



4.-5. května 2013, Libušín (pod sv. Jiřím)

Organizace:

Asociace tradiční lukostřelby ČR- Lukostřelec.cz, o.s. ve spolupráci s klubem 3D lukostřelby Arc3D

Základní informace:

V sobotu 4.5.2013 se konají vlastní Lukohrátky, sdružená soutěž družstev a soutěž jednotlivců v rámci disciplín, které jsou pro Lukohrátky typické. Půjde o **závod patřící do seriálu Lukostřelecké ligy** a dále budou součástí soutěže hravé disciplíny typu Piškvorky, Oko bere, Bojová stezka, Lesní roving a další, **celkem si každý vystřelí v průměru určitě více než 120 šípů** a srdce lukostřelcovo si tak jistě přijde na své.

V neděli 5.5.2013 navazuje soutěž ve 3D lukostřelbě jako samostatném nezávislém závodě jednotlivců. Půjde o střelbu **2 x 20 terčů po dvou šípech**. Každý střelec tak vystřelí **celkem 80 šípů**, což je na 3D závod krásný počet a každý zúčastněný si i tento závod určitě užije.

Kategorie:

Na sobotní turnaj platí rozdělení kategorií podle pravidel ATL ČR:

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

Kategorie bude vyhlášena, pokud bude obsahovat alespoň 5 střelců. Při nižším počtu účastníků dané kategorie si pořadatel vyhrazuje právo sloučit kategorii s nejbližší vyšší kategorií (PL -> TL, HL -> Open apod).

– **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**: stejné, 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. Pokud budou děti trvat na účasti v rámci soutěže dospělých, budou jako dospělí hodnoceny a nebude brán ohled na jejich věk.

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.

V rámci nedělního 3D závodu jsou platné kategorie dle EAA 3D

V rámci nedělního 3D závodu jsou kategorie dle EAA 3D a to následující kategorie: **TR-RB, TR-LB, BB, PB-HB**. Kromě toho bude vyhodnocena kategorie **dětí do 12 let** bez rozdělení podle typu luku. Jiné kategorie se nemohou závodu zúčastnit. Přesný popis vybavení dle daných kategorií je k dispozici zde: <http://www.3darchery.cz/legislativa/pravidla-3d-eea>. Hroty šípů nesmí mít řezné hrany nebo zpětné háčky.

Účast v závodech:

Řádně přihlášení soutěžící v příslušných kategoriích po zaplacení startovného a provedení prezentace. Každý závodník se závodu 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=24>. Přihláška by měla být odeslána do úterý 30.dubna 2013. Střelec je zařazen do startovní listiny **až po zaplacení startovného**. Startovné se platí **předem na bankovní účet u Raiffeisenbank 2634262001/5500**.

Startovné na sobotní Lukohrátky: 350 Kč dospělí
250 Kč dorost 13 – 18 let
150 Kč děti do 12ti let

V sobotním startovním je zahrnuta účast v závodě Lukohrátky, sobotní oběd a základní pitný režim. V případě pozdní přihlášky nebo platby (tzn. přihlášky a platby došlé po 30.4.) nemusí mít soutěžící bohužel zajištěn oběd.

Startovné na nedělní 3D: 300 Kč dospělí
200 Kč dorost 13 – 18 let
100 Kč děti do 12ti let

V nedělním startovním je zahrnuta účast v závodě a základní pitný režim. Součástí startovného není oběd, ale v místě bude možnost zakoupit si občerstvení (klobásky nebo párky, pivo / limo, sušenky apod.).

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 úterý 30.4.2013, bude mu startovné navraceno (snížené o storno poplatek 20Kč). Po tomto termínu se již žádná část startovného 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".

Na nedělní 3D je možné se prezentovat současně se sobotním závodem, pro účastníky výhradně nedělního závodu bude ještě dodatečná prezentace v neděli 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 (toalety, sprchy) 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).

Kuchyně v ubytovně bude využívána pořadatelem pro přípravu a výdej obědů a dalšího občerstvení a nebude tedy přístupná ani pro ubytované střelce – děkujeme za pochopení.

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.

V případě, že bude zcela naplněna kapacita ubytovny i všech chatek, bude možné ubytování ve vlastním stanu za poplatek 50Kč na osobu po celou dobu soutěže. Možnost stavby stanů v areálu ubytovny je však pronájemcem podmíněna úplným naplněním kapacity ubytovny, proto bude tato varianta dostupná skutečně jen v případě, že bude ubytovna plná.

Z důvodů absence jakýchkoli sponzorů a dotací musíme bohužel minimalizovat náklady a tedy pitná voda a toalety budou k dispozici pouze v ubytovně, letos nebude k dispozici mobilní toaleta přímo na závodišti.

Hodnocení a ceny:

Pro oba dva dny platí, že pro otevření kategorie je třeba, aby se zúčastnilo alespoň pět střelců v kategorii. V opačném případě dojde ke sloučení s nejbližší vyšší kategorií.

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.

V neděli budou vyhlášeni vítězové jednotlivých kategorií, pokud bude v kategorii alespoň pět střelců.

Časový harmonogram:

Pátek 3.5.2013

20:00 – 22:00 Prezentace soutěžících LH, 3D

Sobota 4.5.2013

8:00 – 9:00 Prezentace soutěžících LH, 3D

9:30 Zahájení soutěže Lukohrátky 2013

9:30 - 18:00 Soutěž LH2013

19:00 Vyhlášení výsledků Lukohrátek 2013 a vyhlášení Lukostřelecké ligy 2012

Neděle 5.5.2013

8:00 – 9:30 Prezentace soutěžících 3D

10:00 Zahájení soutěže 3D 20x2 na dva šípy

10:00 - 15:00 Soutěž 3D

15:30 Vyhlášení výsledků 3D, ukončení soutěže

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

Ostatní ustanovení:

Střelci se již přihlašce 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.

Sobotní soutěž dětí bude v průběhu dne 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.

Při nedělním 3D jdou děti ve skupině s dospělými a vzdálenosti se úměrně zkracují podle věku dítěte.

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 šípy se započítávají do hodnocení pouze tehdy, pokud se šíp prokazatelně odrazil od terčovnice a zůstal ležet před terčovnicí a skupina se shodne na bodové hodnotě zásahu. Hlavní slovo má vždy patron skupiny a ve sporném případě se uznává menší bodová hodnota. Ustanovení neplatí pro kategorii dětí, kde k odrazům dochází častěji vlivem slabých luků. Hodnocení takového odraženého výstřelu přísluší patronovi dětské skupiny. 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 pro soutěž Lukohrátky 2013

1. Terčovka

Počet šípů:	10 na každou vzdálenost
Terč:	60 cm kruhový 1-10 bodů
Vzdálenost:	20 a 25 m
Bodování:	1 - 10 bodů podle zásahu terče
Max.bodový zisk:	200 bodů = 200 Ká
Minimální nástřel:	není určen
Hodnocení:	1 Ká za bod
Popis disciplíny:	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

Počet šípů:	6
Terč:	postava
Vzdálenost:	6 vzdáleností v rozmezí 12 - 30 m
Čas:	měří se limit, za kratší čas jsou bonusové body
Čas.limit:	45 vteřin (bude upřesněno na místě)
Bodování:	5,8,10 bodů dle zásahové zóny
Bonus:	Za každou vteřinu pod časový limit 1 bod navíc
Max.bodový zisk:	60 bodů nástřel + bonus za čas
Minimální nástřel:	<u>Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 4 libovolně bodované zásahy.</u>
Hodnocení:	2 Ká za bod
Popis disciplíny:	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. 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

Počet šípů:	2 na každou vzdálenost
Terč:	postava
Vzdálenost:	od 10 m se postupuje po 5 m
Bodování:	postup na další vzdálenost = bod
Max.bodový zisk:	neomezen
Hodnocení:	10 Ká za bod
Popis disciplíny:	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 přeskakovat. 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

Počet šípů:	10
Terč:	Terč s různě velkými poli označenými čísly 1 - 9
Vzdálenost:	Neurčená v rozmezí 12 – 20 m
Bodování:	Za každou dosaženou hodnotu 1 bod
Max.bodový zisk:	9 bodů za nástřel + 1 bod bonus = 10 bodů = 100 Ká
Hodnocení:	Nejvyšší dosažená hodnota x 10Ká
Popis disciplíny:	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. „Voko bere“

Počet šípů:	Max. 10
Terč:	Terč se symboly mariášových karet (7,8,9,10, spodek, svršek, král a eso). Počítají se max. 4 zásahy do téže karty. Velikost karty je cca 10 x 15 cm. Karty se mohou částečně překrývat.
Vzdálenost:	12 - 15 m
Čas:	neměří se
Bodování:	jako mariášové karty (tj. sedmička až desítka je za 7 až 10 bodů, spodek / svršek (filek) je za 1 bod, král je za 2 body, eso je za 11 bodů)
Max.bodový zisk:	21 bodů = 95 Ká, 100 Ká za Královské oko (2 x eso)
Hodnocení:	nástřel 21 je 95 Ká, za každý bod chybějící do 21 -5 Ká, za každý bod nad 21 -10 Ká
Popis disciplíny:	Analogie karetní hry Oko, cílem je nastřílet 21 bodů (případně dvakrát eso jako nejvyšší hodnotu), střelec může říci, že mu dosažená hodnota stačí a nechat si ji zapsat. Lepší může být lehce nedostřelit než přestřelit s výrazně vyšší penalizací.

6. Střelba na smíšené terče

Počet šípů:	5
Terč:	2 sklopné terče (velikost cca 20 x 30) a klasický terč 60 cm
Vzdálenost:	15 - 30 m
Bodování:	Sklopka 12 bodů, kruhový terč 1 - 10 bodů dle zásahové zóny.
Max.bodový zisk:	54 bodů - 108 Ká
Hodnocení:	2 Ká za bod
Popis disciplíny:	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

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

8. Bojová stezka

Počet šípů:	10
Terč:	5 terčů + 5 bonusových terčů
Vzdálenost:	10 – 30 m
Čas:	měří se limit, za kratší čas jsou bonusové body
Čas.limit:	100 vteřin, za každou vteřinu pod limit bonus 1 bod (při <u>zneškodnění všech postav a vystřelení všech 10 šípů</u>)
Bodování:	5,8,10 bodů dle zásahové zóny
Max.bodový zisk:	50 bodů + 25 bonus.bodů za terče + body za čas
Hodnocení:	2 Ká za bod
Popis disciplíny:	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 zbydou 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

Počet šípů:	neomezen
Terč:	Kyvadlo
Vzdálenost:	12 - 15 m
Čas.limit:	2 x15 kyvů (kyvadlo bude 2x rozhoupáno)
Bodování:	1 - 2 body dle zásahové zóny
Max.bodový zisk:	není určen
Hodnocení:	10 Ká za bod
Popis disciplíny:	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

Počet šípů:	neomezen
Terč:	60 cm kruhový terč
Vzdálenost:	18 m
Čas.limit:	45 vteřin
Bodování:	zásah 1 bod
Max.bodový zisk:	neomezen, při 10 úspěšných střelách 90Ká
Hodnocení:	9 Ká za bod
Popis disciplíny:	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

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

12. Dálková terčovka

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

13. Čertovské piškvorky

Počet šípů:	8
Terč:	šachovnice 3x3 pole
Vzdálenost:	cca 10 - 20 m
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 jako bonus 1 bod za každý ušetřený šíp.

14. Terčovka „na ruby“

Počet šípů:	10
Terč:	60 cm kruhový
Vzdálenost:	20 m
Bodování:	1 - 10 bodů podle zásahu terče, ale hodnocení je obrácené – střed je za 1 bod, bodová hodnota roste se vzdáleností od středu.
Max.bodový zisk:	100 bodů = 100 Ká
Minimální nástřel:	není určen
Hodnocení:	1 Ká za bod
Popis disciplíny:	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

Počet šípů:	Max. 3 šípy na terč, po prvním úspěšném zásahu střelec další šípy nestřílí
Terč:	Různě velké terče s vyznačením lépe bodované zásahové zóny
Vzdálenost:	10 - 40 m
Bodování:	4 – 1 bod
Max.bodový zisk:	40 bodů = 160 Ká
Minimální nástřel:	není určen
Hodnocení:	4 Ká za bod
Popis disciplíny:	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.

Pravidla pro soutěž dětí

Soutěž dětí bude mít modifikovaná pravidla (zejména vzdálenosti) a bude sestávat z předem neznámých disciplín. Část disciplín bude realizována mimo hlavní střeliště soutěže v areálu ubytovny, část bude shodná se soutěží dospělých. Vzdálenosti budou kráceny úměrně věku dětí.

Pravidla pro nedělní 3D

Soutěž bude probíhat ve skupinách. Celkem bude na trati 20 zvířat, na každé metě má střelec dva výstřely. Počítají se oba zásahy. Celá trať se půjde dvakrát, takže každý střelec vystřelí na každé zvíře celkem čtyřikrát. Mezi prvním a druhým kolem nebude pauza a druhé kolo se bude střílet ze stejných met, jako kolo první. Zásahy jsou hodnoceny podle zásahové zóny jako 0, 5, 8 nebo 10 bodů. Hodnotí se jen šípy zabodnuté v terči (neplatí pro dětskou kategorii, kde může docházet k odrazům). Nehodnotí se zásahy kopyt, parohů nebo „podstavců“ zvířat. V každé kategorii vítězí střelec s nejvyšším nástřelem v součtu za obě dvě kola.