

## LUKOHRATKY

8.-10.5.2009 Libusin ( pod sw.Jirim )

### Organizator:

Asociacja tradycyjnego lucznictwa Czeskiej republiki – Lukostrelec.cz, o.s.

Impreza jest trzy dniowy i sklada sie z dwoch turniejow , juz tradycyjne “Lukohratky 2009” a w niedziele dalsza czesc turnieju “3D maraton” . Oba turnieje sa klasyfikowane pojedynczo . Uczestnik imprezy moze uczestniczyc w oby dwoch turniejach jak rowniez w jednym z nich .

### Kategorie:

Dla turnieju Lukohratky 8.-10.5. sa platne nastepujace ustanowienia wedlog ATL ČR (kazdy uczestnik moze bracz udzial tylko w jednej z kategorii )

**Luk prymitywny:** historycznopodobny luk , wyprodukowany a materialow naturalnych za uczeci dawnych technologii. Z nowoczesnych materialow jest dozwolony klej na lok z kompozytem i material na cieciwe.Strzaly musza byc wykonane z materialow naturalnych I niemoga miec plastikowe osady i lotki. Groty sa dozwolone tylko tarczowe.

**Luk goly:** luk prostych ksztaltow z jednego kawalku lub luk skladany ( niejest dozwolony metalowy majdan ) . Ramiona sa drewniane lub kompozytowe . Luk moze niecz zakladke ale niesmie miecz button .Strzaly moga byc jakiegokolwiek konstrukcji ,ale niemoga miecz groty z ostrymi krawedziami. Niesie dozwolone spusty strzal, stabilizatory , celowniki I inne urzadzenia.

**Dla 3D maratonu (10.5.) sa reguly stanowane wedlog EAA3D ( hunter , bloczki itp. niesie dopuszczane )** (kazdy uczestnik moze bracz udzial tylko w jednej z kategorii )

**Luk prymitywny I luk jezdziecki ( PB – HB ) :** Luk prymitywny jest wykonany z jednego kawalku drewna ( moze byc obkejony sciagnami lub skora ) jest niedozwolone jakiegokolwiek zakladka luk okienko strzeleckie .Jezdziecki luk jest symetryczny reflexyjnym lukiem skladany z wielu materialow .Majdan jest rowniez symetryczny I musi byc minimalnie 15mm szerokie bez jakiegokolwiek strzeleckiego okienka . Cieciwa napienta musi przechodzic srodkiem nie moze byc dlgsza jak 160cm . Z obu lukow mozna strzelacz za uzyciem strzeleckiej rekawiczki , ochrona palcow (Finger TAB ) lub golymi palcami I to tak ze strzelec musi byc w kontakcie ze strzala lub osada . “Sting walking “ posuwanie palcow po cieciwie jest zakazany . Na luko I cieciwie jest zakazane jakiegokolwiek oznakowanie . Sa zezwolone tylko drewniane strzaly I wszystkie musza byc jednakowo dlgie , z tego samego materialu , wykonania I wagi .

**Luk tradycyjny (TRLB ) :** jakiegokolwiek tradycyjny luk ,ktury ma definicje ,ze cieciwa naciagnieta sie niedotyka luku nie wiecej jak w dwoch miejscach ( tylko w miejscach na uchwyt cieciwy ) .

**Luk tradycyjny reflexowy (TRRB ) :** Jakiegokolwiek luk reflexowy tradycyjny bez metalowego majdanu . Bez spustow, stabilizatorow I celownikow .Cieciwa musi byc wypuszczana z palcow (rekawiczka , ochraniacz palcow – tab , bole palce ) . Przy naciaganiu sie musi strzelec dotykacz posrednim palcem stale konca strzaly (posuwanie palcow po cieciwie jest zakazany ) . Niesie dozwolone zadne oznakowania w strzeleckim okienku lub na ramionach luku . Dozwolone sa jakiegokolwiek rodzaje strzal ale wszystkie musza byc jednakowo dlgie , z tego samego materialu , wykonania I wagi . Zezwolona jest zakladka pytu T 300, Neet , Hoyt Hunter lub Bear.

**Luk goly (BB ) :** Luk i narzedzia dle regul FITA . Jakiegokolwiek luk reflexyjny , ktory z ciezarkami przejdzie przez otwor o srednicy 12,2 cm . Posuwanie palcow po cieciwie jest dozwolony . Celowniki , spusty i poziomnica niesie zezwolone . Strzaly musza byc jednakowej dlgosci . Do tej kategori

spadaja wszystkie luki z metalowym majdanem. Strzaly niemoza miec groty z ostrymi krawedziami .  
Na 3D maraton sa zezwolone tylko tarczowe groty.

### **Uczestnictwo w imprezie:**

Jest tylko dla regularnie zgloszonych uczestnikow , wplacie startownego i wpisaniem do prezentacji. Kazdy zawodnik tej oto imprezy sie uczestniczy na wlasne ryzyko. Strzelca mlodszeo 18 lat musi na zawodach doprowadzacz jego rodzic . Ilosc zawodnikow na imprezie niejest limitowana.

### **Zgloszenie i startowne :**

Zgloszenia jest mozliwe przesylicz tylko forma elektroniczna a to wypelnieniem formularzu na :  
[http://www.lukostrelec.cz/prihlaska\\_pl.html](http://www.lukostrelec.cz/prihlaska_pl.html). Zgloszenie by mialo byc wyslane najpozniej do 30.4.2009

uczestnik jest wpisany w list startowy az po zaplaceniu . Startowne sie placi do przodu a to na konto banku Raiffeisenbank 2634262001/5500 . Startowne zawiera uczestnictwo w imprezie sobotnie Lukohratki I niedzielnym 3D maraton objad i rezim picia . W przypadku opuznionej wplaty ,ktora przyjdzi epo terminie (30.4.2009 ) uczestnik niema naroku na objad I rowniez na koszulke z imprezy.

<b>Startowne na turniej Lukohratki 2009 :</b>	<b>350.- koron czeskich dla doroslego</b>
	<b>300.- dla czlokna ATL CR</b>
	<b>200.- dzieci do 15 roku</b>
<b>Startowne na turniej 3D maraton :</b>	<b>400.- koron czeskich dla doroslego</b>
	<b>350.- dla czlokna ATL CR</b>
	<b>200.- dzieci do 15 roku</b>

Za 100,- koron czeskich mozna sobie zamowicz koszulke z imprezy . Platne w raz ze startownym .

### **Zerygnacja z imprezy I storno :**

Jezeli sie uczestnik regularnie odglosi do czwartku 30.4.2009 bedzie mu zwruciona wplata potraczona o 50.- koron czeskich . Do szrody 6.5. jest storno potraczone o 50% wplaty startownego a po tym terminie sie juz zadna kwota niezwraca. Strzelec ale moze za siebie wyslacz nastepce , ktory moze wplate przejecz na siebie .

### **Prezentacja:**

Zaczyna w piatek dla Lukohratek i 3D maratonu od godziny 8:00 do 12:00 w turystycznej chacie "labyrinth " . A w sobote na 3D maraton od godziny 20:00 do 21:00 a niedziele od 8:00 do 9:00 na tym samym miejscu .

### **Noclegi:**

Sa zabezpieczone w w turystycznej chacie "labyrinth " niedaleko od miejsca imprezy . W ofercie sa wiele luzkowe pokoje w glownej chacie lub czteroosobowe male chatki . Zaplecze socialne I kuchenka sa w glownym budynku . Cena za nocleg jest 60.- koron czeskich za osobe I noc . Chata jest limitowana tylko dla 60 miejsc . I s tego plynie ,ze kto sie zglosi szybciej i wplaci startowne ten ma pierszenstwo do rezerwacji noclegu. Pierszenstwo maja osoby ktore beda rezerwowaly noclegi na

cała doba imprezy. Następnie jest możliwość nocowania na bliskiej łacie we własnych namiotach .  
cena za osobę i całą imprezę jest 50.- koron czeskich . W pobliżu będą toalety TOI TOI a  
łazienki do dyspozycji w głównej chacie .

### **Punktowanie i nagrody :**

Każda dyscyplina turnieju lukohratek jest punktowana dle reguł danej dyscypliny. Żeby były poszczególne dyscypliny wzajemnie porównywalne są naliczone punkty przeliczane na współczynnik "Ka" i zwycięzca stanie ten kto ma najwięcej "Ka" . Jeżeli będzie przypadek równości "Ka" pomiędzy dwoma lub więcej uczestnikami to będzie rozstrzał .

Pierwsi trzy zawodnicy otrzymają w każdej kategorii wartościową nagrodę. Następnie będą ogłoszone wyniki we wszystkich dyscyplinach . W 3D maratonie będą wyróżnieni dle reguł EAA3D trzy zawodnicy w każdej kategorii.

### **Czasowy harmonogram:**

Piątek 8.5.2009

8:00 – 12:00	prezentacja zawodników na Lukohratki i 3D maraton
13:00	uroczyste rozpoczęcie Lukohratek 2009
13:00 – 17:00	pierwsza część Lukohratek 2009

Sobota 9.5.2009

9:00-15:00	druga część Lukohratek 2009
16:00	kombat indywidualnych strzelców
17:00	Ogłoszenie wyników Lukohratek 2009
20:00-21:00	Prezentacja na 3D maraton
21:00	Impreza grupy MeKeBa

Niedziela 10.5.2009

8:00-9:00	Prezentacja na 3D maraton
9:00-15:00	3D maraton
16:00	Ogłoszenie wyników 3D maratonu

Czasowy harmonogram jest orientacyjny , zwłaszcza zakończenie turniejów i ogłoszenia wyników.

### **Inne ustanowienia :**

Zawodnicy będą rozdzieleni do grup i Patron tej grupy będzie również sędzią . Zawodnicy się kierują informacjami patrona i organizatorów turnieju.

Do dyspozycji będą również oznakowane treningowe tarcze . Treningowe strzelanie za turniejowe cele nie jest zezwolone i może być penalizowane i odstąpieniem z turnieju . Strzelanie treningowe jest dozwolone tylko na miejscu tym zaznaczonym a na innych miejscach jest ryzykowna i niedozwolona i nieakceptowanie tego by powodowało wyeliminowanie z turnieju.  
Strzelanie nie będzie dozwolone lucznikowi pod wpływem alkoholu i narkotyków .

### **Dyscypliny turnieju:**

Organizatorzy mają prawo niektóre dyscypliny do turnieju niezakomponować. Skuteczna ilość dyscyplin zależy od ilości uczestników, od pogody itp. Strzały które się od celu odbijają się niezaliczają. Na żadnej dyscyplinie nie jest możliwa próbna strzela.

### **Zolik i dzika karta:**

Na początku turnieju dostanie każdy z łuczników dwie karty: Zolika i Dzika karta. Każda z kart może być użyta w turnieju tylko raz. Jej użycie musi strzelec zgłosić przed rozpoczęciem strzelania. Karty nie będą zaliczane do wyników w poszczególnych dyscyplinach. Bada zaliczane tylko do całkowitego wyniku strzelca.

- Zolik - strzelec podwaja uzyskuje wynik "Ka" w dyscyplinie
- Dzika karta – strzelec dostaje za dyscyplinę 50 "Ka" niezależnie od tego ile punktów na dyscyplinie zdobędzie, również strzelec nie musi dyscyplinę strzelać.

### **Wykorzystanie karet**

**Proszę zgłosić przed rozpoczęciem dyscypliny i we własnym zakresie sprawdzić czy była ona wpisana do karty wyników. Późniejsze reklamacje nie będą akceptowane!**

### **Dyscypliny – Lukohratki**

#### **1. Tarczówka**

Ilość strzał: 10 na każdą odległość  
tarcza: 60cm okrągła 1-10 punktów  
odległość: 20 i 25m  
czasowy limit: nie jest stanowiony  
Punktacja: 1-10  
max. uzysk: 200 punkt. = 200 Ka  
opis dyscypliny: klasyczna karczówka na znane odległości  
**! uwaga ! wykorzystanie zolika i dzikiej karty jest możliwe ale liczy się to jako dwie poszczególne dyscypliny .**

#### **2. Cofanie się**

Ilość strzał: 6  
tarcza: sylueta figuryny  
Odległość: 6 odległości od 10-30m  
Czas: liczy się i jest przeliczany na przypadkowy bonus  
czasowy limit: 50 sekund ( będzie ustalone na miejscu )  
punktacja: 1-3 w zależności od trafienia  
Bonus: za czas aż 7 punktów przeliczony dla tabelki  
max. uzysk: 18 punkt. + 7 bonus = 25 punkt. = 100 Ka  
min. uzysk: dla przyznania bonusu, 5 minimalnych trafień  
przelicznik: 4 Ka za punkt  
opis dyscypliny: strzela się na figurynie, pierwszy strzał z najkrótszej odległości i następne co parę metrów z tym że się liczą trafienia i uzyskany czas. Cofanie się do tyłu można nieodwracając

sie tyłem . Strzelec będzie strzelał z różnych pozycji tak że by mijal przeszkody .  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje ilość trzfiien jak również czas

### **3. Krolewskie cofanie sie**

Ilość strzał: 2 na każdą odległość  
tarcza : sylueta figuryny  
Odległość: od 15m cofamy się po 5m do tyłu  
Czas: się nie liczy  
punktacja : cofnięcie się do tyłu zaliczamy 1 punkt  
max.uzysk : nieograniczony  
przelicznik : 10 Ka za punkt  
opis dyscypliny: strzela się na figurinie I strzelec ma 2 próby na trafienie tarczy , jak trafi idzie na następną odległość gdzie ma następne dwie próby . Jeżeli nie trafi to zalicza się mu ostatnią odległość gdzie trafił tarcze . Zalicza się wszystkie strzały wystrzelone . Zwycięzca jest ten kto dojdzie najdalej .  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje mniejsza ilość wystrzelonych strzał I nietrafionych

### **4.Szeryf z Nottinghamu**

Ilość strzał: 5  
tarcza : 3 syluety figuryny  
Odległość: 15-25m  
Czas: liczy się jako pomocne kryterium  
punktacja : 15 punktów = 105 Ka  
przelicznik : 7 Ka za punkt  
opis dyscypliny: strzelec musi zlikwidować szeryfa ,który jest zakryty dwoma strażnikami I ich trafienie jest penalizowane 2 punktami . Strzela się z różnych miejsc.  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje lepszy czas

### **5. Kolejność trafień**

Ilość strzał: 10  
tarcza : szachownica 3x3 , oznakowana cyframi 1 – 9 , wielkość pola 15 x 15 cm  
Odległość: 12-15m  
Czas: nie liczy się  
punktacja : za każdą trafioną cyfrę jest punkt  
Bonus: 10Ka za wszystkie trafione cyfry 1-9  
max.uzysk punk: 9 punktów za trafienia + 1 bonus = 100 Ka  
opis dyscypliny: strzelec strzela na cyfry od 1 do 9 i nie może przeskakiwać ,musi pokolej trafić , nie trafienie w kolejności się nie liczy I nie liczy się trafienie w tą samą cyfrę .

### **6. Strzelanie na różne tarcze**

Ilość strzał: 5  
tarcza : dwie opadające tarcze ( 20x 30cm ) i klasyczna tarcza 40cm

Odleglosc: 15-30m  
Czas: liczy sie jako pomocne kryterium  
punktacja : opadajaca tarcza 12 i okragla tarcza 1- 10  
Max. uzysk : 54 punktow = 108Ka  
przelicznik : 2 Ka za punkt  
popis dyscypliny: strzelec musi trafic najpierw opadajace tarcze I dopiero potem moze strzelacz do okragle j tarczy

### **7.Karuzela**

Ilosc strzal: nieograniczone  
tarcza : 2 okragle 1-2 punkty  
Odleglosc: 12-18m  
Czas: nie liczy sie jest tylko czas krecenia sie karuzeli  
punktacja : 1-2 punktow  
Max. uzysk: nieograniczony  
przelicznik : 7 Ka za punkt  
popis dyscypliny: strzelec za lozy sobie strale I czeka na rozkrecenie sie karuzeli . Po urochomieniu strzela sie na obie tarcze. Ale tylko na przod a nie ty tarczy .  
pomocna kryteria: przy rownym wyniku decyduje wieksza ilosc trafien

### **8.Biegnace kolka**

Ilosc strzal: 5  
tarcza : 5 biegnacych sie kolek ( tarcz)  
Odleglosc: 10-20m  
Czas: nie liczy sie  
punktacja : 1-3 punktow za trafiona zone  
przelicznik : 12 Ka za punkt  
popis dyscypliny: strzelec trafia sie do okraglych tarcz ,ktore biegną . Strzelec moze miec zalozana strzale. Strzala musi zostac w tarczy inaczej sienieliczy .Na kazda tarcze ma strzelec tylko jeden strzal, jak minie musi strzelacz do nastepnego. Po kazdym strzale strzelec sie cofa o pare metrow do tylu.  
pomocna kryteria: przy rownym wyniku decyduje wieksza ilosc trafien

### **9.Strelanie z powozu**

Ilosc strzal: 8  
tarcza : 5 roznych tarcz  
Odleglosc: nie jest stanowiona  
Czas: nie liczy sie jest tylko czas jazdy powozu  
Czas. Limit: cca 1 minuta  
punktacja : 1, 2, 3 punktow za trafiona zone  
max.punk: 15 punktow = 120Ka  
przelicznik : 8 Ka za punkt  
popis dyscypliny: strzelec jadac na powozie musi trafic tarcze . Jezeli sie nie trafi moze n ata

samo tarcze strzelacz ponownie. Jest limitowany tylko strzałami. Zalicza się tylko jedno trafienie a to to gorsze .

pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość trafień

### **10. Sieczka wojownika**

Ilość strzał: 10  
tarcza : 5 tarcz + 5 małych tarcz jako bonus  
Odległość: nie jest stanowiona  
Czas: liczy się i przelicza jako bonus  
Czas.limit: 2 minuty  
punktacja : 1,2,3 punktów za trafioną zone  
max.punkt: 15 punktów +9 bonus punktów +6 punktów za czas =30 punktów = 130Ka  
przelicznik : 4 Ka za punkt  
opis dyscypliny: strzelec musi w co najkrótszym czasie na ścieżce trafić nieprzyjaciela , jeżeli nie trafi to musi strzelacz ponownie tak by go trafił . Potem na końcu trasy może strzelacz na bonusowe tarcze . Zalicza się tylko jedno trafienie o to to gorsze.  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość trafień

### **11. Kiwadło**

Ilość strzał: nieograniczone  
tarcza : kiwadło  
Odległość: 12-15m  
Czas: nie liczy się  
czas.limit: 2x10 kiwan ( kiwadło będzie 2x rozkiwane)  
punktacja : 1- 2 punktów za trafioną zone  
przelicznik : 7 Ka za punkt  
max.punkt: nieograniczone  
opis dyscypliny: strzelec założy sobie strzały i trafia w kiwadło ile razy starczy trafić podczas 10 kiwnieczy . I potem jeszcze raz to samo .  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość trafień

### **12.Szybka strzelba**

Ilość strzał: nieograniczone  
tarcza : 60cm średnicy  
Odległość: 18m  
Czas: 45 sekund  
punktacja : trafienie 1 punkt  
przelicznik : 8 Ka za punkt  
max.punkt: nieograniczone, przy 10 strzałach =80ka  
opis dyscypliny: strzelec w czasowym limicie musi co jak najwięcej wystrzelić strzał na tarcze  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość strzał trafionych lub nie trafionych

### **13.Kroliczki**

Ilość strzał: 5  
tarcza : male figurki 3D kroliczków  
Odległość: 3-8m  
Czas: liczy się tylko dla przypadku równej ilości punktów  
czas.limit: 30sekund  
punktacja : 1- 2 punktów za trafioną zone  
przelicznik : 100 Ka za 10 punktów  
max.punkt: nieograniczone  
opis dyscypliny: strzelec strzela na male tarcze 3D kroliczków na male odległości , jeżeli nie trafi musi strzelać na następną .  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje krótszy czas

### **14. Strzelanie na odległość**

Ilość strzał: 10  
tarcza : 120 x 120 cm  
Odległość: 50m  
Czas: nie liczy się  
punktacja : 1- 10 punktów za trafioną zone  
przelicznik : 2 Ka za punkt  
max.punkt: 100 punktów = 200Ka  
opis dyscypliny: strzelanie na okrągłą tarczę bez pręg .  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość trafień

### **15.Libusinsky Roving**

Ilość strzał: 3  
tarcza : 10 ruznic durznych tarcz w kształcie balonu  
Odległość: 15-45m  
Czas: nie liczy się  
punktacja : trafienie pierwszą strzałą 3 punkty ,druga 2 punkty a trzecia 1 punkt  
przelicznik : 4 Ka za punkt  
max.punkt: 30 punktów = 120Ka  
opis dyscypliny: strzelec strzela na tarczę leżącą na ziemi i liczy się którym strzałem ją trafił  
pomocna kryteria: przy równym wyniku decyduje większa ilość trafień

### **16. Djabelskie kolko I krzyż**

Ilość strzał: 8  
tarcza : 3x3 pole  
Odległość: 10-20m  
Czas: 90 sekund  
punktacja : 2 punkty za trafienie prawidłowego kwadratu i -2 punkty za nieprawidłowe trafienie . I 1 punkt za każdą strzałę co zostanie niewystrzeloną w przypadku wszystkich trafień  
przelicznik : 8 Ka za punkt



max.punkt: 12 punktów = 96Ka

opis dyscypliny: strzelec wylosuje sobie kartkę z kuleczkami i krzyżykami na 20 sekund ma je w ręce i musi sobie to zapamiętać. Potem losuje krzyżyk lub kolko i strzela na to co sobie wylosował. Jeżeli trafi wszystko i zostaną mu jeszcze strzały to ma dodatkowy punkt za każdą strzałę

### **17. Strzelba na szyk nieprzyjacielski**

Ilość strzał: 9

tarcza : grupa figuryn + kwadrat wyznaczony na ziemi

Odległość: 100 – 75 – 50 m

punkcja : trafienie 3- 4 punkty w zależności od zony , trafienie w kwadrat na ziemi 1-3 punkty w zależności od zony .

przelicznik : 3 Ka za punkt

max.punkt: 45 punktów = 135Ka

opis dyscypliny: strzela się na figurynę na dużą odległość . Po serii 3 strzał się strzelcy posuwają na bliższą meta i strzelają następne trzy strzały i w końcu z najbliższej mety też trzy strzały .

### **18. Kombat**

Ilość strzał: max. 9

tarcza : 3 opadające tarcze 20x 30 cm

Odległość: 15m

punkcja : niezalicz się do całkowitego wyniku

opis dyscypliny: strzela się na opadające trzy tarcze , dwaj strzelcy przeciwko sobie , kto trafi więcej tarcz wygrywa i postępuje do następnego kola i tak się eliminuje strzelców aż do najlepszego .

### **Regulamin dla 3D maratonu**

3D maraton się strzela na 3D zwierzęki i całkowicie będzie ena trasie 28 celów do maksymalnej odległości 30m . Punkcja jest 5 , 8 i 10 punktów w zależności od zony trafienia .Na każdą tarczę się strzela jedną strzałą . Po ukończeniu trasy się idzie jeszcze raz to samo .

