



**Český rybářský svaz, z. s., Západočeský územní svaz**  
odbor lovu ryb udicí

pořádá

**dne 26. – 27. 9. 2020**

## **Pilsen Trout Game**

druhý ročník pohárového závodu v lovu pstruhů ze břehu

### **Informace pro účastníky:**

**Registrace** na e-mail [daniel.kop85@gmail.com](mailto:daniel.kop85@gmail.com) .

**Startovné** je ve výši 1300 Kč, platba startovného bude pouze převodem na účet.

(Většina prostředků ze startovného půjde na zarybnění, zbytek prostředků bude použito na poháry a věcné ceny.)

V ceně startovného je 2x snídaně a 2x oběd přímo na závodní trati. Po celý den bude na místě možnost občerstvení.

### **Bankovní spojení:**

4845650257/0100 - VS: 262709

**Do poznámky pro příjemce je nutné napsat jméno účastníka, jinak není možno spárovat platbu s registrací.**

### **Uzávěrka přihlášek: 20. 9. 2020**

**Termín pro zaplacení startovného: nejpozději do 21. 9. 2020 (poté možná ještě po domluvě)**

Startovní pole je omezené kapacitou 50 účastníků, v plánu je zarybnění cca 1000 ks ryby, 700 ks v pátek a 300 ks v sobotu.

### **Místo závodu:**

Řeka Mže 1 v Plzni – jedná se o MP revír s přirozeným výskytem lososovitých ryb a s minimálním počtem ostatních druhů ryb. Šířka toku 15 m – 25 m s hloubkou 0,5 – 1,5 m

### **Organizace:**

Ředitel závodu: Daniel Kop  
Garant: Jan Kropáček  
Hlavní rozhodčí: Michal Běhounek  
Bodovací komise: Jiří Podskalský, Aleš Ráža, Libor Hakl

### **Popis závodu:**

Bodují se pouze lososovité ryby (pstruh duhový, pstruh obecný, siven a lipan), 1 ryba = 1 bod. Použít se smí pouze umělá nástraha bez peří, nebo podobného materiálu. Nástraha může být opatřena nejvíce dvěma jednoháčky, nebo trojháčky bez protihrotu. Startovní pole bude rozděleno na dvě skupiny A a B. Když chytá A, B dělá rozhodčí a obráceně. Závod bude rozdělen do několika kol. Tři kola proběhnou v sobotu a dvě v neděli, to znamená, že každý závodník bude během víkendu 5x chytat a 5x dělat rozhodčího. Losování skupin a pořadí startu do jednotlivých kol proběhne v pátek 25.9. Losuje se na každý den zvlášť. Závodník si vylosuje startovní pořadí do prvního kola závodu a pro další kola se mu pořadí startů dopočte koeficientem, aby byla co největší spravedlnost a všichni měli co největší šance na dobré umístění. Startovat se bude z depa umístěného uprostřed závodního úseku. Závodníci startují s odstupem cca 20 vteřin po sobě. Je zakázáno předbíhání, závodník vždy musí počkat, až si místo vybere závodník, který startoval před ním. Závodník si zvolí jeden z vytyčených úseků, kde začne v daném kole chytat. Jakmile je vyhlášen start, je možné změnit lovný úsek za jiný. Vytyčených lovných míst bude minimálně 50, takže bude vždy minimálně 25 míst volných. Během závodu nesmí závodník používat žádné komunikační prostředky (telefon, vysílačka apod). Při závodu je zakázáno brození.

Celkové umístění závodníků určuje součet umístění z každého kola. Pokud bude mít někdo stejný počet umístění, rozhoduje celkový počet ryb. Pokud by nastala i v tomto shoda, budou rozhodovat počty ryb v jednotlivých kolech od kola posledního k prvnímu kolu.

### **Důležitá pravidla závodu:**

- 1) Loví se pouze na háčky bez protihrotu, není možné lovit s háčky se zamáčknutým protihrotem.
- 2) Ulovená ryba se vyháčkovává v podběráku ve vzduchu, nesmí se položit na zem, ani v podběráku, a ani vyndávat rukou z podběráku. Jinak se ryba nepočítá.
- 3) Na rybu se sahá pouze přes síťku podběráku, jinak se ryba nepočítá.
- 4) Ryba se po vyháčkování neprodleně pouští z podběráku zpět do vody. Je zakázáno ji z podběráku do vody vyhazovat, je třeba dát rybu do vody i s podběrákem a pak pustit.
- 5) Za každou ulovenou rybu během závodu dostane závodník bod do bodovací listiny
- 6) Počítá se pouze ryba, která byla zdolána do podběráku před uplynutím daného kola. Ryba vytažená po signálu konce kola se nepočítá.

- 7) Je zakázáno držet místo pro ostatní závodníky.
- 8) Háček na nástraze musí být čistý, bez jakéhokoliv atraktoru (guma, peří apod).
- 9) Závodník musí mít platnou povolenku na daný revír. (Můžeme zajistit vyřízení povolenky)

**Trénink pouze mimo vyznačenou závodní trať.**

## **ČASOVÝ HARMONOGRAM:**

Sraz a losování bude v pátek 25.10. 2019 ve 19:00 v hotelu Vion v Křimicích [www.vion.cz](http://www.vion.cz).  
V případě, že závodník nebude moci losovat, musí si domluvit pro losování náhradníka.

### **Sobota 26.9.2020:**

6:00 - 7:20 sraz závodníků, snídaně, příprava  
7:20 - 7:30 sraz v depu, prezentace  
7:30 - 7:45 start A  
7:45 - 8:30 loví A, měří B  
8:30 - 8:45 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
8:45 - 9:00 start B  
9:00 - 9:45 loví B, měří A  
9:45 - 10:00 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
10:00 - 10:15 start A  
10:15 - 11:00 loví A, měří B  
11:00 - 11:15 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
11:15 - 11:30 start B  
11:30 - 12:15 loví B, měří A  
12:15 - 12:30 návrat do depa, odevzdání bodovacího lístku  
12:30 - 14:30 oběd  
14:30 - 14:45 start A  
14:45 - 15:30 loví A, měří B  
15:30 - 15:45 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
15:45 - 16:00 start B  
16:00 - 16:45 loví B, měří A  
16:45 - 17:00 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
17:30 vyhlášení výsledků za první den

### **Neděle 27.9.2020:**

6:00 - 6.50 sraz závodníků, snídaně, příprava  
6:50 - 7:00 sraz v depu, prezentace  
7:00 - 7:15 start B  
7:15 - 7:50 loví B  
7:50 - 8:05 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
8:05 - 8:20 start A  
8:20 - 8:55 loví A  
8:55 - 9:10 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
9:10 - 9:25 start B  
9:25 - 10:00 loví B  
10:00 - 10:15 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
10:15 - 10:30 start A  
10:30 - 11:05 loví A  
11:05 - 11:20 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
11:20 - 11:35 start B  
11:35 - 12:10 loví B  
12:10 - 12:25 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku

12:25 - 12:40 start A  
12:40 - 13:15 loví A  
13:15 - 13:30 návrat do depa a odevzdání bodovacího lístku  
13:30 sraz na oběd  
15:00 - vyhlášení výsledků

**Mapa závodního sektoru:**

<https://mapy.cz/s/3rcnj>

**V místě srazu a parkování je nově udělaná lávka pro cyklisty a cyklostezka (není na mapě vidět), takže se dá krásně přejít na druhou stranu do startovacího depa.**

