



12. května 2012, Libušín (pod sv. Jiřím)

**Organizace:**

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

Soutěž probíhá v sobotu 12.5.2012 jako sdružená soutěž družstev a soutěž jednotlivců.

**Kategorie:**

**Rozdělení kategorií 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, ale mohou mít plastové končíky.

– **holý luk s dřevěnými šípy:** stejný, jako tradiční luk, ale luky mohou mít střelecké okno. Povoleny pouze přírodní šípy, končíky mohou být plastové.

- **open:** 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 nastavitelný button. Šípy mohou být libovolné konstrukce, ale nesmí mít řezné hroty. Nejsou povoleny vypouštěče, stabilizátory, zaměřovače, cucáčky ani další technické pomůcky

– **kategorie dětí:** Děti do 12-ti let soutěží v samostatné dětské kategorii s odlišnou skladbou disciplín, než je soutěž dospělých. Podmínkou účasti v dětské kategorii je proto absolvování soutěže v rámci dětské skupiny odděleně od dospělých. Vybavení dětí musí spadat do jedné z výše uvedených kategorií, ale dětská kategorie nebude podle vybavení dělena. Spodní věková hranice je omezena na cca 5 let - děti musí být schopny jít samy bez doprovodu.

Hroty šípů nesmí mít řezné hrany nebo zpětné háčky. Střelci ve všech kategoriích se musí při výstřelu dotýkat šípu a v žádné kategorii není povolen string-walking nebo face-walking.

**Účast v závodech:**

Řádně přihlášení soutěžící v příslušných kategoriích po zaplacení startovního a provedení prezentace. Každý závodník se závodů účastní na vlastní nebezpečí. Počet účastníků soutěže je limitován, doporučujeme se přihlásit včas.

**Přihlášky a startovné:**

Přihlášky je možno zasílat pouze elektronicky vyplněním formuláře na adrese

<http://www.lukostrelec.cz/modules.php?name=Prhlaska&file=index&turnaj=10>. Přihláška by měla být odeslána do 7.května

2012. 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 závodech, sobotní oběd a základní pitný režim. V případě pozdní přihlášky nebo platby (tzn. přihlášky a platby došlé po 7.5.) nebude mít soutěžící bohužel nárok na oběd.

Startovné: 350 Kč dospělí

200 Kč dorost 13 – 18 let

100 Kč děti do 12ti let

Střelcům, kteří nejsou členy Asociace tradiční lukostřelby ČR a ani nemají platnou licenci Českého lukostřeleckého svazu nebo EAA 3D, je startovné navýšeno o 30Kč na pojištění (neplatí pro kategorii dětí).

**Odhlášení a storno poplatky:**

Pokud se soutěžící řádně odhlásí v termínu do pondělí 7.5.2012, bude mu startovné navraceno (snížené o storno poplatek 50Kč).

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 probíhá v pátek od 20:00 do 22:00 hodin a v sobotu od 8:00 do 9:00 hodin v turistické ubytovně "Labyrint".

### **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).

V přihlášce prosím uveďte Vámi preferovanou variantu ubytování. Z důvodů snižování nákladů za pronájem areálu budou chatičky obsazovány až poté, kdy bude naplněna kapacita ubytovny.

### **Hodnocení a ceny:**

V sobotu probíhají paralelně dvě soutěže – soutěž jednotlivců a soutěž družstev.

Pro soutěž jednotlivců se sčítají body nastřílené v jednotlivých disciplínách a vítězem bude v každé kategorii vyhlášen střelec s nejvyšším součtem bodů.

Dále probíhá soutěž družstev. Soutěž družstev bude probíhat tak, že před zahájením disciplíny skupina zvolí, který střelec bude za skupinu střílet tuto disciplínu. Následně se po odstřílení zapíše jméno a skóre tohoto střelce také do soutěžní karty skupiny. Platí přitom omezení, že žádný střelec nesmí střílet za skupinu více disciplín, než je (celkový počet disciplín / počet střelců ve skupině) zaokrouhleno nahoru.

### **Časový harmonogram:**

#### **Pátek 11.5.2012**

20:00 – 22:00      Prezentace soutěžících

#### **Sobota 12.5.2012**

8:00 – 9:00      Prezentace soutěžících

9:30              Zahájení soutěže Lukohrátky 2012

9:30 - 18:00      Soutěž LH2012

19:00              Vyhlášení výsledků Lukohrátek 2012 a vyhlášení Lukostřelecké ligy 2011

Časový harmonogram je orientační, zejména čas ukončení soutěže a vyhlášení výsledků se může změnit podle aktuální situace.

### **Ostatní ustanovení:**

Střelci se již přihlášce řadí do skupin a budou procházet jednotlivé disciplíny spolu se svou skupinou, jako rozhodčí bude fungovat určený člen skupiny - patron. Střelci jsou povinni řídit se pokyny patronů a dalších organizátorů soutěže. Apelujeme na fair-play. 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.

Soutěž dětí bude probíhat samostatně v průběhu soboty a bude organizována formou samostatné dětské skupiny. Zúčastnit se soutěže dětí mimo tuto dětskou skupinu není možné – dítě, které by šlo ve skupině s dospělými střelci, by bylo hodnoceno jako dospělý střelec.

### **Soutěžní disciplíny:**

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

### **Žolík a divoká karta:**

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.**

Pro účely Ž a DK se terčová střelba na 20 a 25 m počítají jako dvě samostatné disciplíny.

**Skupiny mohou také využít žolíka. Použití žolíka na nějaké disciplíně musí skupina oznámit a do karty vyznačit ještě před tím, než začne první její střelec tuto disciplínu střílet. V soutěži skupin nelze použít divokou kartu.**

## Disciplíny

### 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>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 12 - 30 m
<b>Čas:</b>	měří se limit, za kratší čas jsou bonusové body
<b>Čas.limit:</b>	45 vteřin (bude upřesněno na místě)
<b>Bodování:</b>	5,8,10 bodů dle zásahové zóny
<b>Bonus:</b>	Za každou vteřinu pod časový limit 1 bod navíc
<b>Max.bodový zisk:</b>	60 bodů nástřel + bonus za čas
<b>Minimální nástřel:</b>	<u>Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 4 libovolně bodované zásahy.</u>
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelí 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. První šíp smí být založen. Odražené šípy se počítají jen v případě, že se prokazatelně odrazily od terče a zůstaly ležet před postavou. V tom případě se počítá jako nejnižší bodová hodnota (i kdyby se odrazil třeba od hlavy).

### 3. Královská ústupovka

<b>Počet šípů:</b>	2 na každou vzdálenost
<b>Terč:</b>	postava
<b>Vzdálenost:</b>	od 10 m se postupuje po 5 m
<b>Bodování:</b>	postup na další vzdálenost = bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen
<b>Hodnocení:</b>	10 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec se může rozhodnout z jaké vzdálenosti začne střílet a to v rozsahu od 10 do 30 metrů. Od vzdálenosti, kde započal, již postupuje po jednotlivých metách a nemá možnost přeskokovat. Na každé metě má nejvýše 2 pokusy na zásah terče. Pokud zasáhne, postupuje na další vzdálenost, kde má nové 2 pokusy. Pokud nezasáhne, počítá se mu jako výsledek vzdálenost na kterou došel. Pokud nezasáhne na první metě, má 0 bodů. Odražené šípy se započítávají pouze tehdy, pokud byly prokazatelně odrazeny od cílové plochy a nachází se po odražení před terčem - posouzení je vždy na rozhodčím případně skupině.

#### 4. 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>	Neurčená v rozmezí 12 – 20 m
<b>Bodování:</b>	Za každou dosaženou hodnotu 1 bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	9 bodů za nástřel + 1 bod bonus = 10 bodů = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	Nejvyšší dosažená hodnota x 10Ká
<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 na přeskáčku, mimo pořadí zasažená pole se nepočítají). Pokud střelec nastřílí celou postupku bez chyby (tzn. na devět šípů), získává navíc ještě jeden prémiový bod.

#### 5. Lovecká stezka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	3D zvířata
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 30 m
<b>Bodování:</b>	Podle zásahové zóny 5, 8 nebo 10 bodů
<b>Max.bodový zisk:</b>	100 bodů = 200 Ká
<b>Hodnocení:</b>	Jeden bod = 2 Ká
<b>Popis disciplíny:</b>	Standardní 3D lukostřelba na trati s 10 zvířaty. Odražené šípy se nepočítají. Stejně tak se nepočítají kopyta, rohy nebo podstavec terče.

#### 6. Střelba na smíšené terče

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	2 sklopné terče (velikost cca 20 x 30) a klasický terč 60 cm
<b>Vzdálenost:</b>	15 - 30 m
<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. Děti musí sklopky strefit, nemusí je nutně shodit.

#### 7. Běžící kolečka

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	5 pohybujících se kruhových terčů
<b>Vzdálenost:</b>	cca 12 - 20 m
<b>Bodování:</b>	5, 8 a 10 bodů dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	50 bodů = 150 Ká
<b>Hodnocení:</b>	3 Ká za bod
<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 <b>úspěšném</b> pokusu odstoupí střelec na další (vzdálenější) metu, pokud mine, odstupovat nemusí. Střílet na kotouč může střelec jen ve vymezeném prostoru.

## 8. Bojová stezka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	5 terčů + 5 bonusových terčků
<b>Vzdálenost:</b>	10 – 30 m
<b>Čas:</b>	měří se limit, za kratší čas jsou bonusové body
<b>Čas.limit:</b>	100 vteřin, za každou vteřinu pod limit bonus 1 bod (při <u>zneškodnění všech postav a vystřelení všech 10 šípů</u> )
<b>Bodování:</b>	5,8,10 bodů dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	50 bodů + 25 bonus.bodů za terče + body za čas
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<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 nepřitele znovu, dokud jej nezasáhne. Střelec nesmí pokračovat dál po stezce, dokud nepřitele nezneškodní. Na stezce budou vyznačena místa, odkud se na figury střílí. Pokud střelci zbudou nevystřelené šípy a všechny nepřátele zneškodní, střílí na konci trasy na bonusové terče s hodnotami 3,5 a 9 bodů. V každém terči se započítává pouze jeden zásah. Odražené šípy se nepočítají. První šíp nesmí být založen. Pro přiznání časového bonusu je potřeba vystřelit všech 10 šípů a zasáhnout všechny figury (nemusí být zasaženy všechny bonusové terče). Pokud se při sčítání bodů zjistí, že některý střelec nestrefil jednu z figur, počítají se mu jen do té doby nastřílené body a nic dalšího – ani body za čas, ani následující figury nebo bonusové terče. Střelec by si měl být tedy 100% jistý, že zasáhl a může postupovat.

## 9. Kyvadlo

<b>Počet šípů:</b>	neomezen
<b>Terč:</b>	Kyvadlo
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 15 m
<b>Čas.limit:</b>	2 x15 kyvů (kyvadlo bude 2x rozhoupáno)
<b>Bodování:</b>	1 - 2 body dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	10 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Klasické kyvadlo. Střelec založí šíp a poté je rozkýváno kyvadlo. Střelec může během 15 kyvů vystřelit tolikrát, kolikrát to stihne. Pak rozhodčí kyvadlo zastaví a střelec si opět v klidu založí šíp. Střelec má ještě jednou 15 kyvů.

## 10. 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 90Ká
<b>Hodnocení:</b>	9 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Úkolem střelce je zasáhnout v daném časovém limitu terč co největším počtem šípů. Odražené šípy se započítávají pouze tehdy, pokud byly prokazatelně odraženy od cílové plochy a nachází se po odražení před terčem - posouzení je vždy na rozhodčím, případně skupině. Pro účely ligových rekordů má pro špičkové výkony smysl zaznamenat i celkový počet vystřelených šípů (tedy i těch, které nezasáhnou terč).

## 11. Králíci

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	malé 3D figury králíčků
<b>Vzdálenost:</b>	3 - 8 m
<b>Čas.limit:</b>	30 vteřin
<b>Bodování:</b>	1 nebo 2 body za zásah
<b>Max.bodový zisk:</b>	10 bodů = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	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. První šíp smí být založen před zahájením střelby.

## 12. Dálková terčovka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	kruhový 120x120 cm
<b>Vzdálenost:</b>	50 m
<b>Bodování:</b>	1 – 10 bodů
<b>Max.bodový zisk:</b>	100 bodů = 200 Ká
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Terčová střelba na kruhový terč. Bez nástřelných pokusů.

## 13. Čertovské piškvorky

<b>Počet šípů:</b>	8
<b>Terč:</b>	šachovnice 3x3 pole
<b>Vzdálenost:</b>	cca 10 - 20 m
<b>Bodování:</b>	2 body za zásah správného čtverce, -2 body za zásah nesprávného terče, 1 bod za každý zbylý šíp při korektním nástřelu celého vzoru.
<b>Max.bodový zisk:</b>	12 bodů = 96 Ká, při záporném nástřelu se hodnotí jako 0 Ká
<b>Hodnocení:</b>	8 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	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 šípky, získává navíc jako bonus 1 bod za každý ušetřený šíp.

## 14. Terčovka „na ruby“

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	60 cm kruhový
<b>Vzdálenost:</b>	20 m
<b>Bodování:</b>	1 - 10 bodů podle zásahu terče, ale <b>hodnocení je obrácené</b> – střed je za 1 bod, bodová hodnota roste se vzdáleností od středu.
<b>Max.bodový zisk:</b>	100 bodů = 100 Ká
<b>Minimální nástřel:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelba na kruhový terč, kde bodování jednotlivých zón je obrácené – žlutý střed je za pouhý 1 bod, nejvyšší hodnotu 10 bodů má vnější bílý kruh.

### **15. Lesní roving**

<b>Počet šípů:</b>	Max. 3 šípy na terč, po prvním úspěšném zásahu střelec další šípy nestřílí
<b>Terč:</b>	Různě velké terče s vyznačením lépe bodované zásahové zóny
<b>Vzdálenost:</b>	10 - 40 m
<b>Bodování:</b>	4 – 1 bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	40 bodů = 160 Ká
<b>Minimální nástřel:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	4 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec z výchozí pozice střílí na terč. Počítá se, kolikátým šípem zasáhne z výchozí pozice terč – při zásahu prvním šípem získává 3 body za zásah terče nebo 4 body za zásah vyznačeného středu. Při zásahu až druhým šípem získává 2 body a na třetí šíp jen 1 bod. Při zásahu až na druhý nebo třetí šíp se zásahové zóny již nezohledňují.

### **16. Terénní miniterče**

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	5 malých terčů na FITA terénní
<b>Vzdálenost:</b>	do 10 m
<b>Bodování:</b>	1 - 5 bodů
<b>Max.bodový zisk:</b>	25 bodů = 100 Ká
<b>Minimální nástřel:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	4 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec střílí na 5 malých terčů, v každém terči se počítá pouze jeden zásah. <b>Pokud je v jednom terči více zásahů, počítá se ten hůře hodnocený.</b>

**Soutěž dětí bude mít modifikovaná pravidla (zejména vzdálenosti) a bude sestávat z následujících disciplín:**

1. Terčová střelba
2. Ústupovka
3. Královský ústup
4. Běžící kolečka
5. Králíci
6. Smíšené terče
7. Lovecká stezka
8. Klíčníci
9. Střelba po běhu
10. Dálková terčovka
11. Hod šípem

**Vzdálenosti budou kráceny úměrně věku dětí.**