**Pravidla soutěžních disciplín**

1. **Kroužky –** každý člen družstva dostane 3 kroužky, které bude postupně házet na kužel ve vzdálenosti **3 m**. Počítají se kroužky, které zůstanou na kuželu. **Při rovnosti dosažených bodů vítězí vždy součet celého družstva, které tvoří starší soutěžící.**

**Toto kritérium platí u všech dalších disciplín a je uvedeno, že vítězí vždy starší.**

1. **Tenisová zručnost –** soutěžící uchopí raketu na konci rukojeti, položí na ní míček a na pokyn rozhodčího vyběhne po určené dráze. Oběhne otočný bod umístěný ve vzdálenosti **12 m** a vrací se zpět na start. Rozhodčí měří dosažený čas po celou dobu běhu **start – cíl** a zapíše jej do kartičky závodníka. Závodník nesmí míček po dobu běhu **přidržovat**, jinak by byl diskvalifikován. Pokud mu míček spadne, může jej zvednout a pokračovat v běhu. Při rovnosti dosaženého času vítězí **vždy starší soutěžící.**
2. **Balloball –** hrazdička je umístěná ve vzdálenosti **4 m**. každý soutěžící má k dispozici 3 svázané míčky. Míčky se hází na hrazdičku. Jako platné jsou uznány pouze ty hody, kdy míček zůstane pevně na tyčce. Bodování: horní tyčka 3 body, střední tyčka 2 body, spodní tyčka 1 bod. Při rovnosti bodů **vítězí starší**

**soutěžící.**

1. **Golfová zručnost –** 3 pokusy puttují (patují) golfovou holí golfový míček umístěný na začátku zelené plochy (délka koberce max 2,5 m) do „živé jamky“, **počítá se každý vystřelený míček z jamky**.
2. **Hokej -**  soutěžící obdrží **3 florbalové míčky** a levou nebo pravou florbalovou hůl. Míčky postupně střílí na malou branku na vzdálenost **8 m**. Každý míček, který zasáhne vnitřní prostor branky se hodnotí jedním bodem. Jsou uznány jako platné i zásahy, kdy se míček z vnitřního prostoru branky odrazí ven. Do kartičky soutěžícího se zapisuje celkový součet zásahů. Při rovnosti výsledků vítězí **vždy starší soutěžící.**
3. **Šipky-** soutěžící obdrží 3 šipky, které na povel rozhodčího hází na vzdálenost **3 m** do terče. Jako platné hody se počítají pouze ty, kdy šipka zůstane zapíchnutá v terči. Dosažený výsledek soutěžícího představuje součet bodů v jednotlivých mezikružích terče a zapisuje se do kartičky soutěžícího. Při rovnosti výsledků vítězí v dané kategorii **vždy starší.**
4. **Koloběžky –** soutěžící absolvuje štafetovou jízdu na koloběžce, na trati o délce 50m- Při rovnosti dosaženého času vítězí **vždy starší soutěžící.**
5. **Košíková –** soutěžící obdrží 3 míče, které postupně hází do koše na vzdálenost **4 m**. Za každý průnik míče košem se počítá jeden bod. Celkový součet bodů se zapíše do kartičky soutěžícího. Při rovnosti výsledků vítězí **vždy starší soutěžící.**
6. **Petang –** soutěžící dostane 3 petangové koule a postupnými hody se snaží dostat koule co nejblíže k cílové metě o šířce 1 m, která je 8 m od startovní mety. Měří se a zapisuje do kartičky soutěžícího pouze nejbližší vzdálenost koule od cílové mety. Je povoleno koule i odrážet a posunovat je tak k cílové metě. Při rovnosti výsledků vítězí v dané kategorii **vždy starší soutěžící.**
7. **Hod pytlíkem na cíl –** každý člen družstva má 5 hodů, hází se plátěnými pytlíčky naplněnými pískem ze vzdálenosti **4 m**. Pytlíky se hází do otvorů, jako platný je ten, který propadne otvorem.

Bodování: dle označených hodnot na bedničce za 1, 2 a 3 body. Vyhodnocuje se celkový součet dosažených bodů všech členů družstva. Při rovnosti bodů **vítězí starší soutěžící.**