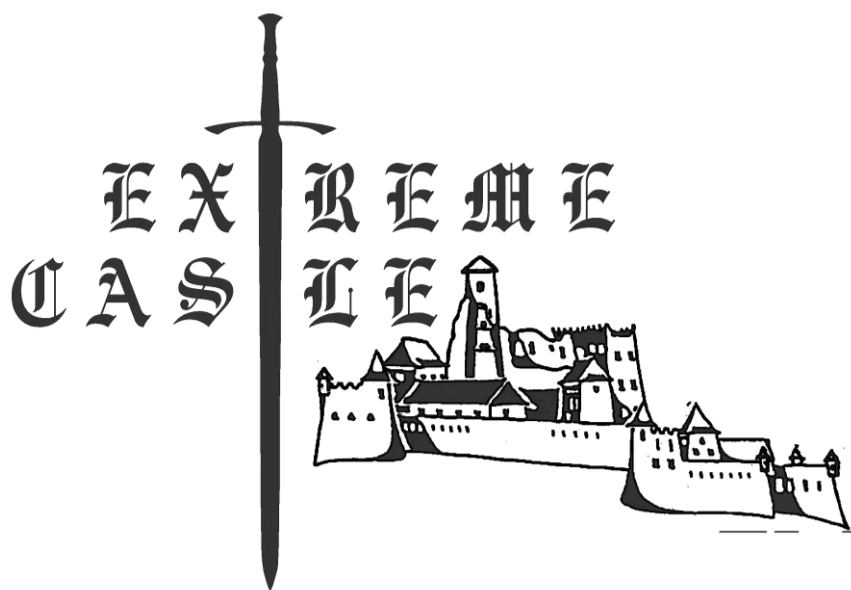


Propozície

**3. ročník medzinárodnej športovo-vedomostnej súťaže
zmiešaných 4-členných družstiev Extreme Castle**



13. jún 2026

Milí priatelia!

*Pred mnohými rokmi, keď
česť a slávu nebolo možné
vyvážiť ani zlatom, sa aj pod
hradom Ľubovňa konali
rytierske turnaje. Každý rytier
mal v nich možnosť ukázať
svoju chabrosť a šikovnosť.
Nejeden okrem slávy získal aj srdce
krásnej devy, ktorá sa sem
prišla pozrieť so svojím otcom
či bratom.*

*Keďže prvé turnaje sa
spomínajú ako hry urodzenej
francúzskej mládeže v 9. storočí,
aj my chceme touto
hrou nadviazať na zlatý vek rytierstva.*

*Veríme,
že po pozornom prečítaní pravidiel
a vyplnení záväznej prihlášky
prídete ukázať svoju odvahu,
um a silu do Starej Ľubovne,
kde sa*

13. júna 2026

koná turnaj.

Podmienky súťaže – pravidlá

- a) Súťaže sa môžu zúčastniť štvorčlenné kolektívy v zložení 2 muži a 2 ženy. Každé družstvo absolvuje dvanásť samostatných disciplín v určenom poradí.
- b) Počet súťažných družstiev je obmedzený** a minimálny počet tímov, aby súťaž uskutočnila, je 5.
- c) Organizátor si vyhradzuje právo zmeny jednotlivých disciplín.
- d) Na plnení jednotlivých úloh sa podieľa rozdielny počet členov družstva (najmenej 1, najviac 4).
- f) Niektoré úlohy vyžadujú bystrý um, iné dobrú fyzickú kondíciu alebo dokonalú súhru kolektívu. Rozhoduje však aj šťastie, ktoré je veľmi vrtkavé.
- g) Pri niektorých úlohách družstvo nesmie prekročiť časový limit (napr. 5 minút). Niektoré úlohy plní v čo najrýchlejšom čase.
- h) Poradie disciplín a medzikontrol musí byť dodržané!
- i) Po úspešnom splnení úlohy družstvo získa jeden kľúč s indíciou potrebnou na vylúštenie hesla. Rozhoduje počet kľúčov získaných z plnenia úloh celej hry a prinesených do cieľa. (Pri strate kľúča sa súťažná úloha, za ktorú bol kľúč získaný, považuje za nesplnenú).
- j) Za vylúštenie hesla družstvo získava v cieľi ďalší kľúč.
- k) Družstvo, ktoré poruší pravidlá bude diskvalifikované.
- l) Protest podáva vedúci družstva do 10 minút po skončení súťažných disciplín hlavnému rozhodcovi po zaplatení poplatku 10,- €.
- m) **Zvíťazí družstvo, ktoré:**
 - 1. neprekročí celkový časový limit súťaže pre tím: 2,5 hodiny;
 - 2. získa väčší počet kľúčov;
 - 3. v prípade rovnakého počtu získaných kľúčov rozhodne počet vyšších umiestnení v jednotlivých disciplínach;
 - 4. v prípade všetkých rovnakých ukazovateľov rozhoduje lepší celkový čas celej súťaže.
- n) O poradí v jednotlivých disciplínach rozhodne lepší čas. V prípade rovnosti časov sa poradie delí (napr. ak sa umiestnia dvaja na prvom mieste, získavajú poradie 1,5 a nasledujúce družstvo je až tretie atď.). To isté platí aj vo vytváraní

poradia družstiev, ktoré jednotlivé disciplíny nesplnili, (napr. pri 18 družstvách 8 nesplní časový limit, to znamená, že budú na 11. – 18. mieste, čo je poradie 14,5).

o) **Diskvalifikované bude družstvo**, ktoré: 1. prekročí celkový časový limit;
2. poruší pravidlá súťaže.

p) 1. Prihlášky do súťaže je potrebné zaslať do **22. 05. 2026**.

S prihláškou zašlite aj potvrdenie o uhradení štartovného, ktoré je 50,- € na jedného účastníka, t. j. **200,- €** za celé družstvo na číslo účtu:

SK48 0200 0000 0024 0505 6853, VS-20268

do **poznámky** uviesť: **Meno súťažiaceho, Extreme Castle** (napr. Jožko Mrkvička, Extreme Castle)

Poplatok zahŕňa: pitný režim, poistenie, stravu, darčekový balíček pre každého účastníka, organizačné zabezpečenie súťaže.

2. Súťaží sa za každého počasia.

3. Počas celej súťaže sú účastníci poistení a súťažia na vlastné riziko.

4. Ak prihlásené družstvo z nejakého dôvodu na súťaž nenastúpi a nenahlási neúčast' do 29. 05. 2026, organizátor si bude účtovať storno poplatok 10 %.

r) Za zdravotný stav a spôsobilosť súťažiacich v tíme zodpovedá každý účastník samostatne. Počas akcie je zabezpečený zdravotník.

s) Odporúčané vybavenie: športový odev, náhradná obuv, rukavice, náhradné oblečenie, povinné jednotné farebné rozlíšenie družstva (dresy, tričká...).

t) Členovia družstva nesmú v deň súťaže pred vlastnou súťažou navštíviť hrad Ľubovňa.

u) Informácie získate a prihlášky posielajte na adresu (vzor prihlášky nájdete aj na konci tohto dokumentu):

Centrum voľného času

Farbiarska 35/7

064 01 Stará Ľubovňa

tel.: 052 432 15 04 alebo email: cvc@cvc.sk

kontaktné osoby: Mgr. Veronika Pacoltová, Mgr. Adam Kollár

www.cvc.sk/podujatie/730/

Sút'ážné disciplíny

Poradie disciplín a medzikontrolných úloh dostanú tímy pri losovaní.

Po naštudovaní jednotlivých disciplín odporúčame pozrieť si aj ilustračné videá z archívu:

<https://www.youtube.com/watch?v=LhmeB5u5rj4&t=247s>

<https://www.youtube.com/watch?v=kDjkQpImvYk>

1. Pavučina

Úloha : Preliezanie družstva cez „pavučinu“.

Pavučina s okami rôznej veľkosti je zvisle zavesená medzi dvoma stromami vo vyhradenom priestore. Všetci súťažiaci stoja na jednej strane pavučiny. Po odštartovaní rozhodcom sa musí celé družstvo dostať na druhú stranu cez oká pavučiny. Na druhú stranu sa musia dostať aj všetky veci a oblečenie, ktoré si prinesú do vyhradeného priestoru. Nikto a nič sa však pavučiny nesmie dotknúť. Ak sa niekto pavučiny dotkne, oko, cez ktoré súťažiaci prechádzal sa uzatvára a môže použiť iné oko. Súťažiaci si môžu navzájom pomáhať.

Účasť: celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 3 min.

2. Omar a Fatima

Úloha: Naplnenie nádoby s vodou, ktorú nosia z podhradia.

Súťažiaci odštartujú beh s dvoma vedrami dole kopcom na vzdialenosť cca 60 m k veľkému sudu, v ktorom je voda. Naplnia si vedrá vodou a utekajú späť k nádobe, ktorú majú naplniť. (Taktiku behu a naplňania vedier si zvolia podľa vlastného uváženia). Vodu vylejú do suda a utekajú pre ďalšiu. Proces opakujú, kým zo suda nezačne voda vytekať a tá nenaplní pod ním umiestnený kotlík.

Účasť: 1 dievča + 1 chlapec (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 4 min. 20 sek.

3. Architekt

Úloha: Skladanie hradu podľa predlohy.

Na obraze je vyfoteny Hrad Ľubovňa. V priestore plnenia disciplíny sú na zemi naukladané drevené časti tohto hradu. Súťažiaci skladajú hrad podľa predlohy. Postavený hrad sa musí presne zhodovať s predlohou. To znamená, že musia použiť všetky diely, dodržať počet a tvar všetkých okien a dverí...

Účasť: celé družstvo (vedúci nesmie pomáhať ani slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 6 min.

4. Karavána

Úloha: Prenášanie závažia bez pohybu účastníka.

Súťažiaci si závažia podávajú a presúvajú ho k cieľu tým spôsobom, že člen, ktorý drží závažia v ruke sa nesmie pohybovať - obidve nohy musia byť pevne na zemi. Pri nedodržaní tohto pravidla sa celé družstvo vracia na štart bez zastavenia času a pokračujú v plnení úlohy.

Účasť: celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 2 min.

5. Palisády

Úloha: Stavba dominových kociek.

Na stole je nakreslená trať pre stavbu domina. Úlohou súťažiacich je postaviť na predlohu všetky dominové kocky na výšku (žiadna sa nesmie zvyšovať). Po dokončení stavby ťuknú do prvej kocky a tá musí dominovým efektom postupne zvaliť všetky ostatné. Posledná kocka musí spadnúť ešte pred vypršaním časového limitu.

Účast': celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 4 min. 30 sek.

6. Truhlica

Úloha: Hľadanie správneho kľúča od truhlice.

Jeden člen z družstva hľadá správny kľúč, aby ním mohol odomknúť truhlicu. Desiat kľúčov je náhodne rozmiestnených v okolí truhlice. Súťažiaci môže priniesť a vyskúšať stále iba jeden kľúč. Ak do zámky nepasuje, uteká po ďalší... Disciplína končí, keď z truhlice po jej otvorení vytiahne kľúč s indíciou.

Účast': jeden člen družstva (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 1 min.

7. Živý koberec

Úloha: Prejsť označený úsek bez dotyku zeme.

Jeden člen družstva musí prejsť v časovom limite označený úsek tam aj späť bez dotyku zeme v ohraničenom poli. Ostatní členovia pred ním zo svojich tiel vytvárajú tzv. živý koberec, po ktorom sa súťažiaci pohybuje. Na konci prvého úseku zoskakuje na zem, ale mimo vyhradený priestor a hneď sa vracia a pokračuje po telách ostatných súťažiacich do cieľa. Keď sa súťažiaci chodiaci po živom koberci dotkne v označenom poli zeme, celé družstvo sa vráti znovu na štart. Disciplína sa končí až vtedy, keď posledný člen družstva opustí vyznačenú plochu.

Účast': celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 2 min.

8. Permoník

Úloha: Hľadanie kľúča v podzemí

Družstvo zostúpi po jednom do podzemia pomocou horolezeckej techniky. V podzemí je tma a je tam ukrytý kľúč s indíciou. Už prvý člen družstva po zostúpení do podzemia môže zapáliť sviečku zápalkami, ktoré obdržal pri štarte a začať hľadať kľúč. V časovom limite musia nájsť kľúč a dobehnúť s ním všetci štyria na štart disciplíny.

Účast': celé družstvo (vedúci nepomáha)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 5 min.

9. Historický trojboj

Úloha: Hod podkovou do kotlíka, hod venčeka na meč a chodule.

Každý člen družstva absolvuje všetky disciplíny. 1. trafiť podkovu do kotlíka, 2. nahodiť venček na meč, 3. prejsť vyznačenú trasu na choduliach. Za každý úspešný pokus získava družstvo bod. Pre získanie kľúča s indíciou je potrebných sedem bodov.

Účast': celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 4 min.

10. Hradné perly

Úloha: Vynášanie guľičiek z pivnice.

V tmavej pivnici sú po zemi rozhádzané farebné guľičky. Úlohou súťažiacich je vynášať guľičky na povrch (max. 2 ks na jedného súťažiaceho) a navliekať ich na pripravené stojany podľa farieb. Kľúč s indíciou získajú po navlečení 110 guľičiek v časovom limite.

Účast': celé družstvo (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč + pomocné slovo

Časový limit: 7 min.

11. Otec Furát

Úloha: Hádanka z histórie hradu Ľubovňa.

Zástupca družstva /dievča/, ktoré bolo svojimi kolegami vytiahnuté na lane na vrchol veže, musí v časovom limite uhádnuť hádanku týkajúcu sa stredovekých dejín Slovenska.

Účast': celé družstvo (vedúci **nemôže** pomáhať)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 30 sek.

12. Zvon

Úloha: Lezenie po povrazovom rebríku.

V časovom limite musia dvaja zástupcovia družstva postupne zazvoniť na zvonec, ktorý je zavesený na strome. Ku zvoncu sa súťažiaci dostanú po závesnom povrazovom rebríku, z ktorého pri zostupe nesmú zoskočiť skôr, ako sa dotknú posledného stupienka. Súťažiaci sú istení lanom. Časový limit je súčet časov oboch členov. Pri zmene súťažiaceho sa čas zastavuje kvôli príprave na istenie.

Účast': 1 chlapec + 1 dievča (vedúci môže pomáhať slovne)

Zisk: kľúč s indíciou

Časový limit: 2 min.

Program súťaže Extreme Castle
(zmena programu vyhradená)
13. 06. 2026 (sobota)

10.30 h – 11.00 h – registrácia a prezencia tímov v CVČ v Starej Ľubovni

11.00 h – 16.00 h – súťaž družstiev (v 15-minútových rozstupoch)

14.30 h – 16.00 h – obed (priebežne po ukončení jednotlivých disciplín)

17.00 h – slávnostné vyhodnotenie na Ľubovnianskom hrade

CVČ
CENTRUM VOLNÉHO ČASU
STARÁ ĽUBOVŇA

vyhlasujú
3. ROČNÍK

EXTR
CAST

EMÉ
LE

13. 06. 2026 v Starej Ľubovni

prihlasovanie do 22. mája 2026
propozície, pravidlá, program a prihlášky
nájdete na

www.cvc.sk/podujatie/730/

Závazná prihláška

Závazne sa prihlasujeme na medzinárodnú súťaž Extreme Castle 2026, ktorá sa bude konať 13. júna 2026 v Starej Ľubovni.

Za súťažné družstvo (názov):

Meno a priezvisko	Rodné číslo	Bydlisko	Kontakt
-------------------	-------------	----------	---------

1.

2.

3.

4.

Každý účastník dostane tričko, prosím doplniť veľkosť:
(XS, S, M, L, XL, 2XL)

Predpokladom odoslania prihlášky je splnenie podmienok uvedených v propozíciách, ako aj dodržanie podmienky zloženia družstva (2 ženy, 2 muži).

V, dňa

.....
podpis vedúceho tímu