

SMĚRNICE PRO ČESKÉ SLOVNÍ HÁDANKY

ÚVOD

České slovní hádanky jsou zvláštními slovesnými (většinou literárními) útvary, které jsou schopny poskytovat každému, kdo ovládá český jazyk, hodnotnou zábavu; přitom přispívají k tříbení důvtipu, k rozvíjení kombinačních schopností a k rozšíření jazykových a věcných znalostí.

Směrnice pro české slovní hádanky (dále jen směrnice) jsou rozděleny do čtyř částí:

Část první definuje základní pojmy a specifikuje obecné zásady tvorby českých hádanek. **Část druhá** stanoví postup při tvorbě jednotlivých typů a konkrétních druhů hádanek a uvádí možné výjimky a odchylky od zásad stanovených v části první. Tyto dvě části směrnic podávají základní návod k tvorbě českých slovních hádanek a měli by se jimi řídit autoři všech hádanek, ať už jsou určeny k jakémukoliv účelu. **Část třetí** se zabývá řešením hádanek. **Část čtvrtá** se zabývá posuzováním a hodnocením kvality hádanek. Směrnice jsou závaznou vnitřní normou pro tvorbu, řešení a hodnocení hádanek určených pro autorské a řešitelské soutěže pořádané Svazem českých hádankářů a křížovkářů (dále jen SČHAK) nebo z jeho pověření a závazným kritériem pro zveřejnění hádanek ve svazovém tisku. Pro tvorbu a uveřejnění hádanek k jiným účelům mají pouze charakter doporučení.

<h4 class="rtecenter text-align-justify" style="color: rgb(68, 68, 68); font-family: "Trebuchet MS", "Helvetica neue", Helvetica, Arial, Verdana, sans-serif; font-size: 17px; font-style: normal; font-variant-ligatures: normal; font-variant-caps: normal; font-weight: 400; letter-spacing: normal; orphans: 2; text-align: left; text-indent: 0px; text-transform: none; widows: 2; word-spacing: 0px; -webkit-text-stroke-width: 0px; white-space: normal; background-color: rgb(255, 255, 255); text-decoration-thickness: initial; text-decoration-style: initial; text-decoration-color: initial;">ČÁST PRVNÍ - OBECNÉ ZÁSADY

ČLÁNEK 1 - PODSTATA ČESKÉ SLOVNÍ HÁDANKY

České slovní hádanky (dále jen **hádanky**) jsou skryté (utajené) hříčky se slovy, založené na vazbách mezi dvěma soubory (řadami) písmen; vazby spočívají ve shodách a rozdílech použitých písmen a jejich uspořádání. Základními částmi hádanky jsou námět a podání.

Námět hádanky tvoří dva soubory písmen. Výchozí (prvotní) soubor se nazývá **náznak** hádanky, výsledný (druhotný) soubor **jádro** hádanky. Proměnu náznaku v jádro určuje postup definovaný pro každý druh, odrůdu nebo variantu hádanky - **druhovú operace**.

Podání hádanky je zpracování námětu do sdělovacího tvaru, v němž je námět utajen a předložen řešiteli. Nejčastěji je to souvislý text, zpravidla veršovaný; dalšími formami

jsou nápis, kresba, obrazec nebo názorné předvedení. Utajení námětu se docílí jeho obepsáním, nakreslením, znázorněním, vyčíslením, naznačením, nebo změnou pořadí či uspořádání prvků námětu apod.

Autor hádanky je tvůrce námětu a jeho podání jako úkolu pro **řešitele**.

ČLÁNEK 2 - ČLENĚNÍ HÁDANEK

V zájmu snadnějšího stanovení a vysvětlení obecných zásad hádanek a definování druhových operací jsou hádanky systematicky uspořádány (členěny), a to

a) podle jejich vnější podoby do dvou základních tříd:

1. Hádanky v ploše (v obrazci s políčky nebo v plošně umístěném textu),

2. Hádanky v řadě (proměnové) - za sebou je umístěn celý námět, zpravidla v pořadí náznak - jádro.

b) podle druhové operace v rámci těchto tříd do jednotlivých typů a podtypů:

hádkanky v ploše

- **typ A** šifry (s podtypy **AA** šifry mřížkové a **AB** šifry textové),

- **typ B** hádanky s křížovou vazbou (s podtypy **BA** hádanky s úplnou křížovou vazbou a **BB** hádanky s neúplnou křížovou vazbou),

hádkanky proměnové

- **typ C** hádanky mutační založené na změnách (s podtypy **CA** hádanky bez provádění mutace, **CB** hádanky se záměnou mutačních prvků, **CC** hádanky s přidáním mutačního prvku, **CD** hádanky s ubráním mutačního prvku a **CE** hádanky s kombinacemi mutací),

- **typ D** hádanky permutační založené na obměnách pořadí (s podtypy **DA** hádanky s permutacemi prostými, **DB** hádanky s permutacemi s opakováním a **DC** hádanky s kombinacemi mutací a permutací),

- **typ E** hádanky tvaroslovné (s podtypy **EA** hádanky se změnou mluvnického významu a **EB** hádanky založené na slovních odvozeninách),

- **typ F** hádanky kompoziční založené na skládání v celek (s podtypy **FA** hádanky bez pomocných výrazů, **FB** hádanky s pomocnými výrazy a **FC** hádanky s kombinacemi tvaroslovných a kompozičních změn),

Základní kategorií systematického členění hádanek je druh hádanky, který je charakterizován konkrétní definicí příslušné druhové operace. U některých druhů hádanek existují odrůdy a varianty. **Odrůdou** nazýváme podmnožinu druhu hádanky, která vznikne zúžením (zpřísněním) druhové operace. Odrůda má svůj samostatný název

a lze ji předkládat pod jejím názvem nebo pod názvem druhu hádanky, jehož podmnožinu tvoří. **Varianta** vzniká použitím jiných (stavebních) prvků, než stanoví definice druhové operace (např. k permutační hádance přesmyčce, jejíž druhová operace spočívá v přesunu nejméně dvou písmen, existuje varianta přesmyčka slabiková založená na přesunech slabik); v rámci jednoho námětu se používá vždy jen jeden typ stavebních prvků, pokud z definice druhové operace nevyplývá opak.

ČLÁNEK 3 - STAVEBNÍ PRVKY NÁMĚTU HÁDANKY

Stavebními prvky námětu hádanky a současně nositeli vazeb mezi náznakem a jádrem jsou písmena, slabiky, shluky a slova. V hádankách, zejména ve vazbě odpovídajících si prvků námětu, jsou pojmy písmena, slabiky, shluky a slova používány v poněkud širším významu, než je obecný význam těchto pojmů.

Za **písmena** jsou v hádankách považována nejen písmena české abecedy, ale též písmena jiných abeced a číslice, pokud jejich použití směrnice připouštějí; na roveň písmen jsou postaveny i některá interpunkční znaménka a další znaky a symboly.

Není-li v konkrétním případě stanoveno jinak, jsou považována písmena lišící se čárkou nebo kroužkem (nad písmenem) za shodná písmena; za shodná mohou být považována též malá a velká písmena. Spřežku „ch“ lze považovat za jedno písmeno nebo dvě písmena; u šifer mřížkových však musí být použití „ch“ v celém námětu jednotné. Cizí spřežky jsou vždy považovány za dvě písmena.

Slabiky jsou v hádankách používány ve shodě s aktuálními pravidly českého pravopisu a českou mluvnicí. U šifer mřížkových, je-li námět vepsán do políček po slabikách, lze vepsat některá interpunkční znaménka, popř. i další znaky a symboly do jednoho políčka se slabikou, k níž logicky nebo jazykově patří (a na místo, kam logicky a jazykově patří); do samostatných políček lze místo slabik vepsat interpunkční znaménka „-“ nebo „...“, popřípadě znaky a symboly, které mají samostatně smysl (např. +, &); vždy však je nutné postupovat v rámci jednoho námětu jednotně. Je-li námět hádanky dělen na slabiky, považují se neslabičné předložky za jednu slabiku dohromady s bezprostředně následující slabikou.

Shluky jsou skupiny dvou nebo více písmen, které spolu v námětu sousedí. Při dělení námětu do shluků se na mezery mezi slovy a větami nebere zřetel; u hádanek typů B až F a podtypu AB se nepřihlíží ani k interpunkčním znaménkům. U šifer mřížkových, je-li námět vepsán do políček po shlucích, se použití interpunkčních znamének, znaků a symbolů řídí obdobnými zásadami jako u slabikové tvorby. V hádankách, jejichž námět je dělen do shluků (v shlukových variantách), je nutné dodržet v celém námětu stejnou délku shluků (stejný počet písmen ve všech shlucích), pokud není u konkrétního druhu stanoveno jinak.

Slova jsou v hádankách používána ve shodě s aktuálními pravidly českého pravopisu a českou mluvnicí, avšak s těmito odchylkami:

- předložku o délce nepřesahující tři písmena lze považovat za jedno slovo se slovem bezprostředně následujícím;
- zvrtná zájmena „se“ a „si“ lze považovat za jedno slovo se slovesem, k němuž patří, pokud tomuto slovesu bezprostředně předchází nebo po něm následují.

Použití slabičných předložek a zvrtných zájmen musí být v rámci jednoho námětu jednotné (buď vždy jako samostatné slovo nebo vždy s příslušným slovem dohromady).

ČLÁNEK 4 - STRUKTURA NÁMĚTU

Námět hádanky se vždy skládá z **náznaku** a **jádra**, může však kromě toho obsahovat (u některých hádanek dokonce musí obsahovat) **tajenku**; u šifer mřížkových se pro tajenku tradičně používá označení **heslo**.

Zpravidla tajenku (heslo) tvoří prvky (písmena, slabiky, shluky) náznaku u šifer mřížkových, prvky účastníci se aktivně provedení druhové operace u šifer textových a proměnových hádanek. U hádanek s křížovou vazbou může být tajenka skryta. Pro tajenku (heslo) u šifer mřížkových a textových platí povinnost dodržení délky samohlásek.

Náznak a jádro, popř. i tajenka se mohou u těch hádanek, u kterých to jejich definice připouští, vyskytovat v námětu nedělené (jedno slovo, věta, významově ucelené spojení slov) nebo členěné na díly (dílčí části), slova nebo části slov. Díl náznaku (jádra) je relativně samostatná námětově ucelená část náznaku (jádra), dílčí část náznaku (jádra) je zpravidla námětově neucelená. Náznak, jádro i tajenka se mohou v jednom námětu vyskytovat jednou nebo vícekrát a mohou stát samostatně, nebo být zcela či zčásti spojeny.

ČLÁNEK 5 - ZPŮSOBY TVORBY NÁMĚTU

Podle povahy náznaku a jádra a podle jejich počtu a počtu provedených druhových operací rozeznáváme následující způsoby tvorby:

A) Běžné

1. Základní tvorba (ZT)

- v hádankách, jejichž druhová operace připouští existenci jediného náznaku, se z jednoho náznaku (N) provedením jedné druhové operace (DO) získá jedno jádro (J).

$$\mathbf{N + DO = J}$$

- v hádankách, jejichž druhová operace vyžaduje nejméně dva díly nebo dílčí části náznaku (DN), se provedením jedné druhové operace na více dílech nebo dílčích částech náznaku získá jedno jádro

$$\mathbf{DN1 + DN2 (+ DN3 ...) + DO = J}$$

2. Sdružovací tvorba (ST)

- v hádankách, pro jejichž druhovou operaci stačí jeden náznak vznikne jádro provedením druhové operace s každým dílem náznaku

$$\mathbf{DN1 + DO + DN2 + DO (+ DN3 + DO ...) = J}$$

- v kompozičních hádankách podtypu FB se v těch případech, kdy pomocné výrazy tvoří s díly náznaku gramatickou vazbu, připouští provedení jediné druhové operace při více dílech náznaku

$$\mathbf{DN1 + DN2 (+ DN3 ...) + DO = J}$$

- v hádankách, jejichž druhová operace vyžaduje nejméně dva díly nebo dílčí části náznaku (DN) vznikne jádro provedením druhové operace s každými dvěma (třemi, čtyřmi...) díly nebo dílčími částmi náznaku

$$\mathbf{(DN1 + DN2 + DO) + (DN3 + DN4 + DO) + (...) = J \text{ nebo}}$$

$$\mathbf{(DN1 + DN2 + DN3 + DO) + (DN4 + DN5 + DN6 + DO) + (...) = J \text{ atd.}}$$

3. Násobná tvorba (NT)

- v hádankách, jejichž druhová operace připouští existenci jediného náznaku, jádro (J) získáme provedením druhové operace (DO) s každým slovem (S) náznaku, popř. se všemi slovy všech dílů náznaku.

$$\mathbf{S1 + DO + S2 + DO (+ S3 + DO ...) = J}$$

- v hádankách, jejichž druhová operace vyžaduje nejméně dva díly nebo dílčí části náznaku, jádro (J) získáme provedením druhové operace (DO) vždy právě s dvěma (třemi, čtyřmi...) slovy (S) náznaku.

$$\mathbf{S1 + S2 + DO + S3 + S4 + DO + (...) = J \text{ nebo}}$$

$$\mathbf{S1 + S2 + S3 + DO + S4 + S5 + S6 + DO + (...) = J}$$

4. Skupinová tvorba (SkT)

Principem je spojení více dílčích námětů, získaných podle principu základní nebo násobné tvorby. Požadavek námětové ucelenosti platí pouze pro výsledný námět (V).

$$\mathbf{N1 + DO = J1, N2 + DO = J2... V = N1 + J1 + N2 + J2 + ...}$$

nebo podobně jako u výše uvedených způsobů tvorby např.

$$\mathbf{DN1 + DN2 + DO = J1, DN3 + DN4 + DO = J2 \dots}$$

$$\mathbf{V = DN1 + DN2 + J1 + DN3 + DN4 + J2 \dots}$$

5. Postupná tvorba (PT)

Po provedení druhové operace (DO) na náznaku (N) se opakuje druhová operace téhož druhu (varianty, odrůdy) hádanky na získaném jádru

$$\mathbf{N + DO = J1, J1 + DO = J2, J2 + DO = J3 \dots}$$

6. Vícenáznaková tvorba (VNT)

Námět obsahuje nejméně dva různé náznaky (N). S každým náznakem se provede druhová operace (DO) téhož druhu (odrůdy, varianty) hádanky a výsledkem je vždy totéž jádro (J)

$$\mathbf{N1 + DO = J, N2 + DO = J, N3 + DO = J \dots}$$

- v hádankách, jejichž druhová operace vyžaduje nejméně dva díly nebo dílčí části náznaku (DN), je schéma VNT následující např.:

$$\mathbf{DN1 + DN2 + DO = J, DN3 + DN4 + DO = J \dots}$$

7. Vícejaderná tvorba (VJT)

Opakováním druhové operace (DO) téhož druhu (odrůdy, varianty) hádanky na jednom náznaku (N) získáme nejméně dvě různá jádra.

$$\mathbf{N + DO = J1, N + DO = J2, (N + DO = J3 \dots)}$$

- v hádankách, jejichž druhová operace vyžaduje nejméně dva díly nebo dílčí části náznaku (DN), je schéma VJT následující:

$$\mathbf{DN1 + DN2 (+ \dots) + DO = J1, DN1 + DN2 (+ \dots) + DO = J2}$$

Kombinace způsobů tvorby 1–3, 5–7 jsou přípustné s výjimkou kombinace základní a násobné tvorby.

B) Nepravidelné

1. Kombinovaná tvorba (komb.)

Principem je použití druhové operace (DO) dvou různých druhů (odrůd, variant) alespoň na jednom náznaku. Jde např. o kombinace s háčkovkou, ráčkem apod. Podle povahy druhové operace platí při dodržení principu základní tvorby následující schémata:

$$\mathbf{N + DO1 + DO2 = J}$$

$$\mathbf{DN1 + DN2 + \dots + DO1 + DO2 = J}$$

Obdobně by bylo možno vytvořit schémata pro jiné způsoby tvorby (např. sdružovací a násobnou).

2. Kvadratická tvorba (kvadr.)

Principem je použití získaného jádra (J) jako obeptání náznaku (N) pro další druhovou operaci (DO).

$$N1 + DO = J1 \Rightarrow N2 + DO = J2$$

Použité druhové operace musí být druhově stejné; jsou-li odlišné, jedna z nich musí být druhovou operací čárkovky nebo shodovky.

3. Návazná tvorba (návaz.)

Principem je použití získaného jádra jako náznaku pro použití další (jiné) druhové operace (DO) .

$$N1 + DO1 = J1 + DO2 = J2$$

4. Vtipná tvorba (vtip.)

U tzv. vtipných hádanek se pod uvedením druhu hádanky utahuje jiná druhová operace (DO), než stanoví směrnice k uvedenému druhu hádanky. Principem této utajené DO je vsouvání, vypouštění, slučování, ubírání nebo přidávání slov nebo slovních spojení, která významově souvisejí s udaným názvem hádanky. Druhovou operaci vtipné hádanky lze ve sdružovací tvorbě (ST) nebo v násobné tvorbě (NT) kombinovat s DO skutečně uvedenou.

Příklady vtipné tvorby:

Barvínek: přidání (ubrání) slova „obarvený“

Čárkovka: přidání nebo ubrání slova „čárka“, „koma“ nebo „očárkovaný“ apod.

Časovačka a její varianty: přidání slova označujícího změnu slovesného času nebo rodu

Háčekovka: přidání (ubrání) slova „háček“, „mašle“, přidání nebo ubrání písmene v, které svým tvarem připomíná háček apod.

Kroužkovka: přidání (ubrání) slova „kroužek“, názvu hádankářského kroužku apod.

Měkčenka: přidání slova „jeř“ (měkký znak)

Mutační hádanky: mutačním prvkem je název písmene řecké abecedy nebo písmen či znaků jiných grafických soustav (alef, jer, iks)

Obnažka: přidání slova „nahý“, „obnažený“ apod.

Pravěkovka: přidání slova „z pravěku“, „z diluvia“ apod.

Protivka: spojení antonymicky obepsaného náznaku a jádra (bibli koupí Koranda)

Přesmyčka, přesunka a hláskovka: odstranění diakritického znaménka (háček, kroužek, čárka) a jeho použití jako písmene „v“, „o“ a „i“

Ráček: přidání slova „pozadu“

Rodovka: přidání slov „měním rod“

Souzvučka: přidání slov „v akordu“

Stupínek: přidání slov „elativ od“

Věnovánka: přidání slova „darovaný“, věnování pomocí „nate“

Záhadný nápis: v nápisové formě použití všech diakritických znamének řádku N jako odpovídajících písmen J

Záporka: použití slova „záporný“, „zápor“

Zrůdka: použití slova „zrůdný“, předpony „pseudo-“.

5. Jiné způsoby tvorby

Tyto hádanky se obvykle označují a předkládají jako zkumavka - zkráceně (zkum.)

a) tvoření druhů (odrůd, variant) hádanek, které nejsou dosud uvedeny ve směrnících;

b) odchylky od platné definice druhu (odrůdy, varianty) hádanky.

ČLÁNEK 6 - FORMY TVORBY NÁMĚTU

Podle toho, zda náznak a jádro jsou spojené či nikoliv rozeznáváme následující formy tvorby:

1. Nespojená tvorba

Náznak i jádro, případně jejich díly stojí samostatně.

2. Částečně spojená tvorba

Některé části námětu stojí samostatně, některé jsou vzájemně spojeny.

3. Úplně spojená tvorba

Námět hádanky tvoří jeden celek.

Prochází-li při úplně nebo částečně spojené tvorbě hranice náznaku a jádra (u skupinové tvorby též hranice dvou dílčích námětů) uvnitř slova, jde o půlenou tvorbu (půl.).

ČLÁNEK 7 - NÁMĚTOVÁ UCELENOST A SMYSLUPLNOST

Námět hádanky je tvořen ze samostatných pojmů, sousloví, vět apod., přičemž jednotlivé prvky musí samy o sobě bez dalšího vysvětlujícího textu dávat v českém jazyce smysl (mají vypovídací schopnost, podávají ucelenou informaci). Takové prvky považujeme za **námětově ucelené**. Námětová ucelenost se vyžaduje v zájmu dodržení smysluplnosti námětu, a to buď pro námět jako celek nebo pro jeho části.

Příklady: bača pásł ovce (ano), ona mu přála (ne, neboť nepodává ucelenou informaci bez předchozího textu)

Za námětově ucelená jsou považována následující slova v 1. pádě jednotného či množného čísla:

podstatná jména;

zpodstatnělá přídavná jména;

zpodstatnělá přivlastňovací zájmena (např. naši, vaši):

zájmena osobní, neurčitá a záporná;

číslovky základní a neurčité;

názvy lidských výtvorů nebo přírodních útvarů.

Dále jsou považovány za námětově ucelené:

Námětově ucelená slova v 1. pádě spojená s jinými slovy ve víceslovné výrazy, které mají v české řeči smysl a mohou být použity jako podmět; samostatně použitelné jednočlenné věty, dvoučlenné věty a souvětí (Hřmí. Je po svátcích. Marš ven! Stát!)

U nespojené tvorby je požadována námětová ucelenost pro každou samostatně stojící část námětu.

U částečně spojené tvorby je požadována námětová ucelenost pro každou samostatně stojící část námětu a pro spojené části námětu.

U úplně spojené tvorby stačí, když je námětově ucelený pouze celý námět.

Výjimky z požadavku na námětovou ucelenost a smysluplnost jsou uvedeny výslovně u jednotlivých druhů hádanek.

ČLÁNEK 8 - SLOVNÍK HÁDANKY

V hádance lze použít:

1. Slova uvedená **ve slovníkové podobě** v některé aktuální jazykové příručce (Pravidla českého pravopisu, jazykové slovníky, mluvnice češtiny).

2. Slova uvedená **v slovnících** cizích slov, ve slovnících všeobecně naukových a speciálních (odborných a věcných) nebo použitá ve vědeckých a odborných publikacích vydaných po 1. lednu 1960.
3. Slova ve výše zmíněných pramenech neuvedená, ale v době předložení hádanky **obecně známá**, včetně vlastních jmen - tzv. aktuální výrazy.
4. Známé **značky, zkratky** a **označení** včetně čísel zapsaných arabskými nebo římskými číslicemi (neslovní výrazy).
5. Správně tvořené **odvozeniny** a **složeniny** slov, ohebná slova v různých tvarech tvořených podle pravidel české mluvnice a jazykově i věcně (významově) správná spojení slov ve víceslovné výrazy.

ČLÁNEK 9 - ZMĚNA SLOVNÍHO VÝZNAMU

Slovní základ odpovídajících si slov námětu by neměl mít stejný význam. Nesplnění tohoto požadavku se posuzuje v rámci kvality hádanky (viz část 4.)

Za vzájemně si odpovídající části námětu (slova) jsou považovány:

- a) náznak proti jádru;
- b) slova vyplývající z druhové operace (u kompozičních hádanek a slovních variant mutačních a permutačních hádanek) proti jádru (případně tajence);
- c) jednotlivé náznaky mezi sebou ve vícenáznakové hádance, jednotlivá jádra mezi sebou při postupné a vícejaderné tvorbě;
- d) kterákoliv slova jádra mezi sebou navzájem u hláskovky, číselky, dělenky a šarády;
- e) za sebou následující slova vzniklá opakováním v řetězovce a zdvojení;
- f) slova hesla nebo tajenky proti jádru (případně náznaku);
- g) předpony měnící nebo posouvající význam slov (pa-, pra-, ne-, anti-, kvazi- apod.)

ČLÁNEK 10 - PODÁNÍ HÁDANKY

Podání hádanky se skládá z informace o druhové operaci, z uvedení námětu a ze zpracování hádanky.

A) INFORMACE O DRUHOVÉ OPERACI zahrnuje:

1. **Název druhu** (odrůdy, varianty) v nadpisu hádanky, který je standardní a povinný; může jej nahradit **naznačení** v průvodním textu nebo v rámci kresby, případně **kombinace** obou způsobů (u kombinovaných hádanek).

2. Možnost uvedení způsobu (příp. formy) **tvorby nadpisem** nebo jeho **naznačení** v průvodním textu nebo s využitím kresby. U kvadratické tvorby a protivkového uvedení náznaku (viz článek 10 B 8.) se způsob tvorby, popř. způsob uvedení náznaku, uvádí vždy.

B) UVEDENÍ NÁZNAKU, JÁDRA, CELÉHO NÁMĚTU

má tyto možnosti:

1. Přímé uvedení námětu

Týká se zpravidla náznaku (výjimečně jádra jako překvapení pro řešitele) a může mít tyto formy:

a) **vypsání prvků náznaku včetně obrazce** u šifer mřížkových;

b) **vypsání slov námětu** u šifer textových a u hádanek proměnových.

Vypsání může být i **částečné** tj. může se týkat jen některých slov zapojených do výrazu, který má jako celek charakter obepsání (např. předložky) nebo může mít v porovnání s řešením změněné (odlišné) pořadí slov.

V textových hádankách se přímé podání graficky zvýrazňuje stejným způsobem jako obepsání.

2. Polopřímé uvedení námětu

Některá písmena náznaku jsou přímo vypsána, místo jiných jsou uvedeny grafické znaky, jejichž název představují (L = el; C = sto; , = čárka ap.) Používá se pouze u některých, směrnicemi stanovených hádanek (náznak rébusu písmenného, matematický výraz rovnice).

3. Obepsání námětu

A) Obepsáním se rozumí nahrazení jednotlivých slov a výrazů náznaku a jádra, celého náznaku, celého jádra nebo celého námětu

a) jejich definicemi (základní zákon státu = ústava) a výměry (hektar = sto arů);

b) synonymy a synonymickými výrazy (příhoda - příběh - událost - to, co se přihodilo) nebo slovy a výrazy vzájemně (zpravidla nejbliže) podřazenými či nadřazenými v určitém klasifikačním systému (lípa - strom - dřevina);

c) v případě vlastního jména obecným pojmem (u známého příjmení též příslušným rodným jménem) a naopak (řeka - Nil, Alois - muž, Věna - chlapec, Jean - Francouz nebo cizinec, Gott - Karel);

d) slovy a výrazy synekdochickými (dlaň - ruka, krov - střecha);

e) slovy a výrazy, které s nimi silně souvisejí (tzv. konotace, např. tráva - louka).

Přitom může být jedno slovo námětu obepsáno více slovy a naopak.

Slova námětu pocházející z jazykovědné terminologie lze v obepsání nahradit slovy, jejichž jazykové vlastnosti označují. Např. obepsání „lesy“ lze řešit jako „slovo“, „pár slabik“, „substantivum“, „plurál od lesa“, „maskulinum“ apod.

Obepsání se graficky zvýrazňuje (jiným **druhem** písma, podtržením apod.), aby se odlišilo od ostatního textu.

B) Pro obepsání (včetně kombinace s přímým uvedením námětu) platí tyto zásady:

a) **zachování rozměru** - je třeba, aby obepsání bylo úplné, ale přitom neobsahovalo nadbytečné a tím zavádějící údaje; slova doplňující (upřesňující) obepsání mohou být přesunuta do jiné věty průvodního textu.

b) **zachování pořadí dílů náznaku nebo jádra** při zapojení obepsání do textu. Pořadí částí námětu může být stanoveno i smyslem textu obepsání (*před bojem strach - obava, řež*) - viz rébusové podání námětu (9).

c) **zachování pořadí „náznak – jádro“** platí všeobecně, zejména při skupinové tvorbě. Neznamená to, že se nemohou vyskytovat náměty, kde pořadí jádro - náznak je prohozené.

d) **zachování celistvosti obepsání**. Námětově ucelené části námětu se obepisují bez přerušení průvodním textem.

4. Plošné zobrazení námětu - kreslené hádanky

Kreslené hádanky jsou hádanky, jejichž náznak, náznak i jádro, výjimečně jenom jádro, jsou v podání vyjádřeny kresbou, fotografií popř. jiným plošným znázorněním tak, že lze z tohoto znázornění určit jako konkrétní předměty či situace (*např. kresba orla v letu - orel, dravec, pták, orel v letu, letící dravec, pták letí, let ptáka*). Při kresbě je možno tečkovaně nebo slabě vyznačit okolí zobrazovaného předmětu.

Pro kreslené hádanky platí tyto principy:

a) oddělené části námětu, které nejsou monotematické nebo logicky (funkčně) spojitelné, se uvádějí v samostatných polích obrázku;

b) pořadí dílů náznaku (jádra) a pořadí náznaku a jádra odpovídá pořadí příslušných zobrazení (zleva doprava a shora dolů);

c) částečně nebo úplně spojený náznak s jádrem se zobrazuje jako celek v jediném poli obrázku;

d) zobrazení jádra, nejde-li o tvorbu spojenou, se zpravidla vhodně odděluje od zobrazení náznaku.

5. Prostorové znázornění námětu - živé hádanky

Námět živé hádanky (náznak, jádro, druhovou operaci) **lze znázornit** (představit) **reálnými předměty a osobami, jejich vlastnostmi, pohybem předmětů, akcí osob, dějem, prostorovými a časovými vztahy mezi nimi.** Pro pořadí a oddělování jednotlivých částí námětu platí obdobné principy, jako u kreslených hádanek.

6. Vyznačení námětu číslicemi

a) Samostatné

Tohoto způsobu se používá pouze u číselky a šarády (viz §47 D15 a D17).

b) Pomocné

Pomocné vyznačení délky námětu číslicemi (vyčíslení, vybodování) je doplňkovou informací k usnadnění řešení. Používá se pouze v kombinaci s jinými způsoby uvedení námětu. Zpravidla podává informaci buď o celkovém počtu písmen (slov) námětu nebo jeho částí, nebo o počtu písmen v každém slově náznaku, jádra nebo celého námětu (může být uvedeno i slovně). Spřežka „ch“ se při vyčíslení považuje za jedno písmeno.

7. Naznačení námětu

a) Naznačení textem

V textových hádankách lze jádro (případně jiné části námětu) jen naznačit bez grafického zvýraznění povšechným popisem; může též vyplývat ze souvislosti textu jako např. odpověď na otázku ap. Menší určitost tohoto uvedení je třeba vyvážit přesným uvedením ostatních částí námětu.

b) Naznačení průvodním textem u kreslených hádanek

Průvodní text u kreslených hádanek je krátký text zpravidla veršovaný, který naznačuje nenakreslenou část námětu, zpravidla jádro.

c) Naznačení v nadpise hádanky

Používá se jako pomocný údaj o tematice námětu (jádra), harmonii náznaku a jádra ap.

d) Naznačení tečkami

Slova námětu zapojená do souvislého textu se nahradí tečkami (na místo každého písmene se dosadí tečka). Používá se u jádra hádanek typu C - F, pokud je zdůvodněno vtipem či celou strukturou podání.

e) Naznačení vzorcem

Používá se u rovnice (§75 F4).

8. Protivkové (antonymické) uvedení náznaku (protiv.)

Slova podání náznaku se nahradí výrazy opačného významu (např. den - noc) nebo výrazy stojícími proti sobě na dvou protilehlých koncích myšlené osy určité souvislosti; tyto výrazy (je-li jich více) se sloučí. Pro protivkové podání lze použít textu, plošného zobrazení i prostorového znázornění.

9. Rébusové podání námětu

Rébusové podání námětu je založeno na vyjádření některých slov námětu vztahem k ostatním (přímo uvedeným, obepsaným, nakresleným či znázorněným) slovům (např. „píce, len“ – „**s** pící **je** len“). Je možný též obrácený postup, v němž předložková vazba slov podání (např. obepsaných) naznačuje pouze pořadí dílů náznaku (např. „za domem muž mezi květy“ obepisuje rébusově náznak „vila, astra, pán, růže“). Rébusové podání jádra se zpravidla omezuje na čtení interpunkčních znamének jako slov (např. výpustka „dostala všetečka dost alaše. (tečka)“).

10. Kombinace uvádění námětu

Způsoby uvádění námětu je možno mezi sebou kombinovat (přímé uvedení s obepsáním, obepsání s naznačením, kresba s obepsáním apod.).

11. U slovních variant je povinnost uvést **stavební prvky námětu** (slova, která se přímo účastní druhové operace).

C) ZPRACOVÁNÍ HÁDANKY

Zpracování hádanky je podoba, ve které se hádanka předkládá k řešení. Z hlediska zpracování rozeznáváme hádanky:

1. Bez jakéhokoliv souvislého textu

K řešení se předkládá (kromě informací o druhové operaci a případného nadpisu) **pouze obrazec vyplněný částmi náznaku** (koníček, královská procházka, lištovka), **kresba** (bez průvodního textu), **předměty a akce v živé hádance** (bez slovního doprovodu) apod.

2. Nápisové hádanky

K řešení se předkládá (kromě informací o druhové operaci a případného nadpisu) **text, který je celý přímým, polopřímým nebo protivkovým uvedením náznaku** (přesmyčka, záhadný nápis, skrývačka, rébus písmenný).

Příklady:

I DNES JE NOC (přesmyčka s jádrem *sjednocení*)

ŘÍZNÁ PLZEŇ (záhadný nápis s jádrem *nesl pán sýr*)

Zase sem jede Němec (skrývačka s jádrem *nedejme se!*)

ROLE (rébus písmenný s jádrem *rozlévá se léta Dyje*)

3. Textové hádanky

K řešení se předkládá souvislý text, který zahrnuje buď jen uvedení námětu, anebo obsahuje případný další (průvodní) text. Průvodní text může být doplněním, nápovědou či výkladem k uvedení námětu, ale může obsahovat i další text pro řešení nevýznamný, jehož účelem je dosáhnout jak obsahové, tak i formální ucelenosti podání, aby vznikl samostatný, jazykově a věcně (významově) správný a logicky a esteticky přijatelný slovesný (literární) útvar. Tento útvar je zpravidla veršovaný a může mít nadpis. V podání se dodržuje mluvnický pád u těch dílů námětu, které jsou v 1. pádě, připouští se však i použití jiného pádu, pokud tvar příslušných slov podání i námětu je shodný s 1. pádem téhož čísla. *Příklad: Dočtu **báseň** = **epos** (slovo je jak v podání, tak v námětu ve 4. pádě j. č., shodném s 1. pádem j. č.). Nesprávné je „Piji z **láhve** = **nádoby**“, neboť „nádoby“ není první pád j. č., které by mělo být shodné s číslem obepsání.*

Slova námětu se z podání berou ve tvaru, který je určen kontextem podání, avšak slova námětu dosazená zpětně do průvodního textu již gramatickou vazbu s původním textem mít nemusí. *Např. „**město** koupilo = **Praha** koupilo“ je v pořádku. Princip logické a smyslové přijatelnosti platí pouze pro podání, tzn. že smysl textu po dosazení slov námětu do původního textu není významný. *Např. je možné „**Pták** vylétá z hnízda“ má smysl, i když po dosazení příslušného slova námětu „**Pštros** vylétá z hnízda“ je text nesmyslný, protože pštros nelétá.* Graficky zvýrazněná slova (při respektování gramatických vazeb) mohou být použita pro řešení jak podle kontextu, tak bez souvislosti (*např. spojení „**rána** deštivá“ může být bráno jak jako „úder“, tak jako „jitra“*).*

4. Kreslené hádanky s textem

K řešení se předkládá kresba (náznaku, výjimečně jádra) doplněná souvislým průvodním textem. **Průvodní text kreslené hádanky** zahrnuje obepsání (s příslušným grafickým zvýrazněním) nebo naznačení jádra (náznaku při nakresleném jádru) nebo případné doplnění uvedení námětu, nápovědu či výklad, popřípadě další, i pro řešení nevýznamný text.

5. Polokreslené hádanky

K řešení se předkládá kresba (kresby) jedné nebo několika částí námětu, doplněná (doplněné) souvislým textem, obsahujícím podání zbývajících částí námětu a tvořeným na principu zpracování textových hádanek.

6. Sdružené hádanky

Podání několika hádanek je možno sdružit do jednoho souvislého textu, obrázku apod. Z tohoto hlediska rozeznáváme:

a. Úplné sdružení

Úplné sdružení vzniká spojením podání více různých hádanek v jeden souvislý text (např. tzv. „trojboj“, „pětiboj“ ap.), který má zpravidla nadpis přiléhající k obsahu textu.

Požadavek souvislosti textu se vztahuje na celý text, ne na každý text podání jednotlivých hádanek zvlášť. *(Např. je možno v jednom řádku skončit podání jedné hádanky a začít podání následující).* V podtitulu se uvádějí názvy jednotlivých hádanek v pořadí, jak jdou v podání za sebou.

b. Částečné sdružení

Částečné sdružení může vzniknout např. sdružováním podání náznaků (do jednoho obrázku apod.) nebo společným podáním jediného celého náznaku pro náměty několika hádanek, přičemž podání jader těchto hádanek není spojeno do souvislého textu.

Částečné sdružení lze uplatnit i pro několik jader.

Příklady:

- 1. Několik ryb v jednom obrázku, k tomu několik oddělených hádanek, ke každé rybě jedna.*
- 2. Jediná kresba nebo výraz, mající více významů, k němu několik oddělených hádanek.*

ČÁST DRUHÁ - SMĚRNICE PRO JEDNOTLIVÉ DRUHY HÁDANEK

Definice druhových operací uvedených u jednotlivých hádanek v této části směrnic jsou popsány pro základní tvorbu námětu (ZT). Jiné způsoby tvorby, pokud jsou možné, lze na základě definic odvodit. Případné zvláštnosti, vyplývající z jiného způsobu tvorby než ZT, jsou u konkrétních hádanek uvedeny.

DÍL I. - HÁDANKY V PLOŠE (typ A a B)

A. ŠIFRY

<h3 class="rtejustify text-align-justify"="">AA. - Šifry mřížkové

§ 1 Společná ustanovení

Výsledný text (jádro) se složí podle principu druhové operace (DO) ze stavebních prvků námětu, umístěných v políčkách obrazce. Jádrem je souvislý, zpravidla veršovaný text, který může být doplněn jménem autora, nadpisem apod.

Síť, která vznikne spojováním jednotlivých prvků podle principu druhové operace, je vždy uzavřená a zpravidla souměrná (výjimky jsou např. u figurálních obrazců).

Základní políčka je možno spojovat do vícenásobných políček. Do vícenásobného políčka se vpisuje jediný prvek, který se do jádra zapojí tolikrát, z kolika základních políček je vícenásobné políčko vytvořeno. Slepá políčka (neobsahující žádný prvek) lze použít bez omezení, pokud mají funkci (např. figurální) v obrazci.

Všechny mřížkové šifry mají heslo (tajenku), vztahující se k jádru hádanky. Políčka hesla jsou umístěna systematicky a jsou graficky zvýrazněná. Heslo může být i utajené tak, že políčka mající obsahovat heslo nejsou vyplněna a nalezení hesla je součástí řešení.

V šifrách mřížkových se používají pouze některá interpunkční znaménka, a to „-“ „...“, „!“, „?“ . Použití těchto interpunkčních znamének musí být u vlastních textů ve shodě s pravidly českého pravopisu; u přejatých textů mohou být použita pouze na místech, kde je použil autor textu, a to na všech.

K šifráům mřížkovým patří **lištovka**, **královská procházka** a **koníček**.

§ 2 - A1 Lištovka

Jádro se složí z prvků náznaku, které jsou umístěny do stejně dlouhých svislých lišt tvořených políčky, přičemž každé políčko obsahuje právě jeden prvek náznaku.

Principem skládání je nalezení správného pořadí (přerovnání) lišt, v němž se přečte jádro po řádcích zleva doprava.

Prvky náznaku jsou písmena, slabiky nebo shluky. Základní formou podání lištovky je obrazec, v němž jsou lišty složeny do pravoúhelníku o rozměrech $m \times n$ (m - délka lišty, n - počet lišt). Připouští se i lišty symetricky rozestavěné do různé výše při zachování kompaktnosti obrazce; taková hádanka se označuje jako lištovka volná.

Příklady:

J	Á	D	R	O
n	o	a	k	l
e	j	s	ý	t
z	o	m	r	ě
a	m	l	r	ý

Ráj dokonalý jest rozměr malý.

Ř	E	Š	Í	M	E	T	A	J
á	n	a	d	š	h	n	a	e
d	e	s	e	ř	k	k	á	i
o	i	t	s	i	n	v	t	p
d	í	ř	a	a	i	i	t	j

Tam je říše naše, hádankáři, kde se vtipnosti i taji daří.

§ 3 - A2 Královská procházka

Prvky náznaku jsou písmena umístěná v políčkách obrazce.

Principem skládání je krok krále na šachovnici (tah na sousední políčko, s nímž sousedí stranou nebo rohem).

Lze tvořit i shlukové a slabikové královské procházky.

Příklady:

c	i	n	ž	e	j
Č	E	R	V	E	N
e	e	n	s	ě	d
v	t	a	a	í	o
í	m	í	t	n	s
é	k	v	í	v	ě

Oděv žen je samé kvítí, večernice na ně svítí.

d	á	k	u	o	d
u	a	p	l	h	a
á					l
č	v	p	n	t	m
s	a	b	á	ď	i
h	r	í	z	j	a

Jitřní mlha do luk padá, uzrává čas, hrbí záda. Heslo: Září.

§ 4 - A3 Koníček

Prvky náznaku jsou slabiky umístěné v políčkách obrazce.

Principem skládání jsou tahy koně na šachovnici (v obdélníku 2 x 3 políčka se skáče úhlopříčně).

Lze tvořit i shlukové nebo písmenné koníčky.

Příklad:

	ne	ky	DÍ	né	na	
hně	vá	vy	TĚ	kor	za	va
ná	i	zná	kost	ten	se	bač
te	dě	ja	vám	se	ko	ná
že	mož	že	te	a	po	sta
	do	le	cit	ne	mož	

Vy ten pocit možná neznáte -
možná, že i vám se stane,
že se zadíváte dojatě
na bačkorky hnědě kostkované.

AB. Šifry textové

§ 5 - Společná ustanovení

Výsledný text (jádro) se složí z prvků ukrytých v předloženém textu nebo v jeho části, přičemž prvky náznaku souhlasí s odpovídajícími prvky jádra i v délce samohlásek (pokud změna délky samohlásky není u šotka součástí prováděné druhové operace).

Jestliže řádek podání obsahuje (zvýrazněné) **obepsání jádra, nemusí být součástí náznaku a obsahovat prvky náznaku** (účastníci se druhové operace). Vyplývá z toho, že náznakem je celý předkládaný text, popřípadě jeho část bez řádků obsahujících obepsání jádra.

K šifram textovým patří **klíčovka a šotek**.

§ 6 - A4 Klíčovka

Jádro se složí z prvků náznaku, (kterými jsou písmena, slabiky, shluky, případně slova), ukrytých v textu nebo jeho části podle přesně formulovatelného pravidla - klíče (např.: 1. a 3. písmeno v každém řádku; všechna písmena po písmenu „s“; všechny souhlásky).

Námět klíčovky lze zpracovat i tak, že náznak není přímo uveden, ale je obepsán. Takto podaná klíčovka patří svým charakterem mezi hádanky mutační **(C)**.

Příklady:

Jemnou síť mých veršování
prohledejte čile,
prozradím, že je v ní přání
do **dal**šího boje, klání
zaručeně milé.

Řešení: Mnoho zdaru (čte se 3. a 4. písmeno každého verše)

<h5 class="rtejustify text-align-justify"="">Kterým směrem uhání
nivou párek klokaní?

Řešení: Kam letí lučinou dva skokani - klíčovka (čte se 1., 4., 7. atd. písmeno)

<h5 class="rtejustify text-align-justify"="">Zvířata dvě chovná při mělčině
na **strom od Třemšína** hledí líně.

Řešení: Soumar a koza u brodu - smrk z Brd (čtou se pouze souhlásky)

Obrátit černé zraky
zdráhá se věrná diva
do míst, kde v tmavé věži
zrána si vězeň zpívá.

Řešení: Bezděz (čte se každé písmeno textu před písmenem r)

Ať lehko pronikají do světa
a sluníčko jim na lučiny svítí,
ať láká tempo jejich po léta,
jsou oři často hádankami žití.

Řešení: Koníčkáři (čte se 3. slabika každého verše)

§ 7 - A5 Šotek

Jádro šotka se složí z písmen, která jsou v jednotlivých verších utajena jako chyby přisuzované tiskařskému šotku.

Chyba se dělá pouze v rámci jednoho slova a z tohoto slova vznikne zase jen jedno slovo.

V jednom slově je jen jedna chyba, přičemž za chybu se považuje i změna délky hlásky.

Ve správném i chybném textu zůstává věta větou, i když věta s chybnými slovy může mít žertovný smysl. Počet chyb musí být v jednotlivých řádcích shodný, tedy v každém řádku náznakem jedna chyba nebo v každém řádku dvě chyby atd. Oba texty jsou až na rozdíly (chyby) graficky totožné včetně mezer a interpunkce.

Jestliže slovo s chybou (CH) vzniklo ze správného slova (S)

a) záměnou jednoho písmene, bere se do jádra (J) zaměňované písmeno (to je písmeno ze správného slova); *příklad: S - vada, CH - voda, J - a*

b) vsunutím, přisunutím, odsunutím nebo vypuštěním písmene, bere se do jádra příslušné přidané nebo odebrané písmeno (tj. písmeno, kterým se správné a chybné slovo liší). *Příklady: S - rána, CH - vrána, J - v (přisunutí); S - kolej, CH - olej, J - k (odsunutí); S - trest, CH - test, J - r (vypuštění); S - kus, CH - klus, J - l (vsunutí)*

c) přesunem jednoho písmene, bere se do jádra přesunuté písmeno; *příklad: S - skok, CH - koks, J - s*

d) výměnou dvou, a to i sousedních písmen, bere se do jádra to z vyměňovaných písmen, které je ve správném slově první zleva. *Příklady: S - topoly, CH - lopoty, J - t; S - klak, CH - kalk, J - l.*

Je-li v každém řádku jedna chyba, jádro se složí z písmen chybných slov ve směru odshora dolů (od prvního k poslednímu řádku náznaku).

Je-li v každém řádku více než jedna chyba, jednotlivá jádra nebo slova jednoho jádra vznikají tak, že se postupuje ve směru **shora dolů a zleva doprava**, tzn. že nejprve se vezmou písmena z chybných slov nacházejících se nejvíce vlevo, pak písmena z chybných slov druhých zleva atd. vždy od prvního do posledního řádku náznaku.

Příklady:

Hustá pole širé Hané,
temně hnědých ohnic lány,
plaché mráčky potrhané,
k letům v dáli míří vrány.
Od Romže vlak náhle píská -
zbožně pohled' jen v tu stranu:
Kras ten srdce tvé si získá.
Starorežné lék nad manu!
Zdolej cíl (a nijak plaše):
Toť přec krásné město naše!

Řešení: Prostějov

Vždy zavalena tajemstvím
nás leká do neznáma,
var důvtipu v ní hraje prim,
však neruda je sama.
S ní nebudí se nikdo snad,
má jazyk múz i rýmu hlad,
je prvý žert i drama.

Řešení: Hádanka (poslední **a** se vsouvá do slova *prvý*)

B. HÁDANKY S KŘÍŽOVOU VAZBOU

§ 8 - Společná ustanovení

Námětem hádanek s křížovou vazbou je úplně spojený text, který je současně náznakem i jádrem; námět rámcovky může mít dva díly, zvlášť pro vodorovný a zvlášť

pro svislý směr. **Druhou operací je schopnost námětu být podle daných pravidel vepsán do příslušného obrazce. Obrazce jsou tvořeny stejně velkými čtvercovými nebo obdélníkovými políčky; text námětu se vepisuje po písmenech (nebo jiných prvcích) zleva doprava a shora dolů. Nejdříve se zapisují řádky nebo vodorovné lišty postupně shora dolů, potom sloupce nebo svislé lišty zleva doprava.**

V systematicky umístěných políčkách obrazce může být skryta **tajenka**.

Má-li námět při vodorovném i svislém čtení shodné znění, jde o **hádanky s úplnou křížovou vazbou** (čtvercovky a roháčky), je-li námět rozložen ve vodorovném a svislém směru do lišt, které se křížují jen v některých políčkách, jde o **hádanky s neúplnou křížovou vazbou** (rámcovky).

U všech hádanek s křížovou vazbou lze tvořit i slabikové a shlukové varianty.

BA. Hádanky s úplnou křížovou vazbou

§ 9 - B1 Čtvercovka

Námět, který má při vodorovném i svislém čtení stejné znění, lze vepsat do obrazce, jenž má tvar čtverce stojícího na základně.

Příklady:

Stvol trávy Vašík ovine lýkem; jede Egon do Pienin; dívčina číhala na laně (slab.)

§ 10 - B2 Roháček

Námět, který má při vodorovném i svislém čtení stejné znění, lze vepsat do stupňovitého obrazce začínajícího (končícího) řádkem (sloupcem) o jednom poli a pokračujícího řádky (sloupce) vždy o jedno pole delšími (kratšími).

Příklady:

Posel opis si nesl; zlomila se mi azála zase (slab.)

BB. Hádanky s neúplnou křížovou vazbou

§ 11 - B3 Rámcovka

Námět, který nemá při vodorovném a svislém čtení shodné znění, lze vepsat do vodorovných a svislých lišt o stejném rozměru pro každý směr, přičemž se dodržuje slovní ucelenost jednotlivých lišt (žádné slovo tedy „nepřesahuje“ z jedné lišty do druhé). **Lišty se navzájem křížují v polích umístěných vždy ob jedno políčko lišty. Počet lišt v jednom směru musí být nejméně dvě. Obrazcem může být buď „plot“ s přesahem o jedno políčko ve všech směrech nebo „okno“** (viz příklady). Délka lišt v jednom směru je shodná a rovněž začátek a konec všech lišt v příslušném směru je na stejné úrovni.

Příklady:

Zalil hošík záhon lilí.

DÍL II. - HÁDANKY PROMĚNOVÉ (typ C - F)

C. HÁDANKY MUTAČNÍ

§ 12 - Společné směrnice

Jádro hádanek mutačních vzniká z náznaku změnou (mutací), kterou je záměna, přidání nebo ubrání písmene (písmen) v souladu s druhovou operací, případně kombinace těchto postupů. Písmena, která se zúčastňují druhové operace, se nazývají mutačními prvky. Použití jiných mutačních prvků než písmen je možné jen tehdy, je-li to u příslušného druhu hádanky uvedeno.

CA. Hádanky bez provádění mutace

§ 13 - C1 Shodovka (Protivka)

V náznaku se neprovádí žádná mutace.

Jediným rozdílem mezi náznakem a jádrem může být vznik, zánik nebo přesun mezislovních mezer. Ve vazbě náznaku na jádro se požaduje dodržení délky hlásek. Při protivkovém uvedení náznaku se hádanka nazývá protivka.

Příklady:

ZT: Veslo ve Mži je - ves lovem žije; v šeru dne vše rudne (spoj.); dívka sedí v kase (půl.)

ST: Jezdec, hlad - je zde chlad; sta vík, otec staví kotec (spoj.)

SK: Nesečne se kluk u luku.

CB. Hádanky se záměnou mutačních prvků

§ 14 - C2 Záměnka

V náznaku se zamění jedno písmeno za jiné. Pokud se v náznaku vyskytuje totéž písmeno vícekrát, lze je nahradit na všech místech jeho výskytu jiným, ale vždy stejným písmenem.

Příklady:

ZT: Očista v páře - oči stavbaře; kapradí v háji - kapra dívka jí; prapor - mramor; pátrají cikáni po trojici koní (spoj.)

ST: Hříbě, vlásy - příběh lásky; spor Tábora, zisk Avie – Sparta porazí Slavii

NT: Bednáře kád' - led na řekách; Hana lála Honolulu (spoj.)

VJT: Pramice - pravice, pranice; klouže klouče k louce (spoj.)

PT: Chaluha - chalupa - šalupa; Komáři komořího moří (spoj., půl.)

SkT: Neposečené pole čeká sekáče

§ 15 - C3 Darvinka

Darvinka je postupná písmenná záměnka, v níž změnou všech písmen náznaku vznikne konečné (poslední) jádro; každé písmeno náznaku se přitom změní právě jednou. Při podání darvinky se připouští u nespojené tvorby uvedení pouze náznaku a konečného jádra. Použití postupné tvorby (opakování nejméně dvou darvinek), vícenáznakové a vícejaderné tvorby je nutno uvést nebo naznačit.

Příklady:

ZT: Kapr, kopr, kopa, kosa, rosa, vosa; tamtam, tartar, barbar, Berber; malá milá víla vítá vítr (spoj.)

§ 16 – C4 Čárkovka, C5 Kroužkovka (Protivka)

V náznaku se alespoň jednou přidá nebo ubere čárka nebo kroužek nad hláskou, nebo se na čárku změní kroužek nad „u“ nebo naopak. Při protivkovém uvedení náznaku se hádanka nazývá protivka.

Odrůdou čárkovky je kroužkovka, ve které je povinnou součástí druhové operace přidání nebo ubrání kroužku nebo změna čárky nad „u“ na kroužek nebo naopak. Přidání nebo ubrání čárky se připouští, není to však považováno za druhovou operaci.

Příklady:

ZT: Matadorů sta - máta dorůstá; jedné slepé je dnes lépe (spoj.)

ST: Ořeší, mrak, oči - oře šimrá kočí;

VJT: Malinká Málinka má línka (i PT)

SkT: Kapříka přináším našim

ZT: Krok lidojedů - k rokli dojedů; Rus tuší růst uší (spoj.)

ST: Sta rysů, důvody - starý sud u vody

§ 17 se ruší.

§ 18 - C6 Měkčenka, C7 Háčkovka, C 8 Ypsilonovka

V názvu se změní alespoň jednou „y“ na „i“ nebo naopak a (nebo) přidá se či ubere alespoň jeden háček.

Odrůdou měkčenky je háčkovka, ve které se změny provádějí pouze přidáním nebo ubráním háčku.

Odrůdou měkčenky je ypsilonovka, ve které se provádějí pouze změny „y“ na „i“ a naopak.

Příklady:

MĚKČENKA

ZT: Obrysy Týna - obří sítna; tryzna mých tří známých (spoj.)

ST: Trysk, vory - tři škvoři;

VJT: Lyska - líska, liška

PT: Líska - lyska - liška

SkT: Přímá řeč primáře ctíla Tyla

HÁČKOVKA

ZT: Neznámá Češka - něžná maceška; neděste mne deštěm (půl.)

ST: Hořec, kameníci - horečka mě ničí

VJT: Trest - trestě, Třešť (i PK)

YPSILONOVKA

ZT: Sklony tyranů - sklo nítí ránu; trhá vítr hávy (půl.)

ST: Výnos, kly, dým - víno sklídím

§ 19 - C9 Souzvučka

V náznaku se provede změna alespoň jednoho písmene (záměna, přidání, ubrání), která až na délky samohlásek, přízvuky a mezislovní mezery v podstatě nezmění jeho zvukový obraz.

Příklady:

ZT: Pod kalami šminky - potkala myš minky; zlý Quido val zlikvidoval

ST: Fixní bod, viník - fík sní Botvinnik

§ 20 - C10 Záhadný nápis

V náznaku se provedou alespoň dvě změny z následujícího seznamu možností:

a) obousměrně povolená záměna

b=p, c=č, c=k, c=ts=tz=ds, č=tš=tž=dž, d=t=t'=d', d'=dj, f=v, g=h, g=k, h=ch, n=ň, ň =nj, q=kv, r=ř, s=š=z=ž, t=tj, u=v, v=w, x=ks;

e=ě, ě=je=ie=ije=yje=ye, i=j=y;

cz=č, cz=c, dz=c, g=j, rh=r, rz=ř, ph=f, th=t, ti=ci, ae=e, oe=e, ue=i (y).

ä=e, ö=e, ä=a, ö=o, ü=i (y), ü=u;

záměny podobných písmen české a cizí abecedy (např.: n=ń, l=ł=ľ, c=ć=ç, o=ô).

b) splynutí dvou a více stejných písmen (i oddělených mezislovní mezerou) v totéž písmeno jediné a naopak **rozepsání** jednoho písmene do dvou či více týchž písmen.

c) kombinace změn uvedených pod a) a pod b) tak, že dvě nebo více stejných písmen po záměně podle a) splyne v jediné písmeno podle b) či naopak jedno písmeno se před záměnou nebo po záměně podle a) rozepíše na dvě či více písmen podle b). Kombinace změn podle tohoto principu se považuje za dvě změny.

d) záměna římské číslice za odpovídající písmeno (C, D, I, M, L, V, X), arabské jedničky za „l“ nebo „i“, nuly za „o“ (např. 10110 při, kýta - Lollobrigida).

e) záměna znaménka „+“ za „a“ nebo „i“ při přímém uvedení náznaku formou nápisu.

f) fonetický přepis cizích slov. Ve fonetickém přepisu se již neprovádějí další změny (lze tedy „team“ = „tým“, ne však „dým“). Nemění-li se v náznaku nic než právě cizí slovo do fonetického tvaru, je princip nejméně dvou změn splněn, jakmile se týká alespoň tří písmen námětu (tj. společně náznaku a jádra).

g) zpětné čtení náznaku. Víceslovný náznak se čte zpětně buď jako jeden celek, nebo po jednotlivých slovech. Ve sdružovací tvorbě lze použít zpětné čtení u jednoho, některých i všech dílů náznaku. Při přímém podání ve formě nápisu lze číst zpětně i jen některé slovo (některá slova) víceslovného náznaku, pokud je uvedeno (jsou uvedena) na zvláštním řádku.

Ve sdružovací tvorbě lze měnit poslední písmeno (písmena) předchozího a první písmeno (písmena) následujícího dílu náznaku, jako by šlo o písmena v rámci jednoho (neděleného) náznaku podle principu b), případně v kombinaci s principem a). Provedený počet změn se počítá pro oba zúčastněné díly náznaku; předepsané minimum dvou změn musí být splněno pro každý díl náznaku.

Je-li námětem částečně nebo úplně spojený text využívající principu zpětného čtení, připouští se i námět, jehož středové písmeno je totožné pro náznak i jádro.

Příklady:

ZT: Bodláčí synka - podlá cizinka; nesl pán sýr - řízná plzeň

ST: Plány, čtyři díry - Blaničtí rytíři; džez, tahák, tanga - česká hádanka

VJT: Brousek med jí - prou se kmeti - proužek mědi (i PT)

SkT: Pro skvělé broskve lezou zeti sousedi

CC. Hádanky s přidáním mutačního prvku

Přidáním mutačního prvku se rozumí jeho přisunutí na začátek nebo na konec nebo jeho vsunutí dovnitř náznaku.

§ 21 - C11 Přísuvka

K náznaku se přisune jedno písmeno (na začátek nebo na konec).

U sdružovací tvorby (ST) a násobné tvorby (NT) lze kromě přisunutí jednoho písmene ke každému dílu náznaku (DN) nebo ke každému slovu (S) použít symetrického principu

tvorby, při němž se přidává písmeno (X) ke každému dílu náznaku nebo ke každému slovu podle **schématu**:

ST: **X + DN + X + DN + ... + X**

NT: **X + S + X + S + ... + X**

nebo

ST: **DN + X + DN + X + ... + DN**

NT: **S + X + S + X + ... + S**

Příklady:

ZT: Ulice stoupá dál - kuli cestou padal; almužnu ti dál muž nutí (spoj.)

ST: Poštolka, žena - apoštol káže nám

NT: Vědra Elišky - dvě dravé lišky

VJT: Estráda - sestra dále strádá (spoj.)

PT: Karát - karate - karatel

§ 22 - C12 Obložka

K náznaku se přisune na začátek a na konec buď po jednom písmenu nebo po jednom shluku písmen. Přisouvaná písmena mohou být různá, přisouvané shluky musejí být (až na délky samohlásek) stejné nebo zrcadlově symetrické.

U násobné a sdružovací tvorby se obložení jednoho dílu náznaku (slova) provádí stejným způsobem, tj. buď písmeny nebo shluky; v rámci námětu však mohou být některé díly náznaku (slova) obloženy shluky a jiné písmeny.

Příklady:

ZT: Rozdám astry - drozda má strýc; transakce - Nitran sak cení; kačer - Anka černá; sólista rychle osolí starý chléb (spoj.)

ST: Pavouk, hádě - Opavou kulhá děd

NT: Staříka cíle - ústa říkající lež

VJT: Les - blesk, pleso, klest

PT: Len - klení - sklení

§ 23 - C13 Vsuvka

Do náznaku se vsune jedno písmeno.

Příklady:

ZT: Lstiví Trnavané - listí vítr navane

ST: Kus ledu, jeleni - kru sleduje lesní

NT: Opavy půtky - opak výpustky

VJT: Kasa - kapsa, kasta, krása

PT: Káry - karty - karáty - Karpaty

SkT: Karotka rostla u lánu

§ 24 - C14 Šířenka

Hádanka je založená na principu postupné tvorby. Pro přechod z náznaku do prvního jádra a mezi jednotlivými po sobě následujícími jádry je druhovou operací přisunutí nebo vsunutí písmene (lze tedy použít principu přísuvky a vsuvky).

Příklady:

ZT: Klika, kalika, kaliska, skaliska; léta, lenta, plenta, polenta; vika, víčka, svíčka, sovička, slovička

§ 25 - C15 Přídavka

K náznaku se přidají nejméně dva stejné mutační prvky (dvě stejná písmena nebo dva stejné shluky). Ve sdružovací a násobné tvorbě lze přidat nejméně dva stejné mutační prvky do každého dílu náznaku nebo lze přidat ke každému dílu náznaku nejméně jeden mutační prvek stejný pro celý námět.

Příklady:

ZT: Iniciálky - viníci války; dívka nudí vnuka (spoj.)

ST: Prst, paní, do - prostopášní Švédové

NT: Azalka bílá – váza vlka vábívala

VJT: Krt - karát, karta

PT: Vlk - válka - ovál oka

SkT: Indiána dálka láká (ind-ianáda-lk-aláká)

CD. Hádanky s ubráním mutačního prvku

Ubráním mutačního prvku se rozumí jeho odsunutí ze začátku nebo z konce nebo jeho vypuštění zevnitř náznaku.

§26 - C16 Odsuvka

Ze začátku nebo konce náznaku se odsune jedno písmeno.

Příklady:

ZT: Kus poražený - úspora ženy; kůzle hopsá u zlého psa (spoj.)

ST: Klid, tovar, čenich - lidová rčení;

NT: Popi dovedou pět - opiové doupě

PT: Flétna - Letná - Etna

§ 27 - C17 Obnažka

Ze začátku i konce náznaku se odsune buď jedno písmeno nebo jeden sluk.

Odsouvaná písmena mohou být různá, odsouvané shluky musejí být (až na délky samohlásek) stejné nebo zrcadlově symetrické.

Pro kombinace shluků a písmen v násobné a sdružovací tvorbě platí obdobná pravidla jako pro obložku.

Příklady:

ZT: Granady kout - rána dýkou; hukot Váhu - kotva; Jávy ráj - výr; štěstí hned tě stihne (spoj.)

ST: Směs tónů, kahánek - město na Hané

NT: Dosti dravý kankán - Ostravanka

PT: Ikara tep - karate - arat

SkT: Plachý Lach krade rád

§ 28 - C18 Výpustka

Zevnitř náznaku se vypustí jedno písmeno.

Příklady:

ZT: Světla svíček - svět lasiček; jesle ničili jeleni čilí (spoj.); zdivo je nezdvojené (půl.)

ST: Tvar depa, límce - Tvrdé palice

NT: Stará konvice - Strakonice

VJT: Křepce lajka křepeláka k řece láká (spoj.)

PT: Peláší plaší plši

§ 29 - C 19 Úženka

Hádanka je založená na principu postupné tvorby. Pro přechod z náznaku do prvního jádra a mezi jednotlivými po sobě následujícími jádry je druhovou operací odsunutí nebo vypuštění písmene (lze tedy použít principu odsuvky a výpustky).

Příklady:

ZT: Paruky, párky, park; valašky, vlašky, vlaky, laky

§ 30 - C20 Výlučka

V náznaku se uberou alespoň dva mutační prvky (dvě stejná písmena nebo dva stejné shluky). Pro sdružovací tvorbu platí obdobná pravidla jako pro přídavku.

Příklady:

ZT: Prasata - prst; kariéra Marie - krám; jedna dívka je naivka (spoj.)

ST: Slast, mimika - látka

NT: Vinárna neusne - virus

PT: Basků bank - skunk - sun

§ 31 - C21 Skrývačka

Ze začátku i konce náznaku se ubere písmeno nebo skupina písmen. U zbylých písmen je možné odstraňovat háčky. Výsledná písmena je možno číst zleva doprava i zprava doleva. Výsledkem každé druhové operace ve všech druzích tvorby je celé slovo nebo slova jádra.

Příklady:

ZT: Nevinné touhy - Vinnetou; bílá vrána - narval; mistra koníček - Strakonice; Jana nasytí ananasy (spoj.)

ST: Čiperní kováři, řeč drsná - perníková srdce

NT: Unášený dikobraz - naše kobra

PT: Liliputáni tupili lípu

CD. Hádanky s kombinacemi mutací

§ 32 - C22 Posunka

V náznaku se na jednom jeho konci přisune písmeno a na druhém konci se odsune.

Přisunovaná a odsunovaná písmena mohou být různá.

Příklady:

ZT: Hora Čechů - oráče chuť

ST: Loutna, čelist - žloutne listí

NT: Kresba rouna - okres Beroun; odvětí Slovan dvě tichá slova (spoj.)

VJT: Astra - stráž, rastr

PT: Auto - útok - toka - okap

SkT: Bukače u kačera pán lapá

§ 33 - C23 Obměnka, C24 Vokálovka

V náznaku se obmění (zamění, vsunou, přisunou, vypustí nebo odsunou) všechny samohlásky tak, že ani jediná nesmí zůstat bez obměny. Souhlásky se při přechodu z náznaku do jádra nemění a zůstává zachováno i jejich pořadí. Druhovú operaci je splněna pouze za těchto podmínek:

1) všechny samohlásky, které se vyskytují v náznaku, musejí být odstraněny nebo zaměněny jinými samohláskami, a to na všech místech, tj. mezi kterýmikoli dvěma souhláskami náznaku, před první souhláskou náznaku i za poslední souhláskou náznaku; při záměně může být jedna samohláska nahrazena jednou nebo více samohláskami a naopak, avšak vždy za splnění podmínky, že žádná ze samohlásek náznaku nezůstane z hlediska pozice vůči souhláskám na původním místě,

2) jestliže se v náznaku mezi kterýmikoli souhláskami, před první souhláskou nebo za poslední souhláskou žádná samohláska nevyskytuje, může se na takové místo vsunout nebo přisunout libovolný počet samohlásek, nebo může dané místo zůstat i po provedení druhoú operaci bez samohlásky; pokud by však byl náznak zcela bez

samohlásek, musí být alespoň jedna samohláska do náznaku vsunuta nebo k němu přisunuta (ve sdružovací tvorbě musí být poslední podmínka splněna pro všechny díly náznaku, a to pro každý samostatně).

Příklady:

ZT: Kur se toulá - krásy Itálie

VJT: Plch velký - pelech vlka, plachý volek

Odrůdou obměnky je vokálovka, kde se v náznaku změni všechny samohlásky za jiné samohlásky, souhlásky zůstávají nezměněny. Při záměně samohlásek je vždy jedna samohláska nahrazována jednou jinou samohláskou.

Příklady:

ZT: Ostružina - astrý ženy; numismatik nemá smutek (spoj.)

ST: Šelest, upír - šílí stoper

§ 34 - C25 Šířenka zrcadlová, C26 Úženka zrcadlová

Hádanka vznikne spojením námětu šířenky a úženky (a naopak) přes nejdelší (nejkratší) jádro nebo dílčí jádro. Název hádanky je určen první prováděnou druhovou operací.

Příklady:

ŠÍŘENKA ZRCADLOVÁ

ZT: Pas, past, pasta, pata, pat

ÚŽENKA ZRCADLOVÁ

ZT: Parta, pára, ara, arak, barák

D. HÁDANKY PERMUTAČNÍ

§ 35 - Společné směrnice

Jádro vzniká z náznaku permutací, tj. obměnou pořadí tzv. permutačních prvků (písmen, slabik, shluků nebo slov). Odpovídá-li každému permutačnímu prvku náznaku shodný permutační prvek jádra, jde o permutaci prostou. Opakuje-li se v jádru alespoň jeden permutační prvek, jde o permutace s opakováním. U permutací slabik musí být správné dělení slov na slabiky dodrženo alespoň v náznaku.

DA. Hádanky s prostými permutacemi

§ 36 - D1 Přesunka

V náznaku se přesune jedno písmeno (jeden permutační prvek) **na libovolné jiné místo**. Náznak může být i dvoudílný a přesun písmene (prvku) se provede z jednoho dílu do druhého; tento princip musí být použit jednotně v celém námětu. **Variantami** jsou přesunka slabiková, shluková a slovní.

Příklady:

ZT: Staletá jedle - stále taje led; dobrá známá obraz nám dá (spoj.); v lískoví sklo (půl.)

ST: Motýlek, roty - otlé kmotry;

NT: Astra nerozvitá - stará nervozita

VJT: Kulka - kukla kluka, kulak

§ 37 - D2 Výměnka

V náznaku se vzájemně vymění dvě různá písmena (dva různé permutační prvky). Náznak může být i dvoudílný a výměna písmen (prvků) se pak provede mezi oběma díly; tento princip musí být použit jednotně v celém námětu. **Variantami** jsou výměnka slabiková, shluková a slovní.

Příklady:

ZT: Malý ruměnec - má lyru Němec; jedna slečna je dnes lačná

ST: Slimák, pavučina - klímá spáč u vína;

NT: Vázanka Dany - vana z Kanady; modré nádobí - moderní doba

VJT: Máselnice - má les Nice, samé lnice

PT: Tvárnice - trávnicka - vrátnice

SkT: Vylily víno děvy do Něvy

§ 38 - D3 Obratka

V náznaku se na jeho začátku, na konci nebo uvnitř obrátí skupina písmen. Je možné současné její obrácení na začátku i na konci náznaku.

Příklady:

ZT: Transport ovce - nárt sportovce; město Jičín - mě stoj ničí; trapné různice partnerů z Nice (spoj.)

ST: Klusáček, pána lání - sulka čeká na pláni; sumarizace, sto úskalí - rámusí za cestou silák

§ 39 - D4 Ráček

Náznak se zpětně přečte (obrátil se pořadí všech písmen popř. jiných permutačních prvků). V částečně nebo úplně spojené tvorbě může být prostřední písmeno (permutační prvek) společné pro náznak i jádro (tzv. ráček středový). V násobné tvorbě se obrací jednotlivá slova ve víceslovném náznaku v pořadí, jak jdou za sebou. Ve sdružovací tvorbě se čtou dílčí náznaky zpětně v běžném nebo obráceném pořadí, ale v rámci námětu jednotně. **Variantami** jsou ráček slabikový a shlukový.

Příklady:

ZT: Malovaný sešit - tiše syna volám; na pile se veselí pán (spoj.)

ST: Armády závod, sok - do vázy dám rákos; charta, tvaroh - hora v Tatrách

NT: Volám syna tiše - malovaný sešit

PT: Kara - arak – kára

SkT: Lákala lavice pecivála; nemáme nic na ranci

RÁČEK SLABIKOVÝ

ZT: Kapitána hra - hranatá píka; neobdržel manžel drobné (spoj.)

ST: Koruna, niva - narukování;

NT: Hromada cizí - dáma hrozící

SkT: Malá děva dělá maturitu

§ 40 - D5 Přesmyčka, D6 Permutovka

V náznaku (přesmyčky) **se přesunou alespoň dvě písmena** (dva permutační prvky). Má-li náznak 16 a více písmen, musí být náznak nebo jádro přímo uvedeno.

Variantou jsou přesmyčka slabiková a shluková. Jádro se sestaví buď z jednotlivých dílů náznaku (druhá operace se provádí v rámci každého dílu náznaku), nebo ze všech slabik (shluků) celého náznaku bez ohledu na pořadí dílů náznaku.

Odrůdou, která bývá předkládána samostatně, **je vícejaderná písmenná postupná přesmyčka, která se nazývá permutovka.**

Příklady:

ZT: Pekařství - přístavek; pěší toulka - koupaliště; orel skalní oslní krále (spoj.); otvor červotoče (půl.)

ST: Makrely, blesk – Karel Myslbek

PT: Nadlesní dnes lína nesnídal (permutovka)

PŘESMYČKA SLABIKOVÁ

ZT: Je hodina duchů - chudina hoduje; večerní říza září červení (spoj.)

ST: Lákavá naděje, kopání - děva napájela koníka

§ 41 - D7 Vsuvka slovní

Náznak je nejméně dvoudílný (dvouslovný). **Do prvního dílu (slova) náznaku se vsune druhý díl (slovo).**

Je-li náznak vícedílný (víceslovný), lze postupovat i tak, že se třetí díl (slovo) vsune do takto vzniklého mezitvaru a podobně se postupuje u případných dalších dílů (slov).

Schéma pro základní tvorbu:

J = A1 B1 C1 ... P ... C2 B 2 A2

(A1A2 je první díl, B1B2 druhý díl atd. až P je poslední díl náznaku)

Vsunutí lze také naznačit pomocí předložek „v“, „do“ ap. podle principu rébusového podání.

Příklady:

ZT: Malíři, sonáta - maso na talíři; rána Finova rafinovaná (spoj.); holek řípa, tuš - hoří tu špalek; pláště, véba, cenina, sen, Tal – plavec stále není na baště

ST: Rakev, meče, roky, pán - rámeček Evropany

§ 42 - D8 Výpustka slovní

Z náznaku se vypustí 1. díl (dílní část) jádra, vznikne 2. díl (dílní část) jádra.

V podání se zachovává pořadí prvků námětu (na prvním místě prvek, ze kterého se další vypustí). Vypuštění lze také naznačit pomocí předložek „z“, „bez“ apod. podle principu rébusového podání.

Příklady:

ZT: Trápení zetě, peníze - tratě

ST: Listokaz, stoka; atletka, let - lízátka

§ 43 - D9 Pronikačka, D10 Polovsuvka

V dvoudílném (dvouslovném) náznaku pronikačky se vsune jedna či více oddělených částí druhého dílu (slova) do dílu (slova) prvního a případný zbytek se přisune za 1. díl podle schématu

(J) = A1 B1 A2 B2 A3 ... nebo J = A1 B1 A2 B2 A3 B3 ...

(A1A2A3 ... je 1. díl, B1B2 ...nebo B1B2B3 ... je 2. díl náznaku).

Pořadí písmen u každého dílu (slova) zůstává zachováno.

Odrůdou, která bývá předkládána samostatně, je polovsuvka, u níž se v dvojdílném (dvouslovném) náznaku vsune 1. část 2. dílu (slova) náznaku do 1. dílu (slova) náznaku a zbytek se přisune za 1. díl (slovo) podle schématu

J = A1 B1 A2 B2

(A1A2 je první a B1B2 druhý díl náznaku)

Pro podání pronikačky a polovsuvky platí stejné principy jako pro vsuvku slovní.

Příklady:

PRONIKAČKA

ZT: Kanárek, lupa - klauna párek; jedna zebra - je zde brána; dědeček Itala dítě dále čeká (spoj.)

ST: Prak, sako; olivy, lota - psárka okolo Litavy

POLOVSUVKA

ZT: Pískle, vánice - piva sklenice; chytrá lasička chytla si ráčka (spoj.)

ST: Oka, silák; akr, látka - osika lákala krtka

§ 44 - D11 Vybíračka

Z náznaku, nikoliv však z jeho začátku, se vyberou dvě nebo více oddělených částí, které v pořadí, v jakém jsou vybrány tvoří první díl (dílčí část) jádra (DJ); zbylá část náznaku tvoří druhý díl (dílčí část) jádra.

Možná schémata:

N = A1 B1 A2 B2, 1. DJ = B1 B2, 2. DJ=A1 A2 nebo

N = A1 B1 A2 B2 A3, 1. DJ = B1 B2, 2. DJ = A1 A2 A3 nebo

N = A1 B1 A2 B2 A3 B3, 1. DJ = B1 B2 B3, 2. DJ = A1 A2 A3 apod.

Pro podání vybíračky platí obdobné principy jako pro podání výpustky slovní.

Příklady:

ZT: Populární četa, punče - polarita; tropické opice - trk (spoj.)

ST: Akanty, kany; opálka, páka - atol

§ 45 - D12 Záměnka slovní

V prvním díle (slovu) náznaku (DN) tvoří skupina za sebou jdoucích písmen slovo, které je prvním dílem (dílčí částí) jádra (DJ). Toto slovo se zamění druhým dílem (slovem) náznaku, a tím vznikne druhý díl (dílčí část) jádra.

1. DN = A11.DJ A2 (nebo A 1. DJ, popř. 1. DJ A)

2. DJ = A12.DN A2 (nebo A 2. DN, popř. 2. DN A)

Příklady:

ZT: Kapela, pel, lín - kalina; po hře vábila pupava bílá (Ohře, Úpa) (spoj.)

ST: Milé Toledo, léto, zima; úlevy, lev, brav - mizí malé doubravy

DB. Hádanky s permutacemi s opakováním

§ 46 - D13 Zdvojenka

V náznaku se nejméně zdvojí všechny permutační prvky náznaku v daném pořadí nebo „v kruhu“ (první permutační prvek se zopakuje na konci). Permutačním prvkem je písmeno nebo shluk, popřípadě jejich kombinace, přičemž délka shluků nemusí být stejná.

Náznak nemusí mít samostatný význam, pak se v podání uvádí jen jádro (např. jádro „nabobova vana“, které vzniklo z náznaku „nabova“).

Příklady:

ZT: Basa - bába Sasa; máma mámí miss; nabobova vana; pár aparátů tuláka láká

§ 47 - D14 Hláskovka, D15 Číselka, D 16 Dělenka, D 17 Šaráda

Z náznaku, v němž se žádné písmeno (permutační prvek) **neopakuje, se složí jedno- nebo vícedílné jádro, ve kterém se každé písmeno** (permutační prvek náznaku) **musí opakovat nejméně dvakrát**. Počet opakování (použití) jednotlivých písmen může být různý.

Stejně hlásky v náznaku lišící se délkou (v případě písmene „u“ platí pro čárku i kroužek) mohou být považovány za různá písmena; v těchto případech se však musí každé z nich nejméně dvakrát opakovat (*např. „láma - malá Amála lála lamám“*).

Odrůdou, která bývá předkládána samostatně, **je číselka. Z náznaku, kterým je až 10 různých písmen, jimž jsou přiřazeny arabské číslice 1, 2, 3, ... 9, 0, se složí jednodílné nebo vícedílné jádro**. Námět je v podání vždy uveden pouze číslicemi, přitom se zachovávají mezislovní mezery a interpunkce. Přiřazení číslic písmenům je shodné v celém námětu. Náznak číselky může být pouhá skupina písmen, která nemusí být uceleným slovním výrazem; v takovém případě nemusí být náznak v podání uveden.

V podání hláskovky (která není číselkou) s námětem delším než 25 písmen se v nadpise uvádí jako pomocná informace alespoň počet písmen jádra; je-li námět delší než 40 písmen, vyčíslí se každé slovo námětu. *Každou hláskovku do 10 písmen lze podat jako číselku (je to jen záležitost podání), ne každou číselku však lze podat jako hláskovku (neucelený náznak).*

Slabikovou variantou hláskovky je dělenka, slabikovou variantou číselky je šaráda.

V šarádě jsou jednotlivé slabiky označovány nikoli arabskými, ale římskými číslicemi s tečkou (I. až X.). Tečky umožňují rozlišení jednotlivých čísel. Shlukové varianty hláskovky a číselky zvláštní označení nemají. Shluková varianta číselky používá římské číslice jako šaráda.

Příklady:

HLÁSKOVKA

ZT: Skulina - kuna skalní unikla na lísku; láma - malá Amála lála lamám; treska - stará kára, krása Tater, trestá sestra setra, strakatá saka; selka skleslá se lekla lelka (spoj.)

ČÍSELKA

ZT: Tetřev se třese u vřesu (121324 52 13252 6 43256) (spoj.)

DĚLENKA

ZT: Kalamita - táta láká kalami Kamila; divoká lavina - vidina kádí vína volala Voka

ŠARÁDA

ZT: Matematici cítí téma (spoj. I. II. I. III. IV. IV. III. II. I.)

DC. Hádanky s kombinacemi permutací a mutací

§ 48 - D18 Lavinovka

Hádanka je založena na principu postupné tvorby. **Pro přechod z náznaku do prvního jádra** (dílčí části jádra) **a mezi jednotlivými po sobě následujícími jádry** (dílčími částmi jádra) **je druhovou operací vsunutí nebo přisunutí písmene se současným provedením alespoň jedné změny pořadí písmen.**

Jedná se vlastně o kombinace druhové operace šířenky a druhové operace přesunky, výměnky nebo přesmyčky.

Je-li náznakem jediné písmeno, změna pořadí mezi náznakem a prvním jádrem (dílčí částí jádra) se nepožaduje. **Variantami** jsou lavinovka slabiková a shluková.

Příklady:

ZT: Vrak, kráva, vráska, Svratka; vrátný továrny rovná tyč (spoj.); Nikola, lakování, kování sedla (slab.)

§ 49 - D19 Pyramidka

Hádanka je založena na principu postupné tvorby. **Pro přechod z náznaku do prvního jádra** (dílčí části jádra) **a mezi jednotlivými po sobě následujícími jádry** (dílčími částmi jádra) **je druhovou operací vypuštění nebo odsunutí písmene se současným provedením alespoň jedné změny pořadí písmen.**

Jedná se vlastně o kombinace druhové operace úženky a druhové operace přesunky, výměnky nebo přesmyčky. Je to obrácená lavinovka.

Je-li posledním jádrem (dílčí částí jádra) jediné písmeno, změna pořadí mezi předposledním a posledním jádrem (dílčími částmi jádra) se nepožaduje. **Variantami** jsou pyramidka slabiková a shluková.

Příklady:

ZT: Kyselka, klásek, selka, lesk; ojedinělá je na lodi jídelna (spoj.); komora chasy, sykomora, rákosy (slab.)

§ 50 - D20 Vlnovka

Hádanka je založena na principu postupné tvorby. **Z náznaku vznikají jádra** (dílčí části jádra) **pravidelným střídáním druhové operace lavinovky (případně šířenky) a pyramidky (případně úženky)**, přičemž první může být druhová operace kterékoli z těchto hádanek. **Variantami** jsou vlnovka slabiková a shluková.

Příklady:

ZT: Vlákno, lok vína, kování, novinka; ráno Polce porcelán prolhanec ponechal (spoj.); poleká kápo poníčka (spoj. slab.)

§ 51 - D21 Řetězovka

Pro díly (slova) náznaku řetězovky je povinná shoda (zdvojení) posledního písmene nebo shluku písmen předchozího dílu (slova) náznaku a prvního písmene nebo shluku písmen následujícího dílu (slova) náznaku; tatáž shoda se požaduje mezi posledním dílem (slovem) náznaku a prvním dílem (slovem) náznaku.

Písmena, která zůstala nezdvojena (při zachování jejich pořadí) tvoří jádro.

Příklady:

ZT: Otazník, niklák, akolády, lady mota – zlom; makak, kraj, jmeniny, Niny lama – karamela (jádro)

§ 52 - D 22 Chybovka

V každém slově náznaku se provede právě jedna změna (přidání, ubrání nebo záměna písmene, případně výměna sousedních písmen), přičemž v námětu se provedou alespoň dva různé typy změn.

Náznak je vždy víceslovný a z každého slova náznaku vzniká (právě) jedno slovo jádra (viz definice slova v čl. 3).

Příklady:

ZT: Čeká řecká dívka oslice - česká řeka Divoká Orlice; Polky znají kolky - holky z naší školky

ST: Pole klesá, letní mlha - podle lesa letí vlha

VJT: Diva svítí - dva svišti - díra v síti

PT: Malé svetry - máte setry - máti sestry

§ 53 - D 23 Lavinovka zrcadlová, D 24 Pyramidka zrcadlová

Hádanka vznikne spojením námětu lavinovky a pyramidky (a naopak) přes nejdelší (nejkratší) jádro nebo dílčí jádro. Název hádanky je určen první prováděnou druhovou operací. Jsou přípustné slabikové a shlukové varianty.

Příklady:

LAVINOVKA ZRCADLOVÁ

ZT: Kára, krása, straka, karta, arak

PYRAMIDKA ZRCADLOVÁ

ZT: Lanka, alka, lak, klas, láska

E. HÁDANKY TVAROSLOVNÉ

§ 54 - Společné směrnice

U tvaroslovných hádanek vzniká jádro nejméně jednou **tvaroslovnou operací**, jíž může být

a) změna mluvnického významu - podtyp EA,

b) tvoření odvozenin (slovních derivací) - podtyp EB.

Ve víceslovném náznaku (dílčím náznaku) lze provést jednu nebo více tvaroslovných operací u slov, na něž se může tato operace vztahovat.

EA. Hádanky se změnou mluvnického významu

§ 55 - Společné směrnice

Jádro vzniká z náznaku změnou slovního tvaru na jiný tvar nebo více jiných tvarů téhož slova. U pádovky, časovačky a jejích odrůd nemusí být náznak námětově ucelený.

Změna tvaru se týká tvaroslovných přípon a koncovek, změn v samotném kmenu slova i přidání nebo ubrání dalších (pomocných) slov (předložek, zájmen, pomocných sloves); někdy se mění i slovní základ (*člověk - lidem, já - mě*).

§ 56 - E1 Pádovka

Jádro vzniká z náznaku změnou pádu nebo mluvnického čísla. Součástí druhové operace může být také přidání, ubrání nebo změna předložky.

Pokud není součástí druhové operace přidání, ubrání nebo změna předložky, musí při druhové operaci dojít při změně pádu (nebo čísla) zároveň ke změně tvaru slova náznaku.

Ve víceslovném náznaku (dílčím náznaku) stačí, při dodržení gramatické vazby, změnit pád aspoň u jednoho slova (*např. "kudla kluka - s kudlou kluka"*).

Příklady:

ZT: Štika - kštice; u luk bez hlasu sluka mihla se (spoj.)

ST: Hněv, lícha - ohně v údolích; větší lípa, měnirny Irů - svět šílí po umění Renoira

NT: Anekdota o ráji - vánek dotěra je; stopa tlaku - sto pytláků

VJT: V pící spící opice

§ 57 - E2 Časovačka

V náznaku se změní tvar slovesa aspoň jednou z těchto změn: v osobě, čísle, času, způsobu, neslovesném i slovesném rodu; součástí druhové operace může být přidání, ubrání nebo změna osobního zájmena v 1. pádě a přidání, ubrání nebo změna zvratných zájmen „se“ a „si“.

Sloveso může být v náznaku v libovolném gramaticky správném tvaru. Ve víceslovném náznaku je nutno dodržet gramatickou vazbu s ostatními slovy; druhovou operaci stačí provést u jednoho slovesa.

Příklady:

ZT: Oráváme - Orava; ponechat si - Japonec halasí; zle vedu rány z levé strany (spoj.)

ST: Tyji, vodím, vadnu - Tylovo divadlo

VJT: Sáláte - salám, salaš, Sála, salát; stáčet - stá čistá číš stačí

§ 58 - E3 Přechodníček

Přechodníček je odrůdou časovačky, v níž se tvar slovesa v náznaku změní na tvar přechodníku.

Tvar přechodníku musí být odlišný od tvaru slovesa v náznaku.

Příklady:

ZT: Hryzat - hry zajíce

ST: Neseďm, drobím - nese děd robě

§ 59 - E4 Rozkazka

Rozkazka je odrůdou časovačky, v níž se tvar slovesa v náznaku změní na tvar rozkazovacího způsobu.

Je-li náznakem věta (oznamovací, podmiňovací, tázací), utvoří se z ní věta rozkazovací při zachování gramatických vazeb (*např. „halí dým haldy mé“*).

Příklady:

ZT: Jí Irka - jezírko; leží berani - lež tebe raní

ST: Práti, natéci - pernatec

§ 60 - E5 Trpěnka

Trpěnka je odrůdou časovačky, v níž se buď tvar slovesa v náznaku změní na příčestí trpné, nebo se změní věta z činného do trpného rodu.

Příklady:

ZT: Malovati - málo van

ST: Přemáhám, kazím - pře má Hanáka žena

VJT: Potkal potkan potkana

§ 61 - E6 Tvaroslovka

Jádro vznikne z náznaku provedením druhových operací pádovky a časovačky (alespoň jedné od každé).

Gramatická vazba mezi slovesem a slovy, u nichž se mění pád, nemusí být při přechodu z náznaku do jádra zachována (lze tedy „*Ostrava zvala - ostrá výzva dam*“).

Na rozdíl od pádovky a časovačky musí být náznak námětově ucelený.

Příklady:

ZT: Bral Rus v šenku bratru sušenky (spoj.)

ST: Dobu dýmám, ústa opařím - do boudy mé jdou stopaři

EB. Hádanky používající slovní odvozeniny (derivate)

§ 62 - Společné směrnice

Jádro vzniká z náznaku změnou slova na jeho odvozeninu (tzv. slovní derivaci).

Provedenou změnou vzniká nový výraz (např. *přídavněnka: dublety – (dubletní) - dubletní*).

U slovesovky a rodovky se připouští dosud nepoužité a v pramenech nedoložené odvozeniny (derivate) či odvozené tvary, tvořené správně dle pravidel tvarosloví, pokud neexistují jiné přirozené odvozeniny (např. *medvěd - medvěděti ano, medvěd - medvěda ne, protože existuje medvědice*).

§ 63 - E7 Rodovka

V náznaku se mění rod podstatného jména či zájmena; ve víceslovném náznaku se provedou i případné další změny vynucené gramatickými vazbami. Součástí druhové operace může být i změna mluvnického čísla proměňovaného slova.

Příklady:

ZT: Můj lysý horník - malý sáh ornice

ST: Sál, šedí moli - salaše demolice;

VJT: Den - dna, dno

§ 64 - E8 Pravěkovka

Jádro vzniká přisunutím slovotvorné předpony „pra-“ nebo „prapra-“ na začátek ohebného slova (podstatného jména, přídavného jména, slovesa, zájmena, číslovky) nebo příslovce.

Tvoří-li náznak slovo s předložkou, přidává se slovotvorná předpona „pra-“, až ke slovu, k němuž tato předložka patří.

Příklady:

ZT: Ves u roviny - pravé suroviny

NT: Muka děje - prám u kapradě je

ST: Cena, víra Rašky - práce napraví rarášky

§ 65 - E9 Zrůdka

Jádro vznikne přisunutím slovotvorné předpony „pa-“ na začátek ohebného slova (podstatného jména, přídavného jména, slovesa, zájmena, číslovky) nebo příslovce.

Tvoří-li náznak slovo s předložkou, přidává se slovotvorná předpona „pa-“ až ke slovu, k němuž tato předložka patří.

Příklady:

ZT: Štika - paštika; Slováka city - slova kapacity

ST: Pírka, city - papír kapacity

§ 66 - E10 Shlukovka

Jádro vznikne připojením slovotvorné předpony „sou-“ na začátek podstatného jména a provede se příslušná tvaroslovná změna. Tvoří-li náznak slovo s předložkou, přidává se slovotvorná předpona „sou-“ až ke slovu, k němuž tato předložka patří.

Příklady:

ZT: Šváb - souš vábí; mé hory - maso úhoří; dceru má soudce Říma (spoj.)

ST: Máry mé, City - soumaři maso ucítí

§ 67 - E11 Slovesovka

Z podstatného jména či přídavného jména se vytvoří libovolný tvar slovesa odvozeného. Součástí druhové operace může být přidání osobního zájmena jako u časovačky.

Náznakem (dílčím náznakem) může být i samostatné přídavné jméno, ale musí být v 1. pádě.

Ve víceslovném náznaku nemusí být gramatická vazba mezi proměňovanými slovy při přechodu z náznaku do jádra zachována.

Příklady:

ZT: Přikrývka - příkrý val

ST: Pění, cena - pětice nití; mýdlo, veslo - my dlíme ve sluji

VJT: Jídlo je z jedlí

§ 68 - E12 Přídavněnka

Z podstatného jména nebo slovesa se vytvoří odvozené přídavné jméno, z osobního zájmena přivlastňovací zájmeno, ze základní číslovky řadová či druhová číslovka.

Náznakem může být i samostatné sloveso v infinitivu.

Ve víceslovném náznaku nemusí být gramatická vazba mezi proměňovanými slovy při přechodu z náznaku do jádra zachována.

Příklady:

ZT: Tříslo - tři slova

ST: Krajt šest, les – kraj tiše stále sní

§ 69 - E13 Příslovka

Z podstatného jména, přídavného jména nebo slovesa se vytvoří příslovce.

Náznakem (dílčím náznakem) může být i samostatné přídavné jméno v 1. pádě nebo samostatné sloveso v infinitivu.

Příklady:

ZT: Malinká štědrost - malin koš tě dře

ST: Hladkost, staroba - hlad cestáře

§ 70 - E14 Stupínek

Ze slova náznaku, kterým může být přídavné jméno nebo příslovce, se vytvoří jeho vyšší (2. nebo 3.) nebo nižší stupeň.

2. a 3. stupeň mohou mít též význam tzv. elativu, tj. přirovnání vyjadřující vysokou míru vlastnosti bez srovnání (*např. veliký - velmi veliký, převeliký, velikánský, úžasně nebo proklatě veliký, málo - mnohem méně, katastrofálně málo*).

Náznakem (dílčím náznakem) může být i samostatné přídavné jméno v 1. pádě nebo samostatné příslovce.

Příklady:

ZT: Mámo, kos dobře - mám oko slepé; dlouho sní kníže - nejde lesník níže

ST: Mnoho, hryzavě - vichry zavějí

F. KOMPOZIČNÍ HÁDANKY

§ 71 - Společné směrnice

V kompozičních hádankách vznikne jádro kompozicí (sloučením, skladem) jedním ze tří způsobů:

1. Sloučením **jednotlivých dílů náznaku** bez použití pomocných výrazů - **podtyp FA.**
2. Sloučením **náznaku a tzv. pomocného výrazu** - **podtyp FB.**
3. Kombinací **kompoziční a tvaroslovné operace** - **podtyp FC.**

FA. Hádanky bez pomocných výrazů

§ 72 - F1 Sloučenka (Protivka)

Díly alespoň dvojdílného náznaku se sloučí v jádro (bez spojek). Při antonymickém (protivkovém) uvedení náznaku se hádanka nazývá protivka.

Příklady:

ZT: Kra, vata - kravata; sele, kal, ovce se léká lovce

§ 73 - F2 Spojenka

Díly alespoň dvojdílného náznaku se sloučí v jádro (bez spojek) **s tím, že poslední písmeno dílu předcházejícího a první písmeno dílu následujícího splynou v jediné písmeno;** tato písmena musí být shodná. Variantami jsou spojenky shluková, slabiková i slovní.

Příklady:

ZT: Kos, strašák, kala - kostra šakala

§ 74 - F3 Střídavka

Jádro vznikne z náznaku, který je nejméně dvoudílný, tak, že se jednotlivé díly čtou střídavě běžným (B) a ráčkovým (R) způsobem, přičemž lze začít libovolným čtením podle schématu

BR ..., RB ..., BRB ..., RBR ... apod.

Příklady:

ZT: Sedan, cesta, sokl - na desce stál kos

§ 75 - F4 Rovnice

Rovnice je hádanka, v níž je sestavení jádra z dílů náznaku předepsáno vzorcem (schématem), formálně podobným matematickému vzorci (výrazu); tento vzorec je vždy částí uvedení námětu. Při druhové operaci se používají „násobky“ jednotlivých dílů náznaku, často též konstanty (číslice). Při čtení náznaku se běžně postupuje zleva doprava, je-li díl náznaku uveden formou převráceného čísla ($1/DN$, DN^{-1}), zprava doleva. Ve vzorci se díly náznaku, které nejsou konstantami, označují písmeny abecedy (A, B, C atd.) v tom pořadí, v jakém jsou uvedeny v podání. Každý takový díl je podán (uveden) jen jednou, i když se ve vzorci použije vícekrát.

Příklady:

ZT: Pár olší, Oděsa - parolodě ($5/7A + 3/5B$)

§ 76 - F5 Rébus písmenný

Jádro vznikne čtením prvků (grafických znaků) náznaku, s využitím

a) jejich názvů (včetně fonetických) („zet“, „písmeno zet“, „hláska z“; „alfa“, „řecké a“, „písmeno alfa“; „osm“, „osma“, „osmička“; „dvojtečka“, „tečky“, „pár teček“, „děleno“, „ku“, „versus“, „g“, „gé“, „nota g“, „sol“ apod.);

b) slovního vyjádření grafických vlastností, velikosti, tvaru a podoby znaků (velké, malé, ležaté, obrácené, lomené, tučné, psané, tištěné apod.);

c) slovního vyjádření pozičních, srovnávacích a slučovacích vztahů mezi znaky (za, po, zleva, menší než, blíže, a, i, též, rovněž, více, pár, pohromadě, samá apod.), za případné pomoci slovesných tvarů jako „je“, „jsou“, „leží“ apod.

Náznak nemusí být námětově ucelený.

Příklady:

ZT: PÉ (e po pé je) - epopeje; Sok (u s nula malá s ká) - usnula má láska; Hano, (za Ha litera n, o) zahálíte ráno (spoj.)

FB. Hádanky s pomocnými výrazy

§ 77 - Společné směrnice

Pomocný výraz je slovo (víceslovný výraz, přirozené spojení slov, označení) takového významu, který naznačuje název a přesně určuje definice druhu hádanky. Hádanky používající pomocné výrazy se dělí na dvě skupiny:

a) Hádanky s pomocnými výrazy bez gramatické vazby, kde pomocné výrazy jsou taková slova a výrazy, které netvoří ve spojení s náznakem mluvnický celek (lze je přidat k náznaku, jenž může mít libovolný mluvnický tvar). Do této skupiny patří citoslovka, tónovka, prvkovka, přípojka, časovka, místenka, směrovka, opětovačka, pochybovka, souhlaska, záporka a dotazka (kromě použití -li), tj. §§78 - 88.

U této skupiny hádanek vzniká jádro (J) v základní tvorbě tak, že se pomocný výraz (P) nebo pomocné výrazy (P1...) přidávají k náznaku (N), popřípadě k dílu, dílčí části náznaku (DN) podle některého z následujících schémat:

J = P + N nebo **J = N + P** nebo **J = P1 + N + P2**

nebo **J = DN1 + P + DN2**

V násobné tvorbě lze, podobně jako v tvorbě základní, připojovat po jednom pomocném výrazu na začátek nebo na konec slova (1), popřípadě využívat symetrických kombinací (2), nebo obkládat každé slovo dvěma pomocnými výrazy (3) podle některého z následujících schémat (S = slovo):

(1) S1 + P1 + S2 + P2 ... nebo

P1 + S1 + P2 + S2 ...,

(2) S1 + P1 + S2 + P2 + S3 ... nebo

P1 + S1 + P2 + S2 + P3 ...,

(3) P1 + S1 + P2 + P3 + S2 + P4 + P5 + S3 + P6 ...

Ve sdružovací tvorbě platí obdobná schémata jako v tvorbě násobné. Místo S (slov) budou ve schématech DN (díly, dílčí části náznaku).

b) Hádanky s pomocnými výrazy s gramatickou vazbou, kde pomocné výrazy jsou taková slova a výrazy, které tvoří ve spojení s náznakem mluvnický celek.

Do této skupiny patří dotazka (v případě použití -li), pořadovka, zájmenovka, věnovánka, přisvojka, barvínek a tvarovka, tj. §§88 - 92.

U této skupiny hádanek se v náznaku (dílu nebo dílčí části náznaku) přidá pomocný výraz aspoň k jednomu slovu, s nímž musí dodržet gramatickou vazbu.

Lze použít (obdobně jako u hádanek s pomocnými výrazy bez gramatické vazby) i symetrické kombinace

J = P1 + N + P2 nebo **J = DN1 + P + DN2**,

kde však **P1 a P2** musí dodržet gramatickou vazbu s N, **P** musí dodržet gramatickou vazbu s DN1 i DN2.

Ve sdružovací tvorbě lze přidat jeden pomocný výraz před všechny díly náznaku, za ně nebo mezi ně, přičemž je dodržena gramatická vazba pomocného výrazu se všemi díly náznaku.

§ 78 - F6 Citoslovka

Pomocný výraz tvoří citoslovce, přirozené spojení citoslovcí nebo citoslovečné rčení.

Citoslovce, která znázorňují zvuky a hlasy opakovanými slabikami, se používají jako jedna nebo více slabik (např. „ta“, „tata“, „tatata“, „ko“, „koko“, „kokodák“). Citoslovečné rčení (např. „Kýho výra“) se používá v ustálené podobě.

Příklady:

ZT: Branec - hub ranec; skáče kanárek - kráska čeká na reka; Úpa st-oupá st-ále (půl.)

ST: Okr, bóra - okraj Tábor; akála, kapr - páska láká Praha

NT: Jásá sál - já satiru psal

VJT: Sen - nosen, housenka

§ 79 - F7 Tónovka

Pomocným výrazem mohou být

a) značky nebo názvy tónů (např. c, tón c, půlová nota cis);

b) fonetické čtení jednopísmenných značek tónů (např. „c = cé“);

c) solmizační slabiky a slabika „ut“;

d) označení tónin, akordů (např. A dur, des moll, A maj, D minor, in re)

Příklady:

ZT: Terna - cisterna

ST: Brána, dáma - dobrá nálada má

NT: Máni tác - manifestace

VJT: Stan - dostanu trestance

§ 80 - F8 Prvkovka

Pomocným výrazem mohou být

a) český nebo latinský název chemického prvku;

b) značka chemického prvku

Lze použít i názvy zaniklé (kostík, vizmut apod.) a izotopy (aktinon, deuterium, tritium apod.) a jejich značky.

Příklady:

ZT: Tašky - teta škytá; nic - sní car sen; hořelo v Ilavě - tchoře lovila Věra

ST: Irák, krychle sbírá kluk rychle (spoj.)

§ 81 - F9 Přípojka

Pomocný výraz tvoří mluvnická spojka nebo přirozené spojení spojek.

Příklady:

ZT: Pudry - pud rysice; jsem otlá - neboj se motýla; osamělá kosa mě láká (půl.)

ST: Hlíst, rap - žehlí stará paní;

NT: Něčí tenista - ženě čilé čtení stačí; jen děd je na ledě dále (spoj.)

§ 82 - F10 Časovka

Pomocným výrazem je slovo nebo sousloví, případně zkratka udávající nebo určující čas, např.:

a) příslovečné určení času (odpověď na otázku kdy, odkdy, dokdy, jak často, jak dlouho);

b) výraz značící konkrétní bod nebo úsek časové osy (*na Vánoce, na sv. Annu*);

c) zkratka určení času (*t. r., A. D., t. č.*).

Příklady:

ZT: Břízy - záhyb řízy; lyže nesem - za hýly žene se muž; kola malá dřívko lámala (spoj.)

ST: Jíl, etika - nad alejí letí kaloni

NT: Parku lvi - pár kup odnesl vítr; mé Hance dobře známé trhance (spoj.)

§ 83 - F11 Místenka, F12 Směrovka

Pomocný výraz tvoří odpověď na otázku kde, odkud, kam, kudy, kterým směrem.

Může jím být příslovečné určení místa a směru vyjádřené příslovcem nebo kombinace příslovcí spojených případně spojkou (*zde, odtud, sem a tam, nalevo, napravo, přímo*) **nebo obdobný slovní výraz či věta** (*oklikou, rovnou za nose*).

Odrůdou místenky je směrovka, v níž všechny pomocné výrazy udávají směr.

Příklady:

MÍSTENKA

ZT: Páni - vepře dupání

ST: Lípa, léčka - vyšli páni z kolečka

NT: Zelí jíte - tuze lituji tetu

SMĚROVKA

ZT: Dýmám - zlé vady mám

ST: Mez, roky - mé znavené kroky

NT: Hůl nesu - do luhu lodníku dnes unikám

§ 84 - F13 Opětovačka

Pomocným výrazem je slovo nebo slovní spojení vyjadřující opětování (opakování).

Příklady:

ZT: Drápání - je štedrá paní; dá ti Vašek za sedativa šek (spoj.)

ST: Halíře, Nice - halí Řezno vánice; obava, kel - zásoba váz a skel

NT: Luhů několik - zasluhuje štěně kolík

§ 85 - F14 Pochybovka

Pomocným výrazem je slovo nebo slovní spojení značící nejistotu, pochybování, přibližnost.

Příklady:

ZT: Estráda - Asie strádá; bídne spaní - led vábí dnes paní; pole rži polesná drží (spoj.)

ST: Kra, obal, kyje - krásná doba lásky je

NT: Jeden los - jede na silo Sas

§ 86 - F15 Souhlaska

Pomocný výraz tvoří slovo nebo slovní spojení značící jednoznačně nebo na základě vžitých souvislostí souhlas, případně i ráz a intenzitu tohoto souhlasu (*určitě, ovšem, ano, zajisté, baže, samosebou, bezesporu, rozhodně ano apod.*).

Příklady:

ZT: Med - mé dvě růže; bylináře pěst - byli na řepě starci

ST: Bůček, vína - bábu čeká novina

NT: Častá zima - bača stádo březí má; záhy polír zahýbá poli ráno (spoj.)

§ 87 - F16 Záporka

Pomocný výraz tvoří slovo či slovní spojení značící jednoznačně, nebo na základě vžitých souvislostí nesouhlas (negaci, popření), případně i ráz či intenzitu tohoto nesouhlasu (*např. ale kdeže, ne a ne, ni, nikoliv apod.*).

Příklady:

ZT: Váhy - niva hyne; Soubor citátů - nesou borci tátu; pár nehod parného dne (spoj.)

ST: Koliba, bek - kolíbání kolíbek

NT: Selek niva - nese leknín Iva; jedna sestra jednání se straní (spoj.)

§ 88 - F17 Dotazka

Pomocný výraz tvoří slovo či slovní spojení značící pouze a jednoznačně dotaz. Lze použít i částice „-li“ , avšak pouze při dodržení gramatické vazby (na místo, kam gramaticky patří, *např. bude-li*).

Příklady:

ZT: Balkon - bál končí; umírá dítko - umí radit kočí; utkání kohoutka ničí (spoj.)

ST: Záře, mletí - za řeku dým letí

NT: Slanina Itala - čísla Nina pročítala

§ 89 - F18 Pořadovka

Pomocným výrazem mohou být

a) řadová číslovka nebo odpovídající odvozený tvar od celých čísel kladných i záporných (*stý, minus pátý*) **od nuly** („*nultý*“), **od „půl“** (*půltý, osmapůltý*) **a od „n“ a „x“** (*lze jak „ntý“, „xtý“, tak „entý“, „ikstý“*);

b) písmeno nebo skupina písmen odpovídající číslu zapsanému římskými číslicemi (*např. LVI, DC*)

c) celé číslo zapsané arabskými číslicemi 1 a 0; číslice „1“ se čte jako písmeno „l“, „0“ jako „o“ a případné znaménko „-“ jako „minus“ nebo „méně“ (*např. vaky [-10. vaky] - minu Slováky*).

Gramatickou vazbu pomocného výrazu k odpovídajícímu slovu náznaku je nutno dodržet u tvorby podle písmene a); u tvorby podle b) a c) se gramatická vazba považuje za dodržanou, neboť ji nelze v psaném projevu rozlišit.

Příklady:

ZT: Krabice - k Rabí cesta; višně Ota jí - Diviš něco tají

ST: Řeč, kapr - stařečka prsty

§ 90 - F19 Zájmenovka, F20 Věnovánka, F21 Přísvojka

Pomocný výraz tvoří takové libovolné zájmeno a v takovém tvaru, že s příslušným slovem náznaku vytvoří gramaticky správné spojení. Za gramaticky správná jsou považována podmětná i předmětná spojení, a to i spojení využívající zosobnění, onkání, onikání, použití množného čísla místo jednotného a případné další, v českém jazyce přípustné, jazykové obraty.

Příklady:

ZT: Elipsa - táta želí psa; příze mnicha - přízemní chata

ST: Čin, kanár – tyčinka na rty

NT: U tinamy líska - kohouti na mýtině čilí skáčí

VJT: Říčka - tvářička Jiříčka

Odrůdami zájmenovky jsou:

1. věnovánka, ve které pomocný výraz tvoří zájmeno ve 3. pádě schopné vyjádřit věnování (*jemu, sobě, někomu, komukoliv, něčemu, každému, všem, nikomu apod.*)
příp. několik těchto zájmen spojených spojkou (*tobě, mně a jemu; nám i vám a sobě*).

Příklady:

ZT: Látka - mulatka; část území - čas tuze míjí; cíle tisíciletí (půl.)

ST: Skrumáže, lada - jiskru má žena mladá

NT: Les tichý - lest oběti chytí

VJT: Latí milá ti namlátí (spoj.); na Dána dámu nadávám (půl.)

2. přisvojka, kde pomocný výraz tvoří zájmeno mající přivlastňovací význam (*můj, náš, čím, něčí, ničí, čísi, svůj apod.*).

Příklady:

ZT: Lapání - malá paní; Odra veliká - od rána ševelí Kama

ST: Řeka, rada - tváře kamaráda

NT: Meta racka - máme taje Horácka

§ 91 - F22 Barvínek

Pomocný výraz tvoří přívlastek nebo příslovečné určení značící pouze a jednoznačně zbarvení (*modrý, jako brčál*), **sklad a soulad či nesoulad barev** (*modrobílý, strakatý, duhový*), **barevný odstín** (*namodralý*), **jas** (*tmavý*) **nebo kombinaci těchto možností** (*jako uhel černý, namodrale tmavozelený*).

Příklady:

ZT: Škatulka - naše divoška tu lká; Ob na mapě je - obr u dynama pěje

ST: Kos, sok - Kost má vysoko krovky

NT: Krok s kápí - k rokli láska pílila

§ 92 - F23 Tvarovka

Pomocný výraz tvoří slovo či slovní spojení vyjadřující ráz povrchu nebo tvar.

Příklady:

ZT: Hádanka - kraba tahá Dánka

ST: Una, díže - unáší šat Adiže

FC. Hádanky s kombinacemi tvaroslovných a kompozičních změn

§ 93 - F24 Rozměrka, F25 Zdrobnělka, F26 Menšenka

Náznak obsahuje podstatné jméno, které obmění svůj věcný význam způsobem, jež znamená změnu rozměru, a to při zachování existující gramatické vazby.

Změna rozměru se provádí zejména těmito způsoby:

a) odvozením slov zdrobnělých nebo zveličelých pomocí zvláštních přípon pro zdrobnění nebo zvětšení (*muž - mužík, chlap - chlapisko, kluk - klouček, most - můstek*); změna rozměru může být provedena i převedením zdrobnělých nebo zveličelých slov do základního tvaru;

b) pomocí slovotvorných předpon (*makro-, vele-, mini-, polo- apod.*);

c) připojením pomocného výrazu, jehož základem je přídavné jméno a který má význam udání rozměru (*malý, tuze velký, obrovský, poloviční apod.*);

d) připojením pomocného výrazu, jehož základem je podstatné jméno a který naznačuje změnu rozměru předmětu rozdělením na části (*kus, polovina, část, díl apod.*);

e) připojením číslovky neurčité (*málo, mnoho*) nebo podstatného jména či příslovce ji nahrazujícího (*hodně, hromada*) k podstatnému jménu, přičemž lze použít i sousloví; (*např. „dříví - málo dříví, velmi málo dříví“*);

f) libovolnou kombinací a) až e);

g) použitím běžně užívaného rčení jako přirovnání vyjadřujícího rozměr a dávajícího smysl (*[oběd] jako nic, [hlad] jako Brno*).

Odrůdami rozměrky jsou

1. Zdrobnělka, je-li změna rozměru prováděna podle bodů a), c) a jejich kombinací, popřípadě g).

2. Menšenka, je-li změna rozměru prováděna podle bodů b), d) a e) a jejich kombinací.

Příklady:

ROZMĚRKA

ZT: Živina - mámu tíží vina

ST: Lana, šelmy - pikola našel míčky

NT: Vozka z Ilavy nanovo zkazí lávky (spoj.)

ZDROBNĚLKA

ZT: Vichr - víc hříček; plán revíru - plane krev Irů

ST: Dalimil, cikáni - dali mi lekci kanci

NT: Strýc autora ministry čeká u Turka (spoj.)

VJT: Úl - úlek u léček

MENŠENKA

ZT: Olej - často leje; sto výzev - stavy ze Vsetína; oheň tenora často hněte Nora (spoj.)

ST: Babyky, lučiny, uši - báby klučinu šidily

§ 94 - F27 Množenka, F28 Druhovka, F29 Mocněnka

V náznaku se provede ve vhodném slově (slovech, víceslovném výrazu) případně ve vazbě na ně změna značící jeho (jejich) změnu množství. *Lze použít i principu shlukovky (§66).*

Při zpracování námětu je třeba dbát, aby řešení náznaku i jádra bylo pokud možno jednoznačné.

Odrůdami množenky jsou:

1. druhovka, kde se připojují pouze číslovky druhové (*dvojí, patero*).

2. mocněnka, kde se používá pouze operace mocnění.

Příklady:

MNOŽENKA

ZT: Hrdlo - hrdé lvice; rejnok - rej noci; můj bílý sak - med vábí lesáky; milý choť mi lichotí (spoj.)

ST: Hůl, lopata - páter oholil opaty

DRUHOVKA

ZT: Chody - o bojích ódy; káva bílá čtveráka vábila (spoj.)

ST: Vesel kus, lání - veselku strojila Niobé

MOCNĚNKA

ZT: Má mez - máme znát říše stíny; tvá řepa - tváře pána se dmou

ST: Odra, litřík - od rána pili tři knapi

ČÁST TŘETÍ - ŘEŠENÍ HÁDANEK

Řešení hádanky (jako činnost) spočívá v hledání a nalezení utajeného námětu. Rovněž výsledek této činnosti (nalezený námět) je nazýván, stejně jako činnost sama, řešením hádanky.

Autorské řešení je řešení udané autorem. Autorské řešení se uvádí v tisku a je uloženo v databázi námětů.

Správnost řešení (nalezeného řešitelem) se ověřuje porovnáním s autorským řešením. Řešení hádanky se požaduje obvykle v písemné formě. Za správné se považuje takové řešení, které odpovídá autorskému řešení, nebo řešení odpovídající podání hádanky, předepsané druhové operaci i směrnícím pro tvorbu hádanek a lišící se od autorského řešení v nepodstatných rysech (např. použitím odlišného slovosledu, pravopisných dublet, koncovkou zdrobnělin, jiného křestního jména apod.; u hláskovky a dělenky se za správné řešení považuje i uvedení jiného vlastního nebo zeměpisného jména než v autorském řešení).

Při **vypisování řešení** se požaduje, až na níže uvedené výjimky, uvedení celého námětu, tj. náznaku a jádra, popřípadě též hesla nebo tajenky, pokud jsou v hádance skryty.

Řešení se uvádí v pořadí: náznak, jádro, případně též tajenka (heslo), pokud podání hádanky nevyžaduje jiné pořadí.

Zvláštnosti uvádění řešení některých hádanek:

1. Šifry mřížkové § 2 - 4

Uvádí se jen jádro (výsledný text) a případně též heslo (tajenka), je-li skryto.

2. Šifry textové

2a. Klíčovka § 6

V řešení se uvádí jádro a klíč (princip, podle kterého byly vybrány prvky náznaku).

2b. Šotek § 7

V řešení se uvádí pouze jádro. To tvoří písmena, která opravují „chyby v původním textu náznaku“.

3. Hádanky proměnové

3a. Záměnka slovní § 45

Nevyžaduje-li podání hádanky jiné pořadí, uvádí se zaměňovaná slova (nahrazované i nahrazující) na konci nebo na začátku řešení.

3b. Zdvojenka § 46

Nemá-li náznak samostatný význam, uvádí se v řešení pouze jádro.

3c. Číselka, šaráda § 47

Náznak se uvádí pouze tehdy, pokud to z podání hádanky vyplývá (např. náznak spojený s jádrem, náznak samostatně podaný – obepsaný, nakreslený apod.)

3d. Pádovka § 56, tvaroslovka § 61

U kreslených pádovek se náznak uvádí buď v 1. pádě, nebo podle nakreslených vzájemných vztahů (např. „u laně na kole s kalami osoba - slanisko lákalo soby“).

U textových pádovek a tvaroslovek se předložky z obepsání mohou pro vypsání řešení náznaku zachovat, nebo lze použít jinou předložkovou vazbu odpovídající textu podání; vždy však musí při proměně náznaku v jádro dojít prokazatelně ke změně pádu nebo čísla příslušných slov.

Přeborovým řádem nebo podmínkami jednotlivých soutěží může být vypisování řešení a posuzování jeho správnosti upřesněno nebo pozměněno.

ČÁST ČTVRTÁ – KVALITA HÁDANEK

a) Kvalita hádanek

České slovní hádanky jsou nejenom hříčky se slovy, ale jsou též malým literárním útvarem. Posuzování kvality hádanek podobně jako u obdobných výtvorů je záležitostí převážně subjektivní. Správně vytvořená hádanka by měla mít smysluplný, přirozený a původní námět s využitím běžných českých slov, přiměřený počet druhových změn a délku. Text podání by měl být přirozený, souvislý, odpovídající délce námětu; měl by být zpracován zpravidla jako veršovaný útvar využívající běžných českých slov správně z hlediska rytmu i rýmů. Kreslená hádanka se autorem zpravidla podává jako návrh kresby nebo kreseb.

b) Posuzování kvality hádanek

Pro posuzování kvality hádanek je důležitý účel, pro který byly vytvořeny. Při bodovém hodnocení hádanek v soutěžích se vychází ze standardu české slovní hádanky. Hodnocení hádanek se provádí podle odstavce c) této části. Hádanky posuzují poroty v autorských soutěžích, konzultanti, vedoucí řešitelských soutěží, redaktori hádankářských rubrik i řešitelé v příslušných soutěžích. V autorských soutěžích se autoři řídí Všeobecnými pokyny k autorským soutěžím, uveřejněnými v časopise Křížovka a hádanka.

Prvním krokem je posouzení, zda předložená práce splňuje příslušné články a paragrafy 1. a 2. části těchto směrnic a zda je tedy hádankou vhodnou pro další použití. Zároveň se posuzuje, zda hádanka splňuje vypsání soutěžní podmínky a publikační kritéria. Pokud nesplňuje, dále se již nehodnotí.

Základní hlediska, podle nichž se posuzují (resp. hodnotí) hádanky:

K1 - smysl námětu, námětová ucelenost a jazyková stránka námětu

Předností (kladem) je přirozený, pěkně rozvinutý námět, zejména pak jádro, v přirozeném slovosledu. Námět jako celek nebo jednotlivé části by měly být smysluplným pojmem nebo sdělením. Odchytky od logiky věci, možnosti či pravděpodobnosti námětu (nebo i jen částí námětu) jsou záparem, stejně tak jako nesprávný či násilný slovosled v rozporu s mluvnicí češtiny. Kladem je z hádankářského hlediska originální, dosud nepoužité jádro, náznak či jednotlivé části námětu.

K2 - slovník námětu

Kvalitu námětu zvyšují slova libozvučná, některá slova nová (aktuální) či slova běžná, avšak v hádankách dosud sporadicky použitá. Z hlediska výběru slov snižují více či méně kvalitu hádanek slova ve slovnících hodnocená z hlediska stáří (slova zastaralá), nářečí, četnosti (slova řídká), slangu (odborného i obecného) apod. Rovněž tak snižuje kvalitu nadměrné použití málo známých odborných výrazů, zeměpisných výrazů (zejména pak těch, které mají odpovídající výraz v českém jazyce) a málo známá jména či příjmení osob. Záparem jsou i slova a spojení slov vyvolávající nelibé představy, stejně tak nelibě znějící hláskové shluky.

K3 - vazba a souvislost mezi náznakem a jádrem

Kladem může být částečně i úplně spojená tvorba, pokud jí není dosaženo za cenu různých přílepků nebo na úkor ostatních hodnocených hledisek. Vzájemná harmonie mezi slovy náznaku a jádrem i mezi náznaky je kladem hádanky. Velice časté (zpravidla krátké) dílčí vazby náznaku na jádro jsou menším nebo větším záparem.

K4 - proměna náznaku v jádro

Větším nebo menším záparem jsou odpovídající si slova náznaku a jádra, která mají v současném jazyce stejný slovní základ a významově se více či méně neliší. Větším či menším záparem je i totožnost slov, která sama o sobě význam nemají (předložky, spojky a částice), rovněž tak změna předložek v předpony a naopak. Podle druhu hádanky je větší počet druhových změn menším či větším kladem hádanky. Naopak - jen minimální počet druhových změn může být podle druhu hádanky záparem. Záparem pak je stejná funkce větných členů či stejné koncovky slov v náznaku i jádru. Větším či menším záparem je operace (přidání, ubrání, přesun) s celým slovem (netýká se slovních variant). Tajenka, zejména je-li spojena s jádrem nebo námětově souvisí s náznakem či jádrem, bývá hodnocena jako klad. Nepravidelně přerušená (tržená) vazba mezi odpovídajícími si slovy námětu a náznaku (předěl slov v náznaku i jádře je na stejném místě) je zpravidla záparem, stejně tak různé slovní doplňky z důvodu dodržení druhové změny, či hraniční, velmi slabá vazba mezi náznakem a jádrem. Kladem je

naopak vydatnější vzájemný přesah slov náznaku i jádra (řetězová vazba). Dodržení délky samohlásek v celém rozsahu námětu je zpravidla kladem, rovněž tak estetika proměny, jako je převod do stejných slovních tvarů u hádanek tvaroslovných, stejné či symetricky umístěné pomocné výrazy u hádanek kompozičních, stejnosměrné operace se všemi náznaky apod.

K5 - délka námětu

Délka námětu se posuzuje z hlediska druhu hádanky i z hlediska druhové změny. Z obecného pohledu jsou kratší náměty menším či větším záporem, delší náměty pak menším či větším kladem. S ohledem na vydatnost druhové změny se za výchozí délku jádra bere 16 až 20 písmen. Průměrná délka náznaků ve sdružovací tvorbě by měla být aspoň 4 písmena. Delší námět sám o sobě nemusí být kladem, pokud délky je dosaženo na úkor ostatních hodnocených hledisek.

K6 - věcná správnost podání

Prvky námětu by měly být uvedeny (obepsány) odpovídajícími synonymy nebo synonymickým vyjádřením, definicemi či množinou prvků pokud možno nejblíže nadřazenou nebo podřazenou. Věta či slovní spojení mohou být uvedeny větou či slovním spojením se stejným významem. Jakékoliv odchylky od přesnosti jsou větším či menším záporem, stejně tak toporné dosazování definic, vět či slovních spojení.

Záporem mohou být i další či méně známá synonyma, pokud nejsou vhodně zapojena do textu. Posuzuje se i vhodnost případného naznačení jádra v průvodním textu; jako zápor se hodnotí (zpravidla kromě předložek) slova, která jsou přímo uvedena (nejsou obepsána), pokud nejde o překvapení pro řešitele. Kladem je jakékoliv nevšední, vtipné, nové či nečekané podání, stejně tak případ, kdy celé (téměř celé) podání je obepisem námětu.

K7 - jazyková stránka podání - poetika

Podání hádanky se hodnotí jako jednoduchá báseň (zpravidla daktyl nebo trochej) s vhodným výběrem gramaticky správných slov, se správným rytmem verše, stavbou strofy a správnými rýmy. Nesouvislý nebo zbytečně dlouhý text podání je zpravidla záporem. Kladem zpracování je básnický kvalitní text, použití vnitřních rýmů, dynamičnost a výstižnost textu.

K8 - u návrhů kreslených hádanek se posuzuje vhodnost námětu pro tento způsob podání. Protože autor zpravidla vlastní kresbu nepředkládá, hodnotí se jeho navržená představa zobrazení náznaků či jádra. Posuzuje se především krása a reálnost navržené kompozice (včetně souměřitelnosti jednotlivých prvků), vzájemné umístění a orientace prvků námětu i jejich rozpoznatelnost. Záporům jsou složité kresby využívající nápisů, různých pomůcek či detailů, které nejsou součástí námětu. U kreslených hádanek se posuzuje i kvalita pomocného textu. Kladem je přirozené znázornění náznaku i jádra v jednom obrázku.

K9 - estetika obrazce, sítky u šifer mřížkových či nápisového podání

Kladem či záporům je takové zobrazení, které se esteticky odchyluje od zobrazení běžného (obvyklého) na tu či onu stranu.

K10 – souvislost vícebojů

Hodnotí se u hádankářských celků (více hádanek) v souvislém podání, tzv. vícebojů, posuzuje se celková kvalita a souvislost textu (děje), souvislost námětů jednotlivých hádanek a jednodušnost podání.

c) Metodické pokyny pro hodnocení hádanek

Hodnocení kvality hádanek v soutěžích se provádí v autorských a autorsko-řešitelských soutěžích. Toto hodnocení autorů provádí v autorských soutěžích jmenovaní porotci, v autorsko-řešitelských soutěžích pak zpravidla jejich účastníci. Hodnocení probíhá ve dvou etapách. V první etapě jsou z hodnocení vyřazeny soutěžní práce, které jsou vadné, nevyhovující nebo nevhodné. V druhé etapě se hodnotí zbylé soutěžní práce podle výše stanovených hledisek (kritérií). Z hodnocení se vyřazují soutěžní práce:

V1 – jejichž námět a (nebo) podání je z věcného nebo jazykového hlediska nesmyslné či nesprávné, odporující duchu českého jazyka;

V2 – jejichž námět nesplňuje předepsanou druhovou operaci, využívá nesprávného způsobu a formy tvorby, nebo obsahuje jiný zjevný prohřešek proti stanoveným pravidlům pro jednotlivé typy, podtypy, druhy, odrůdy a varianty hádanek;

V3 – hádanka je z různých důvodů nevhodná k zveřejnění nebo neodpovídá vypsáním soutěžním podmínkám (např. se jedná o jiný typ či druh hádanky, nedodržení tématu či rozměru, neodpovídající řešitelskou obtížnost).

Při bodovém hodnocení, se hodnotí ještě tato hlediska:

K11 - otřelost či originalita námětu

Pokud je námět prokazatelně shodný či lišící se nepodstatně od již použitého, provede se srážka 10 až 11 bodů za námět a hodnotí se pouze podání. Pokud je shodné i podání, provede se srážka 10 bodů za podání. Je-li námět celý nebo téměř celý složený ze dvou nebo několika známých námětů, provede se srážka 5 až 9 bodů za námět.

K12 - vhodnost námětu z hlediska jeho určení

Příliš snadná řešitelnost či naopak neřešitelnost se posuzuje s ohledem na poslání a účel soutěže. V případě, že předložené soutěžní práce nesplňují dobře poslání soutěže (a nejedná se o V3), mohou být postiženy srážkou v rámci tohoto kritéria.

K13 - přípustné opravy

Drobné opravy podání námětu nebo autorského řešení lze za cenu záporu opravit, ale jen v případě, že se očividně nejedná o vadnou práci nebo nevhodnou hádanku podle V1 až V3.

Kvalita hádanek se hodnotí v rozsahu 0 až 30 bodů. Při hodnocení se vychází od tzv. **standardu** české slovní hádanky, tj. od dobré, kvalitní hádanky s přiměřeně dlouhým námětem a solidním podáním, která se však nevyznačuje žádnými klady ani záporů. Za standardní hádanku se přiděluje 21 bodů, a to 11 bodů za námět a 10 bodů za jeho podání. Při posuzování jednotlivých rysů hádanky lze k těmto 21 bodům přičítat body za zjištěné klady nebo odečítat body za zjištěné záporů. Výše ocenění (přirážky bodů) nebo postihu (srážky bodů) pro jednotlivé posuzované rysy hádanky je omezena pouze celkovým bodovým rozsahem hodnocení hádanky (0 až 30 bodů) a podílu námětu (11 bodů) a podání (10 bodů) na hodnocení standardní hádanky (21 bodů). To znamená, že jednotlivá kritéria K1 až K5, K11 a K12 za hodnocení námětu se mohou pohybovat v rozmezí minus 11 až plus 9 bodů a kritéria K6 až K9 a K 13 za hodnocení podání mohou být v rozmezí minus 10 až plus 9 bodů. Současně však platí, že součet srážek za kritéria K1 až K5 + K11+K12 nepřekročí 11 bodů, součet srážek za kritéria K6 až K9 + K13 nepřekročí 10 bodů a součet přirážek za kritéria K1 až K9 + K11 až K13 nepřekročí 9 bodů.

Z uvedeného přehledu posuzovaných rysů hádanek se pro hádanky v textovém či nápisovém podání používají kritéria K1 až K7; pro kreslené hádanky a pro šifry mřížkové

se používají kritéria K1 až 7 přiměřeně a navíc K8 pro kreslené a K9 pro šifry. Při hodnocení kvality hádankářských celků (více hádanek) v souvislém podání (zpravidla tzv. trojboj nebo pětiboj) se kromě hodnocení kvality jednotlivých hádanek používá ještě kritérium K10 (v rozsahu 0 až 30 bodů).

Hodnocení se provádí v souladu se Soutěžním řádem korespondenčních soutěží SČHAK. Poroty pro hodnocení hádanek jsou zpravidla čtyř až pětičlenné.

a) Poroty a jejich tajemníky jmenuje odpovědný orgán SČHAK z řad zkušených autorů a porotců. Pokud je zajištěna anonymita soutěže, může porotovat i tajemník poroty.

b) Porota zpravidla hodnotí soutěžní práce kolektivně na společné schůzi.

c) Zprávu o výsledcích hodnocení hádanek zpracovává tajemník poroty, který případně odpovídá i na dotazy autorů. Zprávu tajemník zasílá hlavnímu vedoucímu soutěže, který archivuje soutěžní práce a výsledky hodnocení a vybrané soutěžní práce předává k uveřejnění. Nemá-li soutěž hlavního vedoucího, uvedené činnosti zajišťuje tajemník poroty.

d) V případě nesrovnalostí či nedostatků v práci poroty se její činností zabývá Odborná hádankářská komise a navrhuje opatření předsednictvu SČHAK či výboru SČHAK.

e) O školení, instruktáže a výchovu porotců i autorů se stará Odborná hádankářská komise.

Schváleno výborem SČHAK dne 21. 5. 2005 s platností od 1. 6. 2005

Úpravy se žlutým podkladem schválil výbor SČHAK dne 6. 12. 2008 s platností od 1. 1. 2009