



15.-16. května 2010, Libušín (pod sv. Jiřím)

Organizace:

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

Soutěž je dvoudenní a skládá se ze dvou samostatných bloků – již tradiční části „Lukohrátky 2010“ a v neděli volně navazuje „3D“. 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 (15.5.) 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 (16.5.) 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 dle pravidel ATL ČR (viz. výše). 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 jakákoliv 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 zářezech pro tětivu), bez vypouštěče, zaměřovače a závaží. Tětiva musí být vypouštěna z prstů (rukavička, chránič prstů – tab, holé prsty). Při nátahu se střelec musí ukazovátkem 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 olepené.

– **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 ukazovátkem 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.

Kategorie TRLB bude vyhlášena jen v případě, že bude přihlášeno alespoň 5 účastníků. V opačném případě bude sloučena s kategorií TRRB a uvedena jako společná kategorie TRB.

Hroty šípů nesmí mít řezné hrany nebo zpětné háčky. Doporučujeme ostré hroty, protože odražené šípy se zpravidla nezapočítávají do hodnocení. Pro 3D nejsou povoleny masivní kované hroty, které neúměrně poškozují 3D terče.

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 7.května 2010. 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 oběd a pitný režim. V případě pozdní přihlášky nebo platby (tzn. přihlášky a platby došlé po 7.5.) nebude mít soutěžící bohužel nárok na oběd.

Startovné pro soutěž Lukohrátky 2010:	400 Kč dospělí
	350 Kč dospělí – členové ATL ČR
	200 Kč dorost (do 15ti let)
	zdarma děti do 8 let včetně (bez nároku na oběd, nutno případně objednat)
Startovné pro 3D:	350 Kč dospělí
	200 Kč dorost (do 15ti let)
	zdarma děti do 8 let včetně (bez nároku na oběd, nutno případně objednat)

Odhlášení a storno poplatky:

Pokud se soutěžící řádně odhlásí v termínu do pátku 7.5.2010, 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 pro LH probíhá v pátek od 20:00 do 22:00 hodin a v sobotu od 8:00 do 9:00 hodin v turistické ubytovně "Labyrint". Prezentace na 3D probíhá rovněž 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 je hodnoceno podle pravidel EAA3D a budou vyhlášeni první tři střelci v každé kategorii.

Časový harmonogram:

Pátek 14.5.2008

20:00 – 22:00 Prezentace soutěžících

Sobota 9.5.2008

8:00 – 9:00 Prezentace soutěžících
9:00 Zahájení soutěže Lukohrátky 2010 a vyhlášení Lukostřelecké ligy za rok 2009
9:15 - 17:00 Soutěž LH2010
18:00 Vyhlášení výsledků Lukohrátek 2010

Neděle 10.5.2008

8:00 – 9:00 Dodatečná prezentace na 3D
9:15 – 15:00 Soutěž 3D
16:00 Vyhlášení výsledků 3D

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 vyhražují právo některé disciplíny do soutěže nezařadit. Skutečná skladba disciplín závisí na počtu účastníků a dalších okolnostech, například na přízni počasí. Odražené šípy 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

Počet šípů:	10 na každou vzdálenost
Terč:	60 cm kruhový 1-10 bodů
Vzdálenost:	20 a 25 m
Čas.limit:	není určen
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 a převádí na případné bonusové body
Čas.limit:	cca 50 vteřin (bude upřesněno na místě)
Bodování:	1-3 body dle zásahové zóny
Bonus:	za čas až 7 bodů dle přepočtové tabulky
Max.bodový zisk:	18 nástřel + 7 bonus = 25 bodů = 100 Ká

Minimální nástřel:	Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 4 libovolně bodované zásahy.
Hodnocení:	4 Ká za bod
Pomocná kritéria:	Při shodě rozhoduje o vítězi vyšší počet zásahů, dále lepší čas.
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. Střelec bude střílet z různých pozic – tak, aby se vyhnul postaveným zábranám. První šíp smí být založen.

3. Královská ústupovka

Počet šípů:	2 na každou vzdálenost
Terč:	postava
Vzdálenost:	od 15 m se postupuje po 5 m
Čas:	neměří se
Bodování:	postup na další vzdálenost = bod
Max.bodový zisk:	neomezen
Hodnocení:	10 Ká za bod
Pomocná kritéria:	Při shodě rozhoduje o vítězi nižší celkový počet vystřelených šípů, i neúspěšných.
Popis disciplíny:	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. „Voko bere“

Počet šípů:	Max. 10
Terč:	2 x 4 pole se symboly mariášových karet (od 7 do esa). 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
Pomocná kritéria:	Při shodě o vítězi rozhoduje menší počet šípů nutných k dosažení 21. Počítají se všechny vystřelené šípy.
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.

5. Postupka

Počet šípů:	10
Terč:	šachovnice 3 x 3, označeno čísly 1 - 9, velikost pole cca 15 x 15cm
Vzdálenost:	12 - 15 m
Čas:	neměří se
Bodování:	za každou dosaženou hodnotu 1 bod
Bonus:	10 Ká za plnou postupku na 9 šípů
Max.bodový zisk:	9 bodů nástřel + 1 bod bonus = 100 Ká
Hodnocení:	nejvyšší dosažená hodnota x 10 K
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.

6. Střelba na smíšené terče

Počet šípů:	5
Terč:	2 sklopné terče (velikost cca 20 x 30) a klasický terč 40 cm
Vzdálenost:	15 - 30 m
Čas:	měří se jako pomocné kritérium pro určení vítěze
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.

7. Běžící kolečka

Počet šípů:	5
Terč:	5 pohybujeících se kruhových terčů
Vzdálenost:	cca 12 - 20 m
Čas:	neměří se
Bodování:	1 - 3 body dle zásahové zóny
Max.bodový zisk:	15 bodů = 120 Ká
Hodnocení:	8 Ká za bod
Pomocná kritéria:	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
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 pokusu odstoupí střelec na další (vzdálenější) metu. Střílet na kotouč může střelec jen ve vymezeném prostoru.

8. Bojová stezka

Počet šípů:	10
Terč:	5 terčů + 5 bonusových terčků
Vzdálenost:	není určena
Čas:	Měří se a přepočítává na bonusové body
Čas.limit:	2 minuty
Bodování:	1,2,3 body dle zásahové zóny.
Max.bodový zisk:	15 bodů + 9 bonus.bodů za terče + 6 bodů za čas = 30 bodů = 120 Ká
Hodnocení:	4 Ká za bod
Pomocná kritéria:	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
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 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. První šíp nesmí být založen.

9. Kyvadlo

Počet šípů:	neomezen
Terč:	Kyvadlo
Vzdálenost:	12 - 15 m
Čas:	neměří se

Čas.limit:	2 x15 kyvů (kyvadlo bude 2x rozhoupáno)
Bodování:	1 - 2 body dle zásahové zóny
Max.bodový zisk:	není určen
Hodnocení:	9 Ká za bod
Pomocná kritéria:	V případě shody bodů vítězí střelec s vyšším počtem zásahů.
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 80Ká
Hodnocení:	9 Ká za bod
Pomocná kritéria:	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. První šíp nesmí být založen.

11. 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. První šíp smí být založen před zahájením střelby.

12. 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.

13. 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 šípky, získává navíc jako bonus 1 bod za každý ušetřený šíp.

14. 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:	36 bodů = 144 Ká
Hodnocení:	4 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.

Pravidla pro 3D:

3D 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. Hodnotí se jen šípky zabodnuté v terči. Nehodnotí se zásahy kopyt, parohů nebo „podstavců“ zvířat.
