

# Lukostrelecký trap

## PRAVIDLÁ TURNAJA

Lukostrelecký trap sa strieľa na **penové kotúče/disky s priemerom 30 cm**.

Kotúč môže byť vrhaný strojom alebo ručne. Strelecká čiara je vo vzdialenosti 12 metrov od vyhadzovacieho zariadenia/vyhadzovacej pozície. **Organizátor zabezpečuje vrhanie diskov /úpravou techniky vrhania, resp. nasmerovaním vrhacieho zariadenia/ tak aby pri výraznejšom vplyve vetra dosahovali disky vrcholnú dráhu letu zhruba vo vzdialenosti 12 metrov od streleckej čiary.**

Strieľajú štyria strelci súčasne na rovnaký terč. Signál k vyhodeniu kotúča dáva obsluha zariadenia/vyhadzovač kotúčov. Obsluha zariadenia dá najskôr dohodnutý zvukový signál (napr. „Pripraviť!“, hvizdnutie a pod.) a do troch sekúnd vypustí/vyhodí terč. Obsluha zariadenia zároveň zapisuje výsledky do skóre karty strelca. Šíp si strelce vyberie z kotúča až po zapísaní nástreľu.

Turnaj sa strieľa na 6 kôl – spolu 120 kotúčov. Jedno kolo obsahuje 4 sady po 5 kotúčov.

Na streleckých pozíciách sa po odstrieľaní jednej sady (5 kotúčov) strelci striedajú nasledovne :

Prvá sada - 1 2 3 4 , Druhá sada - 4 1 2 3, Tretia sada -3 4 1 2, Štvrtá sada - 2 3 4 1

Body sa prirátajú každému strelcovi ktorého šíp je zapichnutý v terči. Bodová hodnota je jeden bod za jeden zásah. Body za jednotlivé kolá sa zaznamenávajú na skóre kartu a do centrálnej tabuľky strelcov **vyvesenej organizátorom** .

Za zásah terča sa ráta šíp ktorý ani po dopade kotúča na zem nevypadne z terča. Za zásah sa ráta aj zlomený šíp ktorého hrot ostane po dopade kotúča na zem v terči. **V prípade technicky úplne zlého vyhodenia disku môže rozhodca/obsluha zariadenia rozhodnúť o opakovaní vyhodenia disku v sade.**

**Zásahy sa strelcom spočítavajú kumulovane počas celého preteku, víťazí strelce ktorý sa prebojoval do finále a po odstrieľaní finále zostrelil celkovo najviac kotúčov počas celého preteku. Víťaz preteku získava do celkového hodnotenia 50 bodov, 2. v poradí 45 bodov, 3. v poradí 40 bodov atď. V prípade rovnosti bodov po sčítaní všetkých kôl pretekov, rozhoduje lepší celkový nástrel /počet zostrelených terčov/.**

Organizátor rozdelí súťažiacich do štvorčlenných skupín podľa vlastného kľúča **pričom musí dodržať iba systém nasadzovania najlepších 8 strelcov z celkového poradia minulého roka, resp. po prvom preteku sezóny sa nasadzuje 8 strelcov už podľa priebežných výsledkov aktuálneho ročníka.** Podľa počtu súťažiacich môže organizátor vytvoriť aj niekoľko 3 členných skupín.

Prvé dve kolá sú kvalifikačné. 32 strelcov s najvyšším skóre postupuje do eliminačných kôl. Po odstrieľaní kvalifikačných kôl rozdelí organizátor strelcov opäťovne do skupín **podľa výsledkov kvalifikácie.** Strelci, ktorí vypadnú z eliminácie budú postupne zaradení do skupín na odstrieľanie všetkých šiestich kôl turnaja **kvôli celkovému umiestneniu na preteku.**

Ak počas eliminácie príde k rovnosti bodov v aktuálnom kole medzi strelcami v skupine, o postupujúcom strelcovi rozhodne rozstrel. Rozstrel medzi strelcami sa strieľa na 5 kotúčov. Strelce, ktorý dosiahne vyšší bodový zisk, postupuje do ďalšieho kola eliminácie. Ak príde k zhode, pridáva sa vždy jeden kotúč pokiaľ sa nerozhodne. Body získané v rozstrele sa nezapisujú do skóre karty ani do centrálnej tabuľky. Postupujúcemu strelcovi sa do skóre karty zapíše písmeno R pri bodovej hodnote príslušného kola.

Organizátor na konci turnaja vyhlási prvé tri miesta v každej kategórii .

## KATEGÓRIE STRELCOV

**Minis do 12 rokov , Junior od 12 – do 18 rokov, Senior od 18 rokov. Kategórie sa nedelia na mužské a ženské.**

## LUKY A ŠÍPY

Pri lukostreleckom trape nerozlišujeme kategórie lukov ako ich poznáme z iných súťaží . Náťahová sila luku je stanovená na maximálne 50 lb pri 28 palcovom náťahu. Organizátor má právo požadovať skúšku dopadu šípu kvôli zabezpečeniu bezpečnosti pri turnaji. Pre bezpečnú strelbu na turnaji je stanovený maximálny dopad šípu 70 metrov. Pri nedodržaní bezpečného dopadu šípu má organizátor právo takýto luk vyradiť z turnaja .

Šípy sa používajú typu Flu-Flu, tzv.brzdíacie šípy. Organizátor pred turnajom a počas turnaja skontroluje dopadovú vzdialenosť kvôli bezpečnosti.

Príklady olepenia Flu-Flu šífov:

