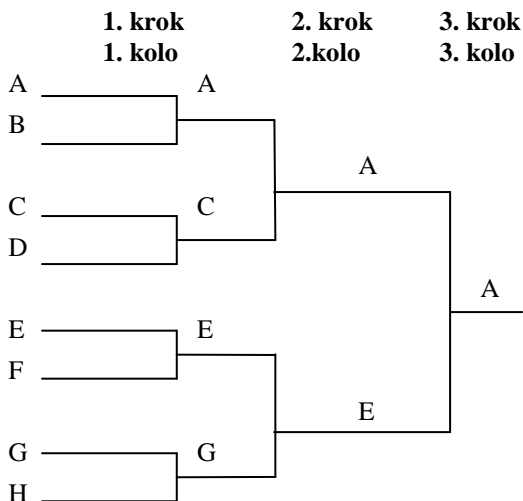
n.....počet účastníků

To znamená, že například při 16 hráčích bude 15 utkání, případně při hraní jedné soutěže útechy celkem 22 (15 řádných utkání a sedm v soutěži útechy).

- 1. krok** Vylosujeme dvojice hráčů a sestavíme si základního pavoučka.
- 2. krok** Vítěze z těchto kol znovu seřadíme (losem) do dvojic a pokračujeme v sestavování pavoučka.
- 3. krok** tento krok opakujeme tak dlouho, dokud nám nevyjde z pavoučka absolutní vítěz.

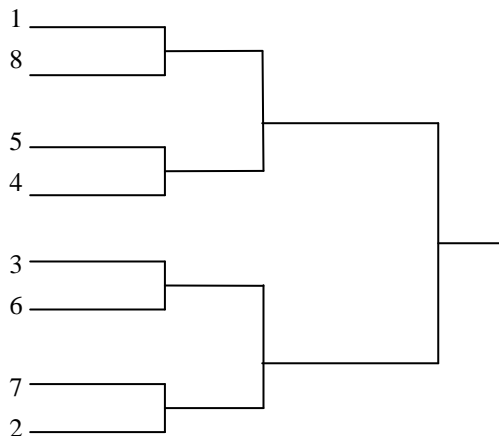
#### Utkání osmi hráčů

$$x = 8 - 1 = 7$$



#### Nasazování a výběr soupeře

1....nejsilnější  
8....nejslabší

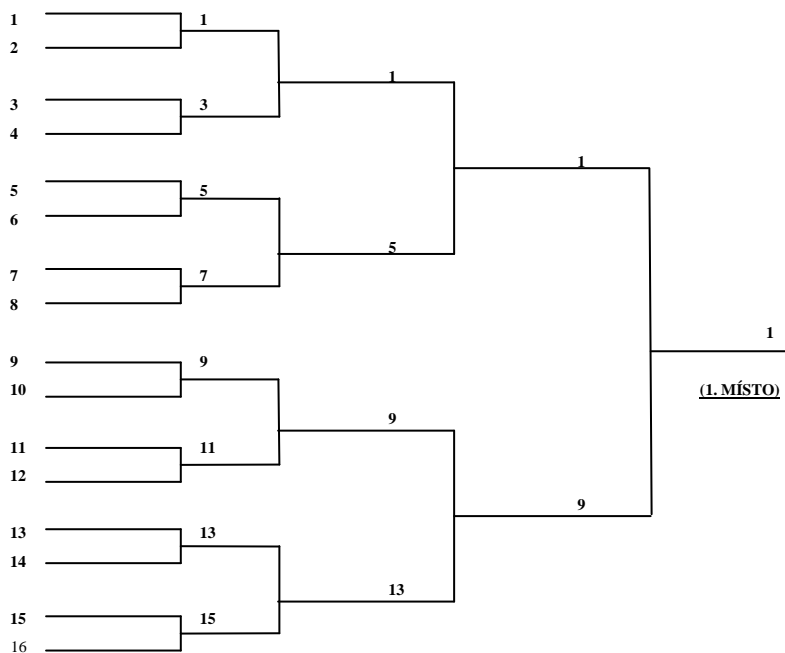


Při lichém počtu zúčastněných (jako v tomto případě) má hráč (většinou to bývá nejvýše nasazený) volno (v tomto případě se jedná o předkolo).

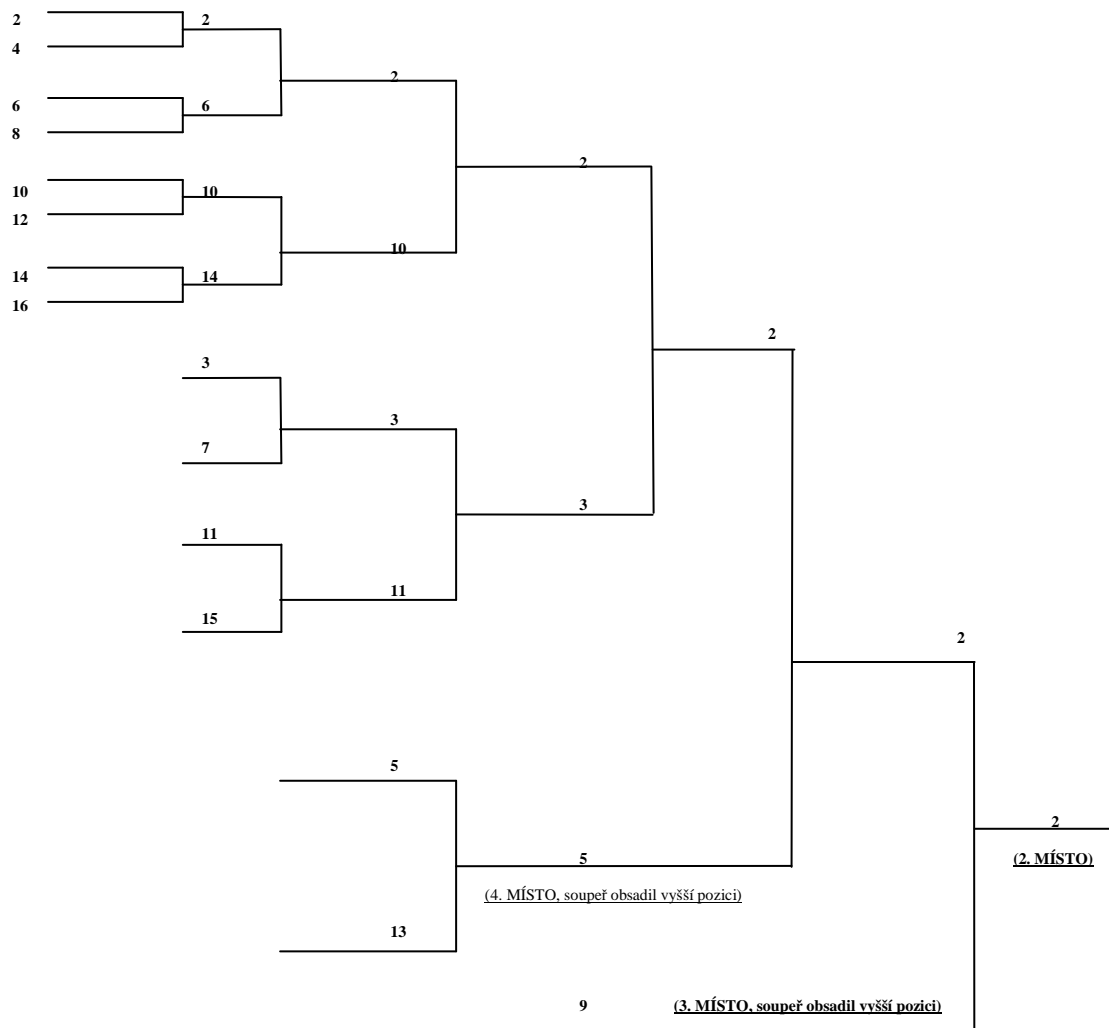
### Vylučovací systém na dvě porážky

Tento herní systém je podobný vylučovacímu systému na jednu porážku, včetně soutěže útechy. Je však objektivnější, protože družstvo nebo jednotlivec, který prohraje již v prvním kole (třeba právě s pozdějším vítězem), má stále ještě možnost obsadit až druhé místo. Poražení v jednotlivých kolech jsou postupně zařazováni do „pavoučka poražených“ a teprve druhá porážka je definitivně vyřadí ze soutěže.

TABULKA VÍTĚZŮ



## TABULKA PORAŽENÝCH



Celkový počet utkání se vypočítá podle vzorce:

$$x = 2n - 3$$

### Utkání osmi hráčů

$$x = 2 * 8 - 3 = 13$$

PA: Z nedostatku místa jsou obě tabulky umístěny na předchozí straně.

## Smíšený systém

Tento systém je často používán při krátkodobých soutěžích a turnajích s větším počtem účastníků. Největší výhodou je jeho pružnost s možností mnoha variant, které je možno obměnit podle momentální potřeby.

Účastníci jsou rozděleni do několika skupin, kde hrají zpravidla systémem každý s každým. Vítězové nebo nejlepší družstva z každé skupiny postupují do skupiny finálové, ostatní buď ze soutěže vypadají, nebo hrají ve zvláštní skupině poražených. Postupují-li ze skupin do finálové skupiny kromě vítěze skupiny ještě další družstva, musí být předem stanoveno, zda se jejich vzájemná utkání započítávají pro finálovou skupinu a musí být určen i systém pro skupinu finálovou, případně i pro skupinu poražených.

Celkový počet zápasů se vypočítává podle toho, jakým systémem se hrálo ve vylučovacích skupinách a ve skupině finálové.

## Švýcarský systém

Tento systém se používá pro velký počet lidí, nejčastěji u deskových her. Počet kol můžeme libovolně zvolit, doporučuje se však přesný počet podle následujícího vzorce.

Vzorec pro vypočet herních kol:

$$x = \frac{1}{3} n$$

x..... počet utkání  
n.....celkový počet účastníků

Počet kol se volí jako **nejbližší vyšší liché číslo výsledku x**. U nízkého počtu hráčů (například 6.) se počet hráčů volí jako:

$$x = \frac{1}{2}n$$

Pro tento vzorec platí stejná pravidla jako pro vzorec předchozí.

Je vhodné si pro lepší přehlednost připravit předem tabulku, která bude obsahovat – počet kol, označení soupeře (soupeři by se v jednom klání neměli potkat dvakrát), výsledek (1, 0 – získané body), celkovou sumu bodů, případně umístění.

Soupeři se volí libovolně, případně se losují, v dalším kole se volí stejným způsobem, pouze se sdružují do menších skupin podle bodového stavu.

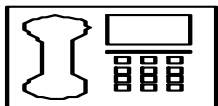
#### Utkání osmi hráčů

$$x = \frac{1}{3} * 8 = 2,667 = 3 \quad \text{Hra bude mít tři kola}$$

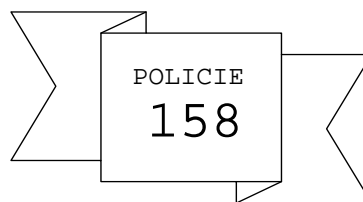
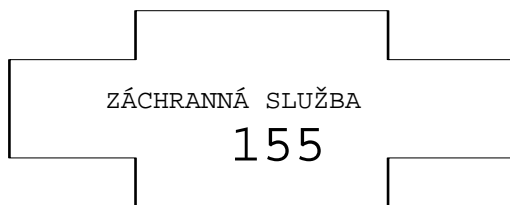
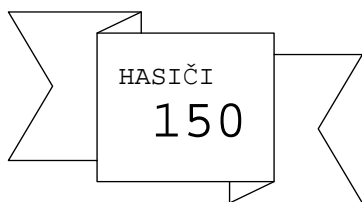
Tabulka pro osm hráčů a tři kola

Jméno hráče	pořadové číslo hráče	1. kolo			2. kolo			3. kolo			umístění
		soupeř	bod za kolo	<b>získané body</b>	soupeř	bod za kolo	<b>získané body</b>	soupeř	bod za kolo	<b>získané body</b>	
Adriana	1	2	1	<b>1</b>	3	1	<b>2</b>	5	1	<b>3</b>	1. MÍSTO
Barunka	2	1	0	<b>0</b>	4	1	<b>1</b>	6	1	<b>2</b>	2. MÍSTO
Čestmír	3	4	1	<b>1</b>	1	0	<b>1</b>	7	1	<b>2</b>	2. MÍSTO
Darina	4	3	0	<b>0</b>	2	0	<b>0</b>	8	1	<b>1</b>	3. MÍSTO
Eva	5	5	1	<b>1</b>	7	1	<b>2</b>	1	0	<b>2</b>	2. MÍSTO
František	6	6	0	<b>0</b>	8	1	<b>1</b>	2	0	<b>1</b>	3. MÍSTO
Gita	7	8	1	<b>1</b>	5	0	<b>1</b>	3	0	<b>1</b>	3. MÍSTO
Heřman	8	7	0	<b>0</b>	6	0	<b>0</b>	4	0	<b>0</b>	4. MÍSTO

Aby se rozhodlo o přesném umístění na pozicích s více hráči, je nutné sehrát ještě další utkání.



## DŮLEŽITÁ TELEFONNÍ ČÍSLA



HLAVNÍ VEDOUCÍ: .....

TÁBOR: .....

DUHA KLUB DLAŽKA: .....

POHOTOVOST: .....

LÉKAŘ: .....

Další důležitá čísla: