



8. – 10. května 2009, Libušín (pod sv. Jiřím)

**Organizace:**

Asociace tradiční lukostřelby ČR- Lukostřelec.cz, o.s.

Soutěž je tří denní a skládá se ze dvou samostatných bloků – již tradiční části „Lukohrátky 2009“ a v neděli volně navazuje „3D maraton“. Obě soutěže jsou vyhodnoceny samostatně a je možné se zúčastnit obou částí nebo jen jedné z nich (je ponecháno na zvážení účastníků).

**Kategorie:**

**Pro soutěž Lukohrátky (8.-9.5.) platí následující rozdělení podle pravidel ATL ČR:**

(Každý soutěžící může soutěž absolvovat jen v jedné z kategorií.)

– **primitivní luk:** historizující luk vyrobený pouze z přírodních materiálů za použití původních technologií, z moderních materiálů se připouští pouze lepidlo u kompozitního luku a materiál tětivy. Šípy musí být též vyrobeny pouze z přírodních materiálů a nesmí mít plastové opeření ani končíky. Hroty šípů mohou být terčové

– **tradiční luk:** luk vyrobený z jednoho kusu. Celodřevěný, s příměsí laminátu, nebo kompozit z více dřev a laminátu. Luk nesmí mít u madla udělané střelecké okno. Zakládka může být vyrobena pouze z přírodního materiálu. Šípy musí být též vyrobeny pouze z přírodních materiálů.

– **holý luk:** luk jednoduchého tvaru z jednoho kusu či skládací (nejsou povoleny luky s kovovým středem). Ramena jsou dřevěná nebo sklolaminátová. Luk může mít zakládku, ale není povolen button. Šípy mohou být libovolné konstrukce, ale nesmí mít řezné hroty. Nejsou povoleny vypouštěče, stabilizátory, zaměřovače, cucáčky ani další technické pomůcky.

**Pro 3D maraton (10.5.) platí rozdělení podle pravidel EAA3D (jiné než uvedené kategorie (kladkový luk, hunter apod.) nejsou otevřeny):** (Každý soutěžící může soutěž absolvovat jen v jedné z kategorií.)

– **primitivní a jezdecký luk (PB-HB):** Primitivní luk vyroben z jednoho kusu dřeva (může být obalen šlachou či kůží), zakázáno je použití jakékoli zakládky či střeleckého okna. Jezdecký luk je symetrický reflexní luk, většinou složený z více materiálů. Madlo luku je taktéž symetrické a musí být minimálně 15mm široké bez jakéhokoli střeleckého okna. Tětiva napnutá na luku prochází jeho středem a luk s napnutou tětivou nesmí měřit více než 160cm. Z obou luků je možné střílet za použití střelecké rukavice, chrániče prstů (Finger TAB) nebo holými prsty a to tak, že střelec musí být v kontaktu se šípem, nebo jeho končíkem. “String walking” (posun prstů po tětivě) je zakázán. Na luku i na tětivě je zakázána jakákoli značka pro kontrolu nátahu. Jsou povoleny pouze dřevěné šípy. Všechny musí být ze stejného materiálu, stejné délky, váhy a provedení.

– **tradiční dlouhý luk (TRLB):** jakýkoliv tradiční dlouhý luk, který je definován tak, že tětiva napjatá na luku se nedotýká luku ve více než dvou bodech (jen v zářezích pro tětivu), bez vypouštěče, zaměřovače a závaží. Tětiva musí být vypouštěna z prstů (rukavička, chránič prstů – tab, holé prsty). Při nátahu se střelec musí ukazováčkem stále dotýkat končíku (zakázán pohyb prstů po tětivě). Nejsou povoleny žádné značky na ramenou a ve střeleckém okně, které by umožňovaly měření vzdálenosti nebo míření. Povoleny jsou pouze dřevěné šípy. Šípy musí být dřevěné ze stejného materiálu, stejně dlouhé, stejně těžké a stejně opeřené.

– **tradiční reflexní luk (TRRB):** jakýkoliv typ tradičního reflexního luku bez kovového středu. Nesmí se používat vypouštěče, stabilizátory, závaží. Tětiva musí být vypouštěna z holých prstů, rukavičky nebo chrániče prstů (tab). Při nátahu se střelec musí ukazováčkem stále dotýkat končíku (zakázán pohyb prstů po tětivě). Nesmí se používat kontrola nátahu na luku nebo na tětivě. Nejsou povoleny žádné značky na ramenou a ve střeleckém okně, které by umožňovaly měření vzdálenosti nebo míření. Povolená zakládka šípu typu T300, Neet, Hoyt Hunter nebo Bear. Je povolen jakýkoliv druh šípů, ale všechny musí být stejného druhu, stejně dlouhé, stejně těžké, se stejnými kormidly, končíky a hroty.

– **holý luk (BB):** Luk a načiní podle pravidel FITA. Jakýkoliv typ reflexního luku, který s přidanými závažími bez tětivy projde otvorem o průměru 12,2 cm. Pohyb prstů po tětivě je povolen. Zaměřovače, vodováhu, vypouštěče, klapačky není povoleno používat. Šípy musí být shodné délky. Do divize spadají také všechny tradiční luky s kovovým středem.

Hroty šípů nesmí mít řezné hrany nebo zpětné háčky. Pro 3D maraton jsou povoleny pouze terčové hroty.

### Účast v závodě:

Řádně přihlášení soutěžící v příslušných kategoriích po zaplacení startovního a provedení prezentace. Každý závodník se závodů účastní na vlastní nebezpečí. Střelce mladší 18-ti let musí na soutěži doprovázet jeho zákonný zástupce nebo jím pověřená zletilá osoba. Počet účastníků soutěže není limitován.

### Přihlášky a startovné:

Přihlášky je možno zasílat pouze elektronicky vyplněním formuláře na adrese <http://www.lukostrelec.cz/prihlaska.html>. Přihláška by měla být odeslána do 30.dubna 2009. Střelec je zařazen do startovní listiny **až po zaplacení startovního**. Startovné se platí **předem na bankovní účet u Raiffeisenbank 2634262001/5500**. Ve startovním je zahrnuta účast v závodě, sobotní (pro LH) a nedělní (pro 3D) oběd a pitný režim. V případě pozdní přihlášky nebo platby (tzn. přihlášky a platby došlé po 30.4.) nebude mít soutěžící bohužel nárok na oběd a není již možné objednat si tričko z akce.

Startovné pro soutěž Lukohrátky 2009:     350 Kč dospělí  
   300 Kč dospělí – členové ATL ČR  
   200 Kč dorost (do 15ti let)

Startovné pro 3D maraton:               400 Kč dospělí  
   350 Kč dospělí – členové ATL ČR  
   200 Kč dorost (do 15ti let)

Za příplatek 100Kč je možné si objednat tričko z akce – v přihlášce prosím uveďte požadovanou velikost. Tričko se platí předem spolu se startovním.

### Odhlášení a storno poplatky:

Pokud se soutěžící řádně odhlásí v termínu do čtvrtka 30.4.2009, bude mu startovné navraceno (snížené o storno poplatek 50Kč). Do středy 6.5. je storno poplatek 50% startovního, po tomto termínu se již žádná část startovního nevrací. Střelec za sebe ale může najít náhradníka, na kterého je možné zaplacené startovné převést.

### Prezentace:

Prezentace pro LH i 3DM probíhá v pátek od 8:00 do 12:00 hodin v turistické ubytovně "Labyrint". Prezentace na 3DM probíhá rovněž v sobotu od 20:00 do 21:00 hodin a v neděli od 8:00 do 9:00 hodin na stejném místě.

### Ubytování:

Ubytování je zajištěno v turistické ubytovně Labyrint v Libušíně, nedaleko od místa konání soutěže. K dispozici jsou vícelůžkové pokoje v hlavní budově nebo malé chatičky. Sociální zařízení a kuchyňka pro přípravu teplého jídla je v ubytovně. Cena ubytování je 60Kč na osobu a noc a je limitováno 60 místy – v tomto případě platí, že kdo se přihlásí (a zaplatí startovné) dříve, tomu je místo v ubytovně rezervováno. Přednost mají zájemci o ubytování na celou dobu soutěže (od pátku až do neděle – dvě noci). Dále je možnost ubytování na přilehlé louce ve vlastním stanu (poplatek je 50Kč za osobu na celou dobu soutěže a jsou v něm zahrnuty mobilní toalety ToiToi a pitná voda pro vaření a osobní hygienu). V přihlášce prosím uveďte Vámi preferovanou variantu ubytování.

### Hodnocení a ceny:

Každá disciplína Lukohrátek je bodována podle pravidel dané disciplíny. Aby byly jednotlivé disciplíny vzájemně porovnatelné, jsou získané body přepočteny na převodní jednotky Ká. Hodnocení disciplíny (tedy získaná Ká) se následně sčítají do celkového hodnocení soutěže. Vítězem celého turnaje se stane střelec s nejvyšším součtem všech „Ká“. V případě rovnosti součtu dvou nebo více střelců bude o umístění rozhodovat rozstřel.

První tři soutěžící každé kategorie obdrží věcné ceny. Dále budou vyhlášeni vítězové jednotlivých disciplín ve všech kategoriích. 3D maraton je hodnocen podle pravidel EAA3D a budou vyhlášeni první tři střelci v každé kategorii.

### Časový harmonogram:

#### **Pátek 8.5.2008**

8:00 – 12:00 Prezentace soutěžících na LH i 3D maraton  
13:00 Slavnostní zahájení Lukohrátek 2009  
13:00 – 17:00 První část soutěže LH

#### **Sobota 9.5.2008**

9:00 – 15:00 Druhá část soutěže LH  
16:00 Kombat jednotlivců  
17:00 Vyhlášení výsledků Lukohrátek 2009  
20:00 – 21:00 Prezentace na 3D maraton  
21:00 Vystoupení seskupení MeKeBa

#### **Neděle 10.5.2008**

8:00 – 9:00 Prezentace na 3D maraton

9:00 – 15:00 3D maraton

16:00 Vyhlášení výsledků 3D maratonu

Časový harmonogram je orientační, zejména časy ukončení soutěží a vyhlášení výsledků se mohou změnit podle aktuální situace.

### **Ostatní ustanovení:**

Střelci se rozdělí do skupin a budou procházet jednotlivé disciplíny spolu se svou skupinou, jako rozhodčí slouží patron skupiny.

Střelci jsou povinni řídit se pokyny patronů a dalších organizátorů soutěže.

K dispozici budou řádně označené cvičné terčovnice. Tréninková střelba na soutěžní terče není povolena a může být penalizována vyloučením ze soutěže.

Střelba je povolena jen na vyhrazených místech (cvičné terčovnice a vlastní soutěžní disciplíny), střelba na jiných místech je riskantní – není proto dovolena a porušení tohoto ustanovení znamená vyloučení střelce ze soutěže.

Střelba nebude umožněna střelcům pod vlivem alkoholu nebo jiné omamné látky.

### **Soutěžní disciplíny:**

Pořadatelé si vyhrazují právo některé disciplíny do soutěže nezařadit. Skutečná skladba disciplín závisí na počtu účastníků a dalších okolnostech, například na přízni počasí. Odražené šípky se nezapočítávají do hodnocení (pokud není u popisu disciplíny výslovně uvedeno jinak). Na žádné disciplíně nejsou k dispozici žádné nástřelné pokusy.

### **Žolík a divoká karta (platí jen pro soutěž Lukohrátky):**

Na začátku soutěže dostane každý soutěžící dvě pomyslné karty - žolíka a divokou kartu. Každá karta může být použita během soutěže pouze jednou. Její použití musí střelec nahlásit před započítáním střelby. Pro určení pořadí v jednotlivých disciplínách nebudou karty počítány, budou počítány pouze do celkového hodnocení soutěže.

*Žolík* - soutěžící získává za disciplínu dvojnásobný počet Ká, než jaký odpovídá jeho nástřelu.

*Divoká karta* - střelec za tuto disciplínu získá 50 Ká bez ohledu na skutečný nástřel. Střelec disciplínu může, ale nemusí absolvovat.

**Použití karet (a jejich zanesení do výsledkové listiny) je nutno hlásit před absolvováním disciplíny a střelci se doporučuje si ve vlastním zájmu zkontrolovat, zda rozhodčí tuto skutečnost do listiny vyznačil. Na pozdější reklamace uplatnění *Žolíka* nebo *Divoké karty* nemůže být brán zřetel, pokud nebude zřetelně označeno ve startovní listině.**

## **Disciplíny - Lukohrátky**

### **1. Terčovka**

<b>Počet šípů:</b>	10 na každou vzdálenost
<b>Terč:</b>	60 cm kruhový 1-10 bodů
<b>Vzdálenost:</b>	20 a 25 m
<b>Čas.limit:</b>	není určen
<b>Bodování:</b>	1 - 10 bodů podle zásahu terče
<b>Max.bodový zisk:</b>	200 bodů = 200 Ká
<b>Minimální nástřel:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Klasická terčová střelba na známé vzdálenosti. <i>! Pro použití Žolíka a Divoké karty se terčovky počítají jako dvě samostatné disciplíny – terčovka 20m a terčovka 25m.</i>

### **2. Ústupovka**

<b>Počet šípů:</b>	6
<b>Terč:</b>	postava
<b>Vzdálenost:</b>	6 vzdáleností v rozmezí 10 - 30 m
<b>Čas:</b>	měří se a převádí na případné bonusové body

<b>Čas.limit:</b>	cca 50 vteřin (bude upřesněno na místě)
<b>Bodování:</b>	1-3 body dle zásahové zóny
<b>Bonus:</b>	za čas až 7 bodů dle přepočtové tabulky
<b>Max.bodový zisk:</b>	18 nástřel + 7 bonus = 25 bodů = 100 Ká
<b>Minimální nástřel:</b>	Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 5 libovolně bodovaných zásahů.
<b>Hodnocení:</b>	4 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	Při shodě rozhoduje o vítězi vyšší počet zásahů, dále lepší čas.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střílí se na postavu, první šíp z nejkratší vzdálenosti, každý další z následující mety. Měří se čas. Při přesunu mezi vzdálenostmi není nutné se otáčet zády k terči. Střelec bude střílet z různých pozic – tak, aby se vyhnul postaveným zábranám.

### 3. Královská ústupovka

<b>Počet šípů:</b>	2 na každou vzdálenost
<b>Terč:</b>	postava
<b>Vzdálenost:</b>	od 15 m se postupuje po 5 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Bodování:</b>	postup na další vzdálenost = bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen
<b>Hodnocení:</b>	10 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	Při shodě rozhoduje o vítězi nižší celkový počet vystřelených šípů, i neúspěšných.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec začíná na základní vzdálenosti, má max. 2 pokusy na zásah terče. Pokud zasáhne, postupuje na další vzdálenost, kde má nové 2 pokusy. Pokud nezasáhne, počítá se mu jako cílová poslední vzdálenost, na které byl úspěšný. Zapisuje se i celkový počet pokusů na všech vzdálenostech (jako pomocné kritérium pro určení vítěze). Vítězem je střelec, který dojde nejdále.

### 4. Šerif z Nottinghamu

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	3 postavy
<b>Vzdálenost:</b>	15 - 25 m
<b>Čas:</b>	měří se jako pomocné kritérium
<b>Bodování:</b>	1 – 3 body dle zásahových zón
<b>Max.bodový zisk:</b>	15 bodů = 105 Ká
<b>Hodnocení:</b>	7 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	Při shodě o vítězi rozhoduje lepší čas.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec musí zneškodnit šerifa, který je zakrytý 2 dalšími postavami – osobními strážci (jejich zásah je penalizován -2 body). Střílí se postupně z několika různých střeleckých postů.

### 5. Postupka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	šachovnice 3 x 3, označeno čísly 1 - 9, velikost pole cca 15 x 15cm
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 15 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Bodování:</b>	za každou dosaženou hodnotu 1 bod
<b>Bonus:</b>	10 Ká za plnou postupku na 9 šípů
<b>Max.bodový zisk:</b>	9 bodů nástřel + 1 bod bonus = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	nejvyšší dosažená hodnota x 10 K
<b>Popis disciplíny:</b>	Střílí se postupka od 1 do 9, střelec nemůže přejít na další hodnotu, dokud nezasáhne další číslo v řadě (nesmí střílet napřeskáčku, mimo pořadí zasažená pole se nepočítají). Pokud střelec nastřílí celou postupku

bez chyby (tzn. na devět šípů), získává navíc ještě jeden prémiový bod.

## 6. Střelba na smíšené terče

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	2 sklopné terče (velikost cca 20 x 30) a klasický terč 40 cm
<b>Vzdálenost:</b>	15 - 30 m
<b>Čas:</b>	měří se jako pomocné kritérium pro určení vítěze
<b>Bodování:</b>	Sklopka 12 bodů, kruhový terč 1 - 10 bodů dle zásahové zóny.
<b>Max.bodový zisk:</b>	54 bodů - 108 Ká
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Úkolem střelce je nejprve sklopit 2 sklopné terče. Když se to střelci podaří, může se zbylými šípy střílet na kruhový terč. Do hodnocení se započítává pouze jeden zásah každé sklopky a všechny zásahy kruhového terče.

## 7. Kolotoč

<b>Počet šípů:</b>	neomezeno
<b>Terč:</b>	2x kruhový 1-2 body
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 18 m
<b>Čas:</b>	neměří se, je dán dobou točení kolotoče
<b>Bodování:</b>	1 - 2 body podle zásahu terče
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen
<b>Hodnocení:</b>	7 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	Při shodě bodů o vítězi rozhoduje vyšší počet zásahů.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec si založí šíp a počká na roztočení kolotoče. Po uvedení kolotoče do pohybu střílí na dva pohybující se kruhové terče. Střelba skončí zastavením kolotoče. Střílí se pouze na terč pohybující se směrem ke střelci a hodnoceny jsou jen čelní zásahy terče.

## 8. Běžící kolečka

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	5 pohybujících se kruhových terčů
<b>Vzdálenost:</b>	cca 12 - 20 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Bodování:</b>	1 - 3 body dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	10 bodů = 120 Ká
<b>Hodnocení:</b>	12 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec střílí na kutálející se kolečka. Střelec může mít šíp založený. Šíp musí zůstat v terči, jinak se jako zásah nepočítá. Na každý terč má střelec jen jeden pokus, pokud mine, znovu na tentýž terč již vystřelit nemůže. Po každém pokusu odstoupí střelec na další (vzdálenější) metu. Střílet na kotouč může střelec jen ve vymezeném prostoru.

## 9. Střelba z vozu

<b>Počet šípů:</b>	8
<b>Terč:</b>	5 různých terčů
<b>Vzdálenost:</b>	není určena
<b>Čas:</b>	Neměří se, je dán dobou pohybu vozu.
<b>Čas.limit:</b>	cca 1 minuta

<b>Bodování:</b>	1,2,3 body dle zásahové zóny.
<b>Max.bodový zisk:</b>	15 bodů = 120 Ká
<b>Hodnocení:</b>	8 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec jede na voze a během pohybu vozu střílí na terče. Pokud nezasáhne, může střílet na stejný terč vícekrát, jediným limitem je celkový počet šípů. V každém terči se započítává pouze jeden zásah (ten horší). Odražené šípy se nepočítají.

## 10. Bojová stezka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	5 terčů + 5 bonusových terčků
<b>Vzdálenost:</b>	není určena
<b>Čas:</b>	Měří se a přepočítává na bonusové body
<b>Čas.limit:</b>	2 minuty
<b>Bodování:</b>	1,2,3 body dle zásahové zóny.
<b>Max.bodový zisk:</b>	15 bodů + 9 bonus.bodů za terče + 6 bodů za čas = 30 bodů = 120 Ká
<b>Hodnocení:</b>	4 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec se vydá po stezce, kde na něj čekají nepřátelé. Úkolem střelce je zneškodnit všechny nepřátele a v co nejkratším čase se dostat do cíle. Pokud střelec mine, musí střílet na nepřítel znovu, dokud jej nezasáhne. Střelec nesmí pokračovat dál po stezce, dokud nepřítel nezneškodní. Na stezce budou vyznačena místa, odkud se na figury střílí. Pokud střelci zbudou nevystřelené šípy a všechny nepřátele zneškodní, může na konci trasy střílet na bonusové terče s hodnotami 1 – 3 body. V každém terči se započítává pouze jeden zásah (= ten horší). Odražené šípy se nepočítají.

## 11. Kyvadlo

<b>Počet šípů:</b>	neomezen
<b>Terč:</b>	kyvadlo
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 15 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Čas.limit:</b>	2 x10 kyvů (kyvadlo bude 2x rozhoupáno)
<b>Bodování:</b>	1 - 2 body dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	7 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
<b>Popis disciplíny:</b>	Klasické kyvadlo. Střelec založí šíp a poté je rozkýváno kyvadlo. Střelec může během 10 kyvů vystřelit tolikrát, kolikrát to stihne. Pak rozhodčí kyvadlo zastaví a střelec si opět v klidu založí šíp. Střelec má ještě jednou 10 kyvů.

## 12. Rychlostřelba

<b>Počet šípů:</b>	neomezen
<b>Terč:</b>	60 cm kruhový terč
<b>Vzdálenost:</b>	18 m
<b>Čas.limit:</b>	45 vteřin
<b>Bodování:</b>	zásah 1 bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen, při 10 úspěšných střelách 80Ká
<b>Hodnocení:</b>	8 Ká za bod
<b>Pomocná kritéria:</b>	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem celkově vystřelených šípů i neúspěšných.

**Popis disciplíny:** Úkolem střelce je zasáhnout v daném časovém limitu terč co největším počtem šípů. V případě rovnosti bodů rozhoduje vyšší počet vystřelených šípů, tedy i těch, které nezasáhly terč. Pokud je shodný počet bodů i šípů, následuje rozstřel z blíže neurčené vzdálenosti. Odražené šípy se nezapočítávají.

### 13. Králíci

**Počet šípů:** 5  
**Terč:** malé 3D figury králíčků  
**Vzdálenost:** 3 - 8 m  
**Čas:** měří se (a zapisuje kvůli určení prvenství v případě shody bodů)  
**Čas.limit:** 30 vteřin  
**Bodování:** 1 - 2 body za zásah  
**Max.bodový zisk:** 10 bodů = 100 Ká  
**Minimální nástřel:** není určen  
**Hodnocení:** 10 Ká za bod  
**Pomocná kritéria:** V případě shody bodů vítězí střelec s kratším časem.  
**Popis disciplíny:** Střelba na 3D figury zvířat na velmi malé vzdálenosti. Střelec si stoupne na startovní značku, terče jsou v okolí této značky. Na povel začne střílet. Na každou figuru má pouze jediný šíp. Pokud mine, nesmí střílet do toho samého terče.

### 14. Dálková terčovka

**Počet šípů:** 10  
**Terč:** kruhový 120x120 cm  
**Vzdálenost:** 50 m  
**Čas:** neměří se  
**Bodování:** 1 – 10 bodů  
**Max.bodový zisk:** 100 bodů = 200 Ká  
**Hodnocení:** 2 Ká za bod  
**Pomocná kritéria:** V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.  
**Popis disciplíny:** Terčová střelba na kruhový terč. Bez nástřelných pokusů.

### 15. Libušínský Roving

**Počet šípů:** 3  
**Terč:** 10 různě velkých kulových terčů  
**Vzdálenost:** 15 - 45 m  
**Čas:** neměří se  
**Bodování:** zásah prvním šípem 3 body, zásah druhým šípem 2 body, zásah třetím šípem 1 bod  
**Max.bodový zisk:** 30 bodů = 120 Ká  
**Hodnocení:** 4 Ká za bod  
**Pomocná kritéria:** V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zasažených terčů.  
**Popis disciplíny:** Střelec z výchozí pozice střílí na terč umístěný na zemi. Počítá se, kolikátým šípem zasáhne z výchozí pozice terč.

### 16. Čertovské piškvorky

**Počet šípů:** 8  
**Terč:** šachovnice 3x3 pole  
**Vzdálenost:** cca 10 - 20 m  
**Čas:** 90 vteřin

- Bodování:** 2 body za zásah správného čtverce, -2 body za zásah nesprávného terče, 1 bod za každý zbylý šíp při korektním nástřelu celého vzoru.
- Max.bodový zisk:** 12 bodů = 96 Ká, při záporném nástřelu se hodnotí jako 0 Ká
- Hodnocení:** 8 Ká za bod
- Popis disciplíny:** Střelec si vylosuje kartičku, na které jsou zakreslené piškvorky (velikost pole 3x3, 4x kolečko, 4x křížek, číslo na kartičce určuje horní stranu kartičky!) a má 20 vteřin na to si polohu koleček a křížků zapamatovat. Po 20 vteřinách se mu karta odebere a střelec si vylosuje kolečko nebo křížek. Úkolem střelce je na terči zasáhnout jenom ta pole kde byla na kartičce vyobrazena kolečka či křížky (podle toho, co si vylosoval). Střelec má k dispozici 8 šípů. Pokud nastřílí vzor správně a zbudou mu nějaké šípy, získává navíc 1 bod za každý ušetřený šíp.

### **17. Střelba na postupující šik**

- Počet šípů:** 9
- Terč:** Skupina postav + vymezený obdélník na zemi
- Vzdálenost:** 100, 75 a 50m
- Bodování:** Zásah postavy 3 nebo 4 body podle zásahové zóny, zásah zóny na zemi 1 – 3 body.
- Max.bodový zisk:** 45 bodů = 135 Ká
- Hodnocení:** 3 Ká za bod
- Popis disciplíny:** Střílí se na skupinu postav z velké vzdálenosti. Po sérii 3 šípů se střelci posunou na bližší metu a vystřelí další sadu 3 šípů, nakonec střílí z nejbližší mety. Hodnotí se zásah postavy (3 body za okraj trupu, 5 bodů za střed trupu a hlavu) nebo zásah cílové zóny vyznačené na zemi. Cílové zóny mají hodnocení 1, 2 nebo 3 body.

### **Kombat**

- Počet šípů:** max. 9
- Terč:** 3 sklopné terče cca 20 x 30 cm
- Vzdálenost:** cca 15 m
- Hodnocení:** Nezapočítává se do celkového hodnocení. Střílí se vyřazovacím způsobem.
- Popis disciplíny:** Střelba na 3 sklopné terče. Pro každé kolo se znovu losují dvojice, které proti sobě nastoupí. Lichý soutěžící postupuje automaticky do dalšího kola, kde nastupuje v prvním duelu. Vyhrává ten střelec, který zasáhne a "sklopí" větší počet terčů. Pokud by se nikdo z dvojice netrefil ani jednou, vypadávají oba. Pokud oba sklopí jen jeden terč, vítězí střelec, který bude mít více zásahů (tedy i nesklopených). V případě, že budou mít oba střelci shodný počet zásahů, vítězí ten, který sklopil terč jako první. Na příkaz STOP se ihned přerušuje střelba v případě, kdy je sklopka shozena zásahem do stojanu nebo odraženým šípem. Sklopka se narovná a pokračuje se dále.

### **Pravidla pro 3D maraton:**

3D maraton se střílí na 3D modely zvířat, celkem bude na trati 28 terčů v rozmezí vzdáleností do 30 metrů. Zásahy jsou hodnoceny 5, 8 nebo 10 bodů podle zásahové zóny. Na každý terč se střílí jen jeden šíp, po ukončení okruhu se jde celý okruh ještě jednou. Hodnotí se jen šípy zabodnuté v terči.

---