

# Disciplíny na Malém Dláždění 2024

Soutěží se v 24 disciplínách, z nichž družstvo může až šest vynechat. V každé disciplíně se vyhodnotí pořadí a družstvo získá body podle pořadí vynásobené koeficientem soutěže. Koeficient se odvíjí od náročnosti a důležitosti disciplíny a počtu hráčů, kteří se jí účastní. Některé disciplíny jsou sdružené a koeficient se pak dělí jejich počtem – např. Dlačdič má šest individuálních disciplín, z nichž některé jsou pro rodiče, jiné pro děti ale v tabulce bude vše sečteno do jednoho políčka. Vynechaná soutěž je 0 bodů a šest nejhorších hodnot se nepočítá. Celkový součet bodů určuje průběžné pořadí týmů a startovací čas v závěrečné štafetě. První vybíhá vítěz podle počtů bodů následovaný dalšími týmy s odstupem bodové ztráty – 1 bod = 1 sekunda. Pořadí ve štafetě pak určuje výsledné pořadí týmů.

Disciplíny si rozhodují družstva sami, ale každá soutěž má svého garanta z řad organizátorů. Ve většině disciplín je možné střídát – kromě ringocesty, orientačního a branného závodu, Dlačdiče, běhu s kufrem a sedmiček.

## Seznam disciplín a jejich koeficientů

### **Ringo dospělí – 3 dospělí - 7:2**

Podle platných pravidel ringa. Hraje se na hřišti 9 x 18 m (243 cm). Z každé skupiny postupují nejlepší družstva. Pro ty, co nepostoupili, soutěž končí.

### **Ringo děti – 3 děti - 7:2**

Hraje se podle platných pravidel ringa na hřišti 6 x 12 m (200 cm), s tím, že pokud dětem mladším 9 let kroužek při chytání vypadne, mohou jej zvednout a pokračovat ve hře z místa, kde stáli. Na podání je možné se postavit o metru blíže za každý rok před 9 rokem. Z každé skupiny postupují dvě nejlepší družstva, pro nepostupující soutěž končí.

### **Ringocesta 1 - dospělý + 1-2 děti – 2**

Terénní závod, který se běží s kroužkem navlečeným na provázku. Kroužku se může dotýkat pouze dítě. Startuje se po pěti minutách.

### **Orientační závod – 1 dospělý + 1 dítě – 2**

Běhací závod dle mapy na čas. Úkolem je oběhnout 8 stanovišť v co nejkratším čase ve dvojici (dvojice se nerozděluje, běží od startu do cíle společně). Startuje se po 5 minutách.

### **Branný závod – 3 dospělí + 3 děti – 3**

Terénní závod družstev s různými úkoly na trati Běží tři dospělí a tři děti spolu. Startuje se po 5 minutách.

### **Nerf turnaj – 2 dospělí + 2 děti – 3**

Dle pravidel [www.nerfliga.cz/propozice](http://www.nerfliga.cz/propozice). Bude vysvětleno na místě.

## **Pexeso – 1 dospělý + 1 dítě – 1**

Hrají vždy dvě dvojice (dítě + dospělý) proti sobě. V každém kole otáčí kartičky jen jeden (střídají se). Navzájem si neradí. Pokud někdo otočí správnou dvojici, může otáčet znovu. Hraje se max 20 minut + dohrávka. Vítězí tým s větším počtem otočených dvojic.

## **Dáma – 1 dospělý + 1 dítě – 3:2**

Podle pravidel České federace dámy s výjimkou pravidla, že dáma skáče kamkoliv za figurku - budeme skákat hned za figurku. Hraje se 2x7 minut s tím, že dospělí mají k dispozici hodiny s praporkem, který když spadne, znamená prohru. Soutěžící si na to ale musí přijít sám. Děti mají 15s na tah a na začátku se upraví počet kamenů tak, že za každé tři roky věkového rozdílu si soupeř odebere jeden kámen.

## **Taktické člověče – 1 dospělý – 3:2**

Švýcarský systém na 3 kola po 35 minutách + dohrávka. Na začátku každého kola se nalosují dvojice ze dvou týmů, které budou hrát spolu proti druhé nalosované dvojici. Pokud nějaká dvojice nezvítězí dojetím všech figurek, po vypršení časového limitu rozhoduje počet figurek v domečku, případně počet kroků ostatních figurek v součtu do domečku.

## **Člověče nezlob se! - 1 dítě – 2:2**

Hrají dva nebo čtyři hráči u jednoho stolu. (Podle počtu účastníků). Kdo nemá žádnou figurku na hracím plánu, háže třikrát. Pokud padne šestka, může hráč nasadit do hry novou figurku nebo posunout nějakou na hracím plánu. Poté háže znovu. Více hodů za sebou není možné rozdělit mezi více figurek, vždy se musí hody sečíst a pohnout jen jednou. Figurka, která je v domečku už se nesmí nijak hýbat. Hraje se 20 minut + dohrávka. Hodnotí se počet figurek v domečku, v případě shody rozhoduje kdo má další figurku nejbližší domečku.

## **Scrabble – 1 dospělý – 1,5**

Hraje se dle pravidel ohýbaného scrabble České asociace scrabble - v českém jazyce (mohou se slova ve všech pádech, u sloves i přechodníky) Hrací doba 20 minut + dohrávka na jednu partii, maximálně dvě minuty na tah. Protest proti slovu u rozhodčího – ihned po tahu – v případě uznání – ztráta tahu pro toho, co slovo položil, v případě neuznání napomenutí pro protestujícího, třetí napomenutí = ztráta tahu. Hraje se na čtyři kola švýcarským systémem vždy dva hráči proti sobě. Každý používá jen svou hlavu = zákaz používání jakýchkoliv pomůcek (seznamů, knih, pravidel pravopisu, mobilu).

## **Šipky – 1 dospělý + 1 dítě – 1**

Soutěží vždy dva nalosované týmy proti sobě. Rodič a dítě má každý pět hodů na terč. Vzdálenost pro děti bude zkrácena úměrně věku. Postupuje dvojice s vyšším počet bodů do dalšího kola.

## **Aktivity – 3 dospělí + 3 děti – 4**

Upravená varianta hry Aktivity. Nepoužije se hrací plán, ale počítají se jen body. V jednom kole proti sobě soutěží více vylosovaných týmu, odpovídat se bude s použitím hlasovacího zařízení. Upřednostňujeme napovídání a odpovědi dětí. Za napovídání bonus 10% a za odpověď 20% bodového hodnocení za každý rok věku před patnáctými narozeninami. V napovídání se

stejněměrně střídají všichni z družstva. Rodič může dítěti dělat nápovědu. Pokud dítě přesto neví, jak napovídat může v jednom kole až dvakrát vyměnit kartičku.

### **Abalone – 1 dospělý + 1 dítě – 2:2**

Hrají proti sobě vždy dva hráči dle pravidel Abalone: <http://testapp.hrejsi.cz/abalone/pravidla.htm> Švýcarský systém na 2x5 minut. Vítězem se stává ten, který soupeři vyhodí 3 koule nebo pokud soupeři spadne praporek hodin, ale musí na to přijít sám - neradit! V případě, že jsou spadlé oba praporky, je remíza - týká se dospělých. Děti mají omezení 15s na tah. Pozor na: dotknuto = taženo, spouštění hodin stejnou rukou, kterou taháte figurky! U dětí se upraví počáteční počet koulí tak, že starší si odebere kouli za každé dva roky věkového rozdílu.

### **Dlaždič – 1 dospělý + 1 dítě – 2:2**

Pořadí v této disciplíně se určí ze součtu pořadí v dílčích částech: Skoky přes švihadlo, dospělí 2 minuty, děti 1 minuta. Plank na čas. Vis na kružích na čas. V každé disciplíně soutěží jeden dospělý a jedno dítě. Na další disciplínu může jít jiný člověk z týmu.

### **Sprint – 1 dospělý + 1 dítě – 2:2**

Louka u spodní chaty. Běží se od lesa směrem nahoru. Běží vždy dva běžci naráz. Dvě dráhy. Delší pro dospělé a kratší pro děti - zkráceno dle věku.

### **Skok z místa – 3 dospělí + 3 děti – 1,5**

Skákají tři dospělí a tři děti štafetově z místa. V místě doskoku posledního člena se zapíchne kolík. Každý tým má tři pokusy a počítá se nejdelší z nich. Přeslap = nový skok. Menší děti budou mít započítaný bonus v podobě pár cm dle jejich věku.

### **Běh s kufrem – 3 dospělí + 3 děti – 2**

Běh na počest Járy da Cimrmana, který v liptákovském SUPu prosazoval zásadu "aby to bylo jako ze života". Proto odmítal, aby se pro sport na vsi vytvářely nějaké zvláštní podmínky: běžecké dráhy, cvičební úbory, speciální obuv. Říkal: " Bude-li vás honit četník nebo budete-li spěchat na vlak, také neodložíte zavazadla a nepřevléknete se do trenýrek s lampasy." A tak organizoval závody vesnické mládeže s kufry a v zimnicích. Sám naběhal takto desítky kilometrů a často svým tréninkem uvedl obec v omyl. Když ho lidé viděli, jak se všemi svými zavazadly pádí ze vsi, mnozí si již mnuli ruce, že se světoběžník konečně odhodlal k odchodu a že chytá vlak. Zklamaně pak sledovali, jak u božích muk otáčí, chytá druhý dech a uhání zpět.

Poběží se štafetově na hřišti s kufrem jehož velikost bude úměrná věku soutěžícího. Nejprve běží děti, po té dospělí. Děti zároveň budou mít odstupňovanou délku dráhy dle věku.

### **Trefování plechovek – 1 dospělý + 1 dítě - 1**

Cílem je na co nejméně pokusů sestřelit tenisovými míčky celou pyramidu plechovek. Plechovka se považuje za sestřelenou pokud zcela spadne ze stolu. Dítě a rodič se v hodech střídají, dítě může přistoupit blíže úměrně jeho věku. Postupuje tým s menším počtem hodů.

### **Fotbal děti – 4 děti + (1)dospělý – 4**

Hrají děti, 2x3 minuty bez brankáře. Dospělý člen týmu dohlíží a dělá rozhodčího. Nesmí se hrát v kopačkách.

## **Přehazovaná – 2 dospělí + 4 děti – 4**

Pravidla podobná volejbalovým, jen s menšími úpravami. Bez točení a při ztrátě bodu má toto družstvo podání. Postupují dvě nejlepší družstva. Ti co nepostoupili končí. Mladší děti budou moct podávat z bližší vzdálenosti.

## **Kroket – 1 dospělý + 1 dítě – 1,5**

Hraje dvojice dítě+dospělý. V každé kole má tým jeden úder do koule - pokud projedete brankou, pak můžete jet ještě jednou. Pokud projedete brankou a za ní narazíte do soupeřovy koule - můžete ho krokovat (místo odbití své koule) - názorná ukázka krokování na místě. Hráči ve dvojici se v úderech střídají. Pokud projedete brankou v opačném směru, musíte napřed projet zpět a pak teprve pokračovat. Po dohrání kola rozhoduje počet projetých branek, při rovnosti bližší vzdálenost k další brance, v cíli větší vzdálenost od poslední branky. Kolo má 15 minut + dohrávka

## **Šimbal – 3 dospělí – 3**

Šimbal je netradiční hra, která je ovšem tradiční na podobných akcích Dlažky :) Vychází z nohejbalu, ale zároveň s prvky volejbalu a basketbalu. Hraje se na nohejbalovém hřišti ve třech hráčích na každé straně. Podává se jako ve volejbalu spodem, přičemž může dopadnout max 6,5m za sít'. Příhrávky mezi spoluhráči probíhají pouze úderem jedné ruky shora (podobně jako dribling v basketbalu), nahrávka se musí jedenkrát odrazit od hrací plochy a nahrát si lze pouze dvakrát. Míč nesmí vystoupat nad úroveň výšky postavy spoluhráče. Je také možné takto nahrát míč přímo z podání před jeho dopadem na zem. Útok přes sít' se hraje vždy po odrazu od hrací plochy pouze obouruč odtačením (odbitím) obouruč ve směru od hrudníku. Lze jej zahrát také ihned od soupeře (kromě příjmu z podání), ale není dovoleno jej odehrávat ve výskoku. Za chybu se považuje odehrání pouze jednou rukou nebo jinou částí těla, zahrání tzv. taženého míče, kdy dlaně směřují nahoru. Ideálně zahráný míč směřuje do volného prostoru mezi protihráči. Lze rovněž zasáhnout nepřipraveného soupeře, ale není dovoleno útočit na hráče stojícího u sítě. Za chybu se rovněž považuje jakýkoliv dotek nebo přesah sítě. Hraje se jeden set do patnácti bodů, k vítězství v jednom setu stačí zvítězit o jeden bod.

## **Sedmičky – 2 dospělí – 2**

Noční závod, ve kterém je třeba oběhnout v co nejkratším čase stanoviště s čísly 1-7 ve správném pořadí. Číslo stanovišť nejsou známá a potvrdí vám pouze, zda se jedná o stanoviště, které právě hledáte. Běží dva dospělí samostatně, jejich časy se sčítají a rozhoduje celkové pořadí. Na hru je možné si vzít baterku, jiné pomůcky (např. vysílačky) nejsou povoleny.

## **Dlažka má talent – 1-5 dětí – 2**

Věříme, že v každém člověku je nějaký talent, něco v čem je jeho jedinečnost. A právě tady máte možnost ji projevit. Připravte si představení talentu svého dítěte o délce cca 3min(max 5). Talentu se meze nekladou, takže je jen na vás, jaký vystoupení nám předvedete. Každý tým nominuje do poroty 1 zástupce (soutěžícího ze svého týmu nehodnotí), který ohodnotí každé vystoupení určitým počtem bodů. Talent s nejvyšším počtem bodů vyhrává. Pokud budete potřebovat pustit doprovodnou hudbu, pošlete nám ji předem nebo předejte nejpozději v pátek. Vystoupení by mělo být ideálně na tři, maximálně pět min. Soutěží pouze děti. Dospělí může účinkovat, ale nehodnotí se (např. hraje na kytaru, dítě zpívá nebo dělá kulisy ve scénce).