**ZÁSADY PRE TVORBU OSEMSMEROVIEK**

Tieto pravidlá sú určené hlavne pre našich prispievateľov – tvorcov osemsmeroviek.

**1. OSEMSMEROVKA** je obrazcová lúštiteľská úloha, založená na neúplnom križovaní sa vpísaných výrazov (pozri bod 4). Tieto výrazy treba podľa zadania úlohy a legendy v obrazci nájsť a vyškrtať tak, aby sa osemsmerovka dala úplne a správne vyriešiť a pritom nájsť tajničku.

**2. VÝRAZY** v osemsmerovke musia byť pravopisne a gramaticky správne s dodržanými dĺžňami. Ako výrazy sa môžu použiť aj viacslovné spojenia, ale len ustálené alebo logické slovné spojenia. **Výrazy musia byť minimálne 5-písmenové.** Pri menej známych výrazoch je potrebné uviesť kodifikovaný prameň!

**3. SLOVNÉ DRUHY**, ktoré sa môžu v osemsmerovkách používať:

*A) Podstatné mená* v prvom páde jednotného alebo množného čísla. Môžu byť použité aj vlastné mená (Nízke Tatry, Afrodita). Samostatne sa nemôžu používať žiadne krstné mená a ich domáce podoby; v spojeniach možno použiť krstné meno iba v spojení so známym priezviskom (Krištof Kolumbus, Samo Chalupka).

*B) Prídavné mená* - len vo vhodnom spojení s podstatnými menami (veterný mlyn, výrobná porada).

*C) Číslovky* sa môžu používať samostatne alebo v spojení s podstatnými menami (štvorka, tisícdvesto, desať prikázaní).

*D) Spojky* (petržlen a mrkva)*, predložky* (prechod cez rieku)*, zámená* (iný tvar), *príslovky* (plne naložený voz) sa môžu používať iba vo vhodných slovných spojeniach.

*E) Ostatné slovné druhy* - slovesá, citoslovcia a častice - sú neprípustné.

**4. KRIŽOVANIE** - treba dodržať neúplné križovanie: - každý výraz sa musí v osemsmerovke križovať aspoň s jedným iným výrazom, - najmenej jedno písmeno každého výrazu sa nesmie križovať so žiadnym iným výrazom.

**5. SMERY** - vyškrtávané výrazy musia byť v osemsmerovkách vpísané vo všetkých ôsmich smeroch. V špeciálnych úlohách je počet smerov rôzny.

**6. HESLO** musí obsahovať každá osemsmerovka. Musí byť vhodne umiestnená (najlepšie symetricky) a musí vyjadrovať vzťah k tajničke alebo obsahu osemsmerovky. Všetky písmená hesla musia byť vyškrtané danými výrazmi.

**7. TAJNIČKA** musí byť rozmiestnená po celej ploche (nie napr. len v jednom rohu) obrazca osemsmerovky. **Vedľa seba môžu byť umiestnené maximálne 2 písmená tajničky**. Tri písmená tajničky sa nemôžu vzájomne dotýkať (ani uhlopriečne). V tajničke sa môžu použiť aj znamienka (+, !, .).

**8. LEGENDA** - musí byť podaná ku každej osemsmerovke. Všetky výrazy legendy musia byť usporiadané podľa abecedy.

**9. JEDNOZNAČNOSŤ RIEŠENIA** musí byť daná už autorom. Nemožno používať výrazy, pri ktorých je jedno slovo obsiahnuté v inom slove (napr. súčasne v jednej osemsmerovke: POKER - p REKOP). Jeden výraz sa môže dať vyškrtnúť iba raz.

**10. VÝNIMKY** - progresívne odchýlky z týchto pravidiel bude posudzovať redakcia. Ak budú tieto odchýlky logicky a funkčne zdvôvodnené, autorské práce akceptované.

**11. AKO POSIELAŤ PRÁCE.** Každý príspevok nám posielajte v dvoch vyhotoveniach. **Na jednom nevyškrtanú osemsmerovku s legendou, menom a adresou autora. Na druhom vyškrtanú osemsmerovku s vyznačenou a vypísanou tajničkou.**

**12.** Tieto pravidlá môžu byť doplnené, upravené, rozšírené alebo zjednodušené na základe vývoja tejto problematiky (napr. aj vzťahom k bodu č. 10).

Redakcia časopisu RELAX