



**20. července 2024, Libušín (pod sv. Jiřím)**

**Organizace:**

Stanislav Rataj a Petr Holub pod záštitou Asociace tradiční lukostřelby ČR- Lukostřelec.cz, z.s. Kontakt pro případ dotazů nebo připomínek: [stanislav.rataj@rcs-kladno.net](mailto:stanislav.rataj@rcs-kladno.net) / tel. 724 084 428.

**Kategorie:**

**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, TL -> LL apod).

Podrobný popis kategorií: <https://www.lukostrelec.cz/lukostrelecka-liga/pravidla/>

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.

Věkové kategorie jsou: Dospělí (2005 a starší), dorost (2006 – 2010), děti (2011 – 2015), malé děti (2016 a mladší). U kategorie dětí prosím připište ročník dítěte do poznámky u přihlášky.

**Účast v závodě:**

Soutěžící po zaplacení startovního a provedení prezence na místě, včetně kontroly výstroje, jsou řádně přihlášení do příslušných kategorií. Každý závodník se závodů účastní na vlastní nebezpečí.

**Přihlášky a startovné:**

Přihlášky je možno zasílat pouze elektronicky vyplněním formuláře na adrese

<http://lukostrelec.cz/turnajregistr/turnaj/show?turId=108>.

Přihláška by měla být odeslána do neděle 14.července 2024. Střelec je zařazen do startovní listiny **až po zaplacení startovního**. Startovné se platí **předem na bankovní účet u AirBank 1014825016/3030**.

**Startovné podle kategorií:**

400 Kč dospělí  
300 Kč dorost  
200 Kč děti ročník 2011 - 2015  
100 Kč děti ročník 2016 a mladší

Ve startovním je zahrnuta účast v turnaji, oběd a základní pitný režim. V případě pozdní přihlášky nebo platby (tzn. přihlášky a platby došlé po 14.7.) nemusí mít soutěžící bohužel zajištěn oběd.

**Odhlášení a storno poplatky:**

Pokud se soutěžící řádně odhlásí v termínu do neděle 14.7.2024, bude mu startovné navráceno v plné výši. Po tomto termínu se již žádná část startovního nevrací. Střelec za sebe ale může najít náhradníka, na kterého je možné zaplacené startovné převést.

**Prezence:**

Prezence v sobotu od 8:00 do 9:20 hodin na louce pod sv. Jiřím, viz. mapa. K prezenci přineste i luk a šípy pro kontrolu kategorie. Minimální počet šípů je 10 ks. Doporučujeme minimálně 12 šípů.

**Ubytování:**

Jak z pátku na sobotu, tak ze soboty na neděli je možné ubytování v místě ve vlastním stanu. Na rozdíl od předchozích ročníků **není k dispozici ubytovna SVČ Labyrint**, stanové městečko se základním zázemím (voda, suché WC) bude na zahradě u Lucínků. Prosím zájem přijet v pátek nebo zůstat do neděle připište do přihlášky do poznámky, abychom měli alespoň hrubou představu, kolik lidí by to mohlo být.

### **Stravování:**

Pro každého střelce bude zajištěn oběd ve formě 3/6 pizzy. Bude objednáno několik různých druhů a bude možnost si zvolit (v rámci dostupnosti v době oběda), jakou pizzu si dáte. Vegetariánskou variantu hlase prosím předem do poznámky v přihlášce a pro vegetariány bude ponechán dostatečný počet bezmasých kousků. Oběd navíc prosím také hlase předem, za oběd navíc se účtuje 120 Kč. Kromě toho bude při prezenci možnost vzít si balenou vodu.

V pátek a v sobotu večer bude v místě stanování k dispozici nealko pití a rovněž pivo (k dispozici by měl být točený Hulvát), případně nějaké drobné občerstvení. Prosíme v rámci minimalizace plastového odpadu o vlastní sklenice / kelímky.

### **Hodnocení a ceny:**

Pro vyhlášení kategorie je třeba, aby se zúčastnilo alespoň pět střelců v dané kategorii (s výjimkou kategorie dětí, ty vyhlásíme všechny). V opačném případě může dojít ke sloučení s nejbližší vyšší kategorií, případně sloučení muži – ženy apod.

Pro soutěž jednotlivců se sčítají body nastřílené v jednotlivých disciplínách a v každé kategorii budou vyhlášeni tři střelci s nejvyšším součtem bodů. Dále bude vyhodnocena také soutěž družstev. Ta 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. Očekáváme, že budete (tak jako určitě vždy) i v tomto případě ctít zásady fair play a volit střelce budete **před** zahájením střelby, nikoliv až podle dosažených bodů. Přesto berte soutěž družstev jen jako takové zpestření dne, které má posílit týmového ducha, nejde o hlavní závod a cena pro vítězné družstvo bude spíše symbolická.

### **Časový harmonogram:**

#### **Pátek 19.7.2024**

Příjezd účastníků, posezení u ohně

#### **Sobota 20.7.2024**

8:00 – 9:20	Prezence soutěžících
9:30	Zahájení soutěže Lukohrátky 2024
9:40 - 18:00	Soutěž LH2024
19:00	Vyhlášení výsledků Lukohrátek 2024
	Posezení u ohně

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

### **Ostatní ustanovení:**

Střelci se při prezenci zapíší 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 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:**

Výčet disciplín s popisem a přesnými pravidly následuje níže pod obecnou částí propozic. Skutečná skladba závisí na počtu účastníků a dalších okolnostech, například na příznlí 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 rozhodčímu / patronovi skupiny.

Na žádné disciplíně nejsou k dispozici žádné nástřelné pokusy.

### **Žolíka 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 patronovi nejpozději před započítáním své střelby dané disciplíny.**

Pokud ale máte předem jasno, kde si budete chtít Ž nebo DK dát, můžete to patronovi nahlásit klidně hned při zahájení soutěže, alespoň nebudete riskovat, že na to před střelbou zapomenete.

**Divoká karta** - soutěžící získává za disciplínu dvojnásobný počet Ká, než jaký odpovídá jeho nástřelu. Maximálně lze získat navíc

100 Ká, pokud by střelec nastřílel na nějaké disciplíně, kde použil Divokou kartu, více než 100 Ká, přičte si k výsledku disciplíny právě jen 100 Ká. Pozor, pokud jsou někde záporné body, střelec získá záporné hodnocení a ještě si na disciplínu vsadí DK, násobí se i tyto záporné body!

**Žolík** - střelec za tuto disciplínu získá 40 Ká bez ohledu na skutečný nástřel. Střelec disciplínu může, ale nemusí absolvovat – i když ji absolvuje, zapisuje pouze hodnotu 40 Ká bez ohledu na to, zda nastřílel více nebo méně než 40 Ká. Střelí jí tak výhradně pro vlastní potěšení.

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

Střelec nemusí žádnou z karet využít, případně může využít jen libovolnou z nich, jejich využití je zcela na jeho uvážení.

Pro potřeby soutěže skupin se vždy zapisují pouze skutečné nástřely – tedy ani Žolík, ani Divoká karta nemají vliv na hodnotu zapsanou do výsledkové listiny skupiny. Stejně tak se nepočítají Ž a DK do výsledků Lukostřelecké ligy, tam se rovněž zapisují výhradně nastřílené hodnoty.

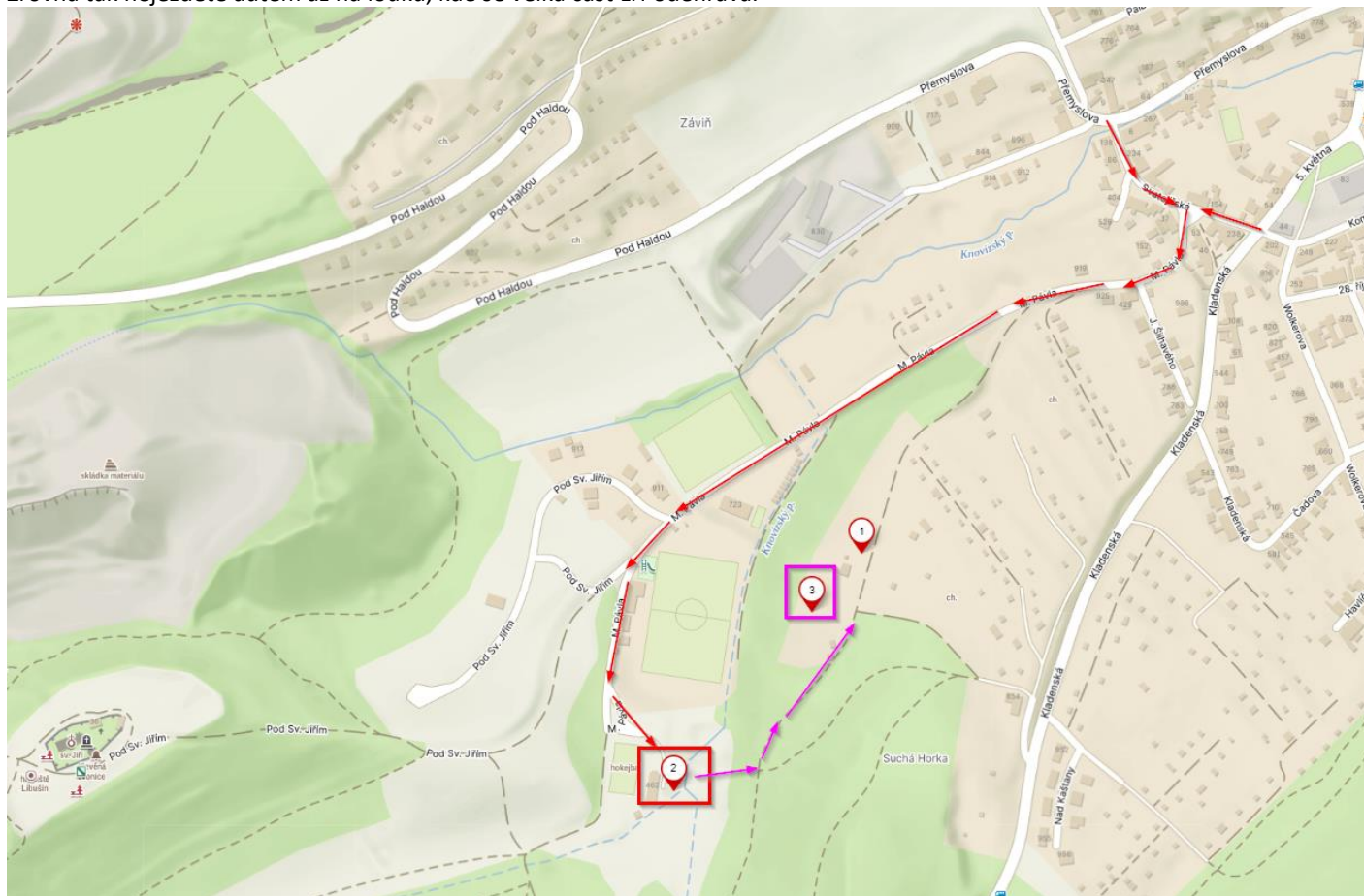
### **Mapka k organizaci:**

Odkaz na Mapy.cz s vyznačenými záchytnými body: <https://mapy.cz/s/lupohumemu>

Červenými šipkami je označen příjezd na parkoviště pro všechny účastníky. V Libušíně pojedete do ulice Svatojiřská, odkud zahnete do ulice M.Pávla a pojedete stále dozadu – kolem škvárového hřiště a základny SVC Labyrint (kdy bývalo zázemí pro LH v minulých letech), následně kolem velkého fotbalového hřiště a potom uhnete směrem k velké smuteční vrbě – a jste na místě. Z místa parkování se potom vydáte po fáborky označené cestě na prezenci (v mapce jsou to fialové šipky). Je to pěšky cca 250 m po lesní cestě.

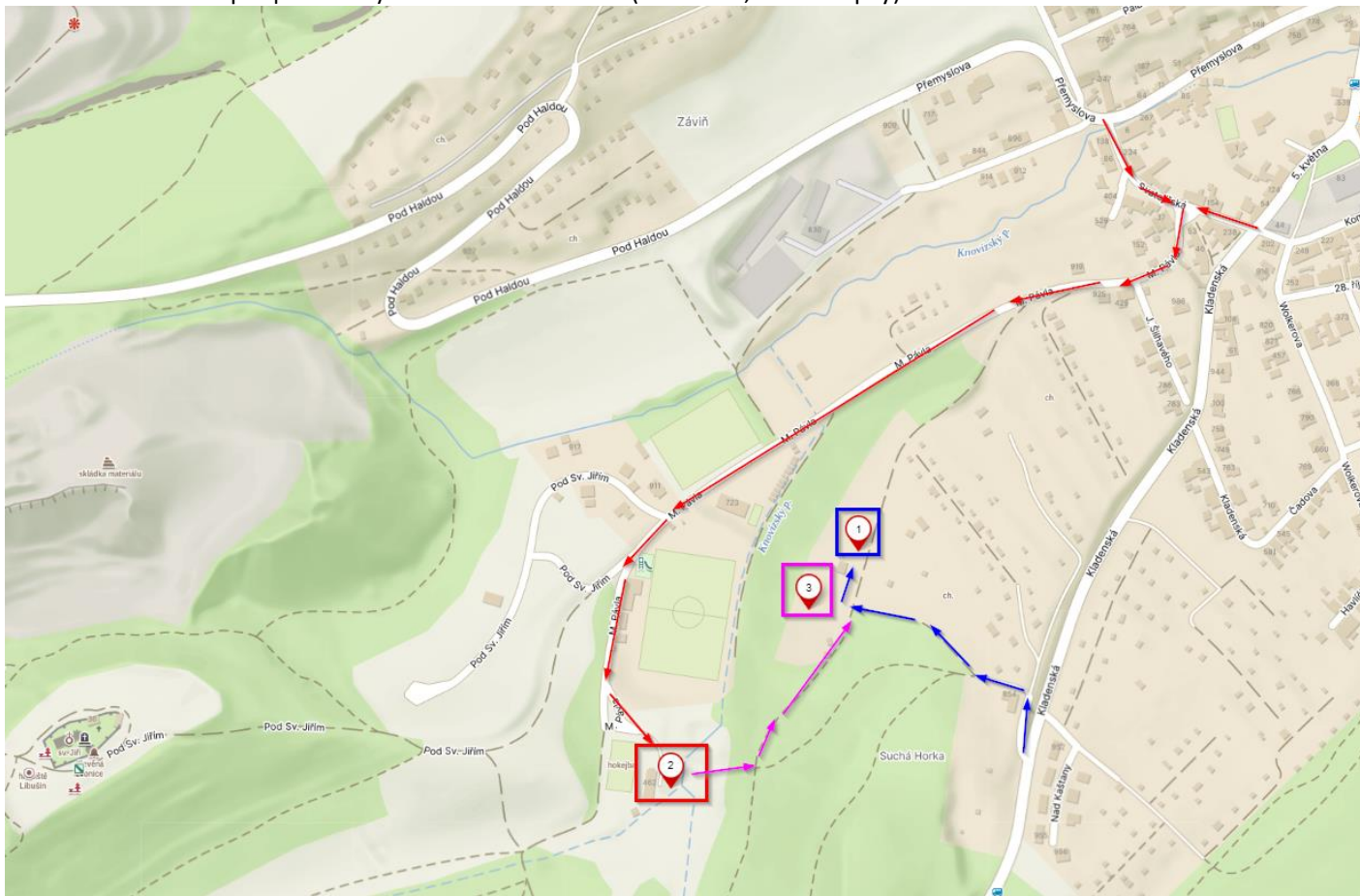
### **V žádném případě prosím nejezděte v den závodu na místo ubytování / prezence autem (viz. níže informace k ubytování)**

Zrovna tak nejezděte autem až na louku, kde se velká část LH odehrává.



Pro ty, kdo dorazí už v pátek:

Níže v mapce je modrými šípkami označen příjezd výhradně pro ty, kdo zde budou nocovat z pátku na sobotu. Uhnete ze silnice a vydáte se po polní cestě mezi zahrádky a dále podél lesa až k vjezdu do označené zahrady. Zde si můžete vybalit a v závislosti na počtu nocujících bud' i zaparkovat, nebo následně vozem odjet a zaparkovat jej na místě pro parkování (2). Počet parkovacích míst je velmi omezený, stejně jako možnost vyhýbat se s ostatními vozidly a podobně. Z parkovacího místa se dostanete zpět po fáborce označené cestě lesem (cca 250m, fialové šípky).



Akce Lukohrátky se koná na území, které spravuje státní podnik Lesy České republiky. Jsou to i Vaše lesy, chovejme se tady ohleduplně.

# Disciplíny pro soutěž Lukohrátky 2024

Umístění jednotlivých disciplín najdete na této interaktivní mapě na Mapy.cz:

<https://mapy.cz/s/pekuveleno>

## 1. Rychlostřelba (disciplína LL)

<b>Počet šípů:</b>	neomezen
<b>Terč:</b>	60 cm kruhový terč
<b>Vzdálenost:</b>	18 m (děti 12m, malé děti 10m)
<b>Čas.limit:</b>	45 vteřin
<b>Bodování:</b>	zásah 1 bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen, při 10 úspěšných střelách 70Ká
<b>Hodnocení:</b>	7 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 o průměru 60 cm a nachází se po odražení před terčem - posouzení je vždy na rozhodčím, případně skupině. Střelec má možnost požádat měřiče času o libovolný způsob informace o zbývajícím čase, např. průběžným hlášením uběhlého času, upozorněním X vteřin před koncem limitu apod. Šíp je považován za vystřelený v časovém limitu, pokud jej střelec vypustí před pokynem k ukončení střelby povel "stop". Výchozí postavení střelce je bez založeného šípu, ruce podél těla, šípy umístěny v toulci, v ruce držící luk nebo za pasem.

## 2. Terčovka 20 m (disciplína LL)

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	60 cm kruhový 1-10 bodů
<b>Vzdálenost:</b>	20 m (děti 15m, malé děti 10m)
<b>Bodování:</b>	1 - 10 bodů podle zásahu terče
<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>	Terčová střelba na 20 metrů. Je možné střílet jednu sérii po deseti šípech nebo dvě série po pěti šípech. Odražené šípy se nezapočítávají do hodnocení. Pokud střelec vystřelí více šípů, než je dovoleno, za každý šíp nad limit se škrtná jeden nejlépe hodnocený zásah. Výsledky se zapisují do bodovací karty do připravených políček tak, že pro každý šíp se zaznamená dosažená hodnota. Teprve následně se výsledky sečtou do celkového hodnocení.

## 3. 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>	5 / 8 / 10 bodů dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	není určen
<b>Hodnocení:</b>	1 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 jednu 15 kyvů. Střelec může mít na začátku založený šíp, ale nesmí mít namířeno / napnutou tětivu.

#### 4. 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 = 84 Ká.
<b>Hodnocení:</b>	7 Ká za bod. Při záporném nástřelu se zapisují záporné body! Pokud střelec použije DK a bude mít záporný nástřel, tak se mu i tento násobí. Neplatí pro děti, těm se zapisuje při záporném nástřelu jako výsledek nula.
<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 zbydou mu nějaké šípy, získává navíc jako bonus 1 bod za každý ušetřený šíp.

#### 5. Oko bere

<b>Počet šípů:</b>	Max. 7
<b>Terč:</b>	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.
<b>Vzdálenost:</b>	Neznámá, v rozmezí 10 - 20 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Bodování:</b>	Tečem jsou karty, tomu odpovídá bodové hodnocení - 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.
<b>Max.bodový zisk:</b>	21 bodů = 80 Ká, 85 Ká za Královské oko (2 x eso)
<b>Hodnocení:</b>	nástřel 21 je 80 Ká, za každý bod chybějící do 21 se odečítá -5 Ká, za každý bod nad 21 se odečítá -10 Ká. Při záporném nástřelu se zapisují záporné body! Pokud střelec použije DK a bude mít záporný nástřel, tak se mu i tento násobí. Neplatí pro děti, těm se zapisuje při záporném nástřelu jako výsledek nula.
<b>Popis disciplíny:</b>	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 vyšší penalizací. Střelec může v disciplíně získat i záporný počet bodů.

#### 6. Demolice kladenských věžáků

<b>Počet šípů:</b>	8
<b>Terč:</b>	6 různě velkých modelů kladenských věžáků
<b>Vzdálenost:</b>	Různé vzdálenosti v rozmezí 10 – 25 m
<b>Čas:</b>	neměří se
<b>Bodování:</b>	První věžák je za 1 bod, druhý za 2 body ... až šestý za 6 bodů
<b>Max.bodový zisk:</b>	1+2+3+4+5+6 = 21 bodů = 84 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 bod = 4 Ká
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec začíná střílet na první věžák. Pokud jej zasáhne, pokračuje na druhý, pak třetí ... a tak dále, až do šestého věžáku. Pokud ale střelec mine, ruší se mu předchozí úspěšný zásah a vrací se o jeden věžák zpět. Například zasáhnu třetí věžák a střílím na čtvrtý, který minu. Tím se ruší zásah třetího a musím na něj střílet znovu. Pokud jej také minu, posunu se znovu zpět, tentokrát na druhý věžák. Kdykoli v průběhu střelby se mohu rozhodnout, že už dál střílet nebudu a zapsat si dosud platné zásahy jako výsledek, i když mám ještě k dispozici nevystřelené šípy. Pokud střelec mine první věžák, může střelbu na něj opakovat, dokud má k dispozici šípy.

## 7. Bivoj

<b>Počet šípů:</b>	3
<b>Terč:</b>	Bivoj nesoucí kance
<b>Vzdálenost:</b>	Neznámá v rozmezí 8 – 25 m
<b>Čas:</b>	30 vteřin, děti bez časového limitu
<b>Bodování:</b>	Zásah kance je 5 / 8 / 10 bodů dle zóny, zásah Bivoje je penalizován shodně -5/ - 8 / -10
<b>Max.bodový zisk:</b>	30 bodů = 90 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 bod = 3 Ká. Při záporném nástřelu se zapisují záporné body! Pokud střelec použije DK a bude mít záporný nástřel, tak se mu i tento násobí. Neplatí pro děti, těm se zapisuje při záporném nástřelu jako výsledek nula.
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec má za úkol sestřelit kance, kterého nese Bivoj na zádech, ale nesmí přitom trefit samotného Bivoje. Střílí se ze třech různých met, z každé mety jeden výstřel. Za zásahy Bivoje jsou záporné body. Střelec může v disciplíně získat i záporný počet bodů.

## 8. Běžící kolečka

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	5 pohybuících 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 = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec střílí na kutálející se kolečka. Střelec může mít šíp založený, ale nesmí mít zaměřeno a nesmí mít natažený luk. Šíp musí zůstat v terči, jinak se jako zásah nepočítá. Na každé běžící kolečko má střelec jen jeden pokus, pokud mine, znovu na tentýž terč již vystřelit nemůže. Po každém <b>úspěšném</b> pokusu (po zásahu) odstoupí střelec na další (vzdálenější) metu, pokud mine, zůstává na stejné metě, ze které minul. Střílet na kotouč může střelec jen ve vymezeném prostoru. Děti mají jen jednu metu a ani po úspěšném zásahu neodstupují.

## 9. Královský ústup (disciplína LL)

<b>Počet šípů:</b>	2 na každou vzdálenost
<b>Terč:</b>	postava
<b>Vzdálenost:</b>	od 15 m se postupuje po 5 m (děti mohou začínat na 10m)
<b>Bodování:</b>	postup na další vzdálenost = bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	neomezen
<b>Hodnocení:</b>	7 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Střelec se může rozhodnout z jaké vzdálenosti začne střílet a to v rozsahu od 15 do 30 metrů (děti od 10m). Od vzdálenosti, kde střelbu začal, již postupuje po jednotlivých metách a nemá možnost žádné mety 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 ta vzdálenost, na kterou došel (kde vypadl). Pokud nezasáhne již na první metě, má 0 bodů (bez ohledu na to, kde střelec začínal). 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.

## 10. Lovecká stezka

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	10x 3D makety zvířat
<b>Vzdálenost:</b>	Neurčená, v rozmezí 5 – 35 m
<b>Bodování:</b>	5 / 8 / 10 bodů dle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	100 bodů = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod

**Popis disciplíny:** Postupně se prochází loveckou stezkou a střílí se na 3D modely zvířat. Při střelbě se musí přední noha dotýkat kolíku. Není dovoleno stát před kolíkem (vyjma malých dětí, vhodnou vzdálenost upraví rodič / patron). Při zásahu čáry platí vyšší bodová hodnota. Na každý terč se střílí právě jeden šíp hodnocený jako 0 / 5 / 8 / 10 bodů podle zásahové zóny.

## 11. Bojová stezka

**Počet šípů:** 10  
**Terč:** 5 terčů ve tvaru postav + 5 bonusových terčů  
**Vzdálenost:** Neurčená, v rozmezí 5 – 30 m  
**Čas:** měří se časový limit, za dokončení před limitem může být přiznán bonus za čas (při splnění podmínek)  
**Čas.limit:** 80 vteřin. Pokud střelec dokončí střelbu před vypršením časového limitu, přičemž vystřelí všech 10 šípů a zasáhne nejméně 7 terčů, získává ještě bonus za čas 10 bodů. Děti bez časového limitu.  
**Bodování:** 5,8,10 bodů dle zásahové zóny, bonusové terče hodnoceny také jako 5 / 8 / 10 bodů  
**Max.bodový zisk:** 50 bodů za postavy + 36 bodů za bonusové terče + 10 bodů za čas = 96 Ká  
**Minimální nástřel:** Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 7 libovolně bodovaných zásahů.  
**Hodnocení:** 1 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 5, 5, 8, 8 a 10 bodů. V každém (i bonusovém) terči se započítává pouze jeden zásah. Pokud je postava zasažena jedním střelcem opakovaně, započítá se horší zásah. Odražené šípy se nepočítají. První šíp nesmí být založen.  
Pro přiznání časového bonusu je potřeba vystřílet všech 10 šípů a zasáhnout všechny figury a ještě alespoň dva bonusové terče. Dětem se časový limit neměří a nemohou tak získat ani bonus za čas.  
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 postavu zasáhl a může bezpečně postupovat dál.

## 12. Rychlý Joe

**Počet šípů:** 6  
**Terč:** postava  
**Vzdálenost:** 6 vzdáleností v rozmezí 12 - 30 m  
**Čas:** měří se limit, za dokončení před limitem může být přiznán bonus za čas (při splnění podmínek)  
**Čas.limit:** 45 vteřin. Děti bez časového limitu.  
**Bodování:** 5,8,10 bodů dle zásahové zóny  
**Bonus:** Za každou vteřinu pod časový limit 2 body navíc  
**Max.bodový zisk:** 60 bodů nástřel + bonus za čas  
**Minimální nástřel:** Pro přiznání bonusu za čas nutno mít 4 libovolně bodované zásahy.  
**Hodnocení:** 1 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. Střelec může mít šíp založený, ale nesmí mít zamířeno a nesmí mít natažený luk. Odražené šípy se počítají jen v případě, že se prokazatelně odrazily od terče a zůstaly ležet před postavou. Posouzení zásahu je na rozhodčím / patronovi, v případě pochyb se počítá horší bodová hodnota. Dětem se časový limit neměří a nemohou tak získat ani bonus za čas.  
Děti mají mety vyznačeny odlišně (ustupují po menších krocích), neplést si je s metami pro dospělé.



### 13. Lesní roving

<b>Počet šípů:</b>	Max. 3 šípy na terč, po prvním úspěšném zásahu střelec další šípy nestřílí
<b>Terč:</b>	7x různě velké terče s vyznačením lépe bodované zásahové zóny
<b>Vzdálenost:</b>	10 - 40 m
<b>Bodování:</b>	4 / 3 / 2 / 1 bod
<b>Max.bodový zisk:</b>	28 bodů = 84 Ká
<b>Hodnocení:</b>	3 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 vyznačené zóny. 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.

### 14. Lov permoníků

<b>Počet šípů:</b>	5
<b>Terč:</b>	malé 3D figury permoníků
<b>Vzdálenost:</b>	5 - 15 m
<b>Čas.limit:</b>	30 vteřin, děti bez časového limitu
<b>Bodování:</b>	5 / 8 bodů podle zásahové zóny
<b>Max.bodový zisk:</b>	40 bodů = 80 Ká
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Na Kladensku se jak známo těžilo uhlí a kde jsou doly, jsou i permoníci. Tyhle potvůrky jsou ale velmi rychlé a kradou horníkům svačiny. Vaším úkolem je tedy zasáhnout všech 5 permoníků v časovém limitu. Každý z permoníků na sobě bonusovou zónu za 8 bodů, tyto jsou označeny červeně (srdce, boty, nos, bambule, čepice). Zbytek permoníka je za 5 bodů. Na každou figuru má střelec pouze jediný šíp. Pokud mine, nesmí střílet do toho samého terče (neplatí pro děti, ty mohou střílet na permoníka i opakovaně, ale počítá se pouze jeden zásah (vždy ten horší) v permoníkovi). Střelec může mít šíp založený, ale nesmí mít zaměřeno a nesmí mít natažený luk. Střelec v průběhu střelby stojí na autentickém důlním vozíku. Dětem se časový limit neměří.

### 15. Terčovka 50 m (disciplína LL)

<b>Počet šípů:</b>	10
<b>Terč:</b>	kruhový o průměru 12 cm
<b>Vzdálenost:</b>	50 m, děti mají vlastní mety
<b>Bodování:</b>	1 – 10 bodů
<b>Max.bodový zisk:</b>	100 bodů = 100 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	Terčová střelba na 50 metrů. Je možné střílet jednu sérii po deseti šípech nebo dvě série po pěti šípech. Odražené šípy se nezapočítávají do hodnocení. Pokud střelec vystřelí více šípů, než je dovoleno, za každý šíp nad limit se škrtá jeden nejlépe hodnocený zásah. Výsledky se zapisují do bodovací karty do připravených políček tak, že pro každý šíp se zaznamená dosažená hodnota. Teprve následně se výsledky sečtou do celkového hodnocení. Při střelbě je možno využívat informace o vlastní střelbě od ostatních střelců (tzn. nechat se "navigovat" nebo informovat o svých zásazích, např. "máš to asi 2m před terčem", "to šlo nad" apod.)

## 16. Soustřel

<b>Počet šípů:</b>	3
<b>Terč:</b>	Terč s vyznačením jedné zásahové plochy
<b>Vzdálenost:</b>	12 - 20 m
<b>Bodování:</b>	100 – naměřený obvod
<b>Max.bodový zisk:</b>	98 bodů - 98 Ká
<b>Hodnocení:</b>	1 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	<p>Střelec začíná střílet na metě nejbližší terči a strefí se do libovolného místa ve vyznačené zásahové ploše. Poté postoupí na vzdálenější metu a vystřelí druhý šíp tak, aby byl co nejbližší k šípu prvnímu a zároveň byl rovněž v cílové zóně. Po úspěchu postoupí na třetí, nejbližší metu a vystřelí třetí šíp co nejbližší dvěma předchozím. Potom se změří obvod všech třech šípů. Jako body se zapisuje hodnota 100 – naměřený počet cm obvodu kolem všech třech šípů. Pokud bude na disciplíně pro ten účel upravený metr, zapisuje se přímo naměřená hodnota. Pokud střelec libovolným šípem mine vyznačenou zásahovou plochu, střelba končí a jako výsledek si zapisuje nulu, stejně jako pokud je naměřená hodnota obvodu vyšší než 100 cm. Děti střílí ze své mety a mezi jednotlivými pokusy nikam neustupují. Navíc mají děti k dispozici 4 šípy, z nichž musí zasáhnout alespoň 3 šípy – pokud zasáhne všechny 4, jeden ze šípů se do hodnocení nezapočítává (dítě si samo určí, který to je). Děti tak mají možnost jednou beztrestně minout zásahovou plochu.</p>

## 17. Pospěš si, než uteče

<b>Počet šípů:</b>	Neomezen – dokud je terč v pohybu
<b>Terč:</b>	Pohybující se terč
<b>Vzdálenost:</b>	Neurčeno, v rozsahu 10 - 18 m
<b>Čas.limit:</b>	Dokud je terč v pohybu
<b>Bodování:</b>	5 / 8 / 10 bodů za zásah
<b>Max.bodový zisk:</b>	Neurčen, při 4 zásazích na střed 80 Ká
<b>Hodnocení:</b>	2 Ká za bod
<b>Popis disciplíny:</b>	<p>Vaším úkolem je trefit terč, který se pohybuje ve vymezeném prostoru. Počet šípů není omezen, ale střílet je možné pouze tehdy, pokud je terč v pohybu a je ve vyznačeném koridoru. Střelec může mít šíp založený, ale nesmí mít zaměřeno a nesmí mít natažený luk.</p>

**Umístění jednotlivých disciplín najdete na této interaktivní mapě na Mapy.cz:**

**<https://mapy.cz/s/pekuveleno>**

## **Pravidla pro soutěž dětí**

Děti střílí spolu s dospělými, ale mají vlastní mety a u některých disciplín se pravidla mírně liší, typicky nemají časové limity. Dětské mety jsou vyznačeny jak pro malé děti, tak pro děti větší. U velmi malých dětí je na uvážení rozhodčího / patrona, kam dítě postaví na základě jejich věku a schopností.