



# Závod ve 3D lukostřelbě Zlín-Velíková

## A. Všeobecná ustanovení

**Pořadatel:** LK Phoenix Kostelec, z.s.

**Datum:** 18.7.2021

**Místo:** Zlín – Velíková, Chrástí, 49.286778, 17.758900

**Ředitel závodu:** Ing. Jaromír Uher

**Rozhodčí:** -

**Přihlášky:** Přihlášky zasílejte přes Rcherz.com nebo na e-mailem na adresu: [navratilova@eradesign.cz](mailto:navratilova@eradesign.cz) nebo tel.777344196 Radka Navrátilová do středy 14.7.2021.

Pořadatel si vyhrazuje právo omezit účast podle kapacity střelnice 144 závodících. V případě zájmu pořadatel navýší kapacitu střelnice na 168 účastníků 28 terčů.

**Rozlosování:** Proveďte pořadatel po uzavření přihlášek.

**Ubytování:** Není zajišťováno

**Občerstvení:** drobné občerstvení, oběd zajištěn

**Startovné:** Dospělí 450,- Kč; dorost 300,- a žactvo 200,- Kč

## B. Technická ustanovení

**Předpis:** Závodí se podle pravidel WA 3D, Soutěžního řádu ČLS a podle ustanovení tohoto rozpisu.

**Sestava:** okruh 24 figur 3D terčů

**Třídy:** muži, ženy, senioři, seniorky, junioři, juniorky, kadeti, kadetky, žáci, žákyně

**Divize:** reflexní luk, kladkový luk, holý luk, instinktivní luk, dlouhý luk, jezdecký luk

**Kapacita:** Maximálně 144

**Ceny:** Ceny se udílejí v dané divizi a třídě, ve které se závodu zúčastní minimálně pět střelců. Pořadatel si vyhrazuje právo v případě nižšího počtu střelců možnost sloučit k účelu udílení cen závodníky z různých kategorií.

## C. Časový harmonogram:

**Prezence:** 8:30-9:30

**Zahájení závodu:** 10:00



---

## D. Doplnující informace

Všichni závodníci startují na vlastní nebezpečí. Všechny osoby nacházející se na střelnici v době závodu (trenéři, diváci, činovníci apod.) musí dodržovat právě platná hygienická opatření. Všichni závodníci startují na vlastní nebezpečí. Podle Soutěžního řádu ČLS „je s platností od sezóny 2017/2018 zcela zakázáno „Camo“ zbarvení/potisk na veškerém sportovním vybavení oblečení i doplňcích.“ Žádáme účastníky, aby toto ustanovení respektovali.

Zákaz psů.

Ing. Jaromír Uher, ředitel závodu