

# Průvodce BOW open

## 3D část

Na trati je dvacet 3D terčů – zvířat. Střílí se na jeden šíp a v případě, že se prvním šípem střelec mine, má ještě jeden opravný za nižší bodovou hodnotu. Body prvního/druhého šípu jsou: Nejmenší zóna za 1/5 bodů, větší zóna za 10/5 bodů, největší zóna se počítá za 8/3 bodů a zbytek zvířete za 5/1 bodů. Zásahy do podstavce, kopyt či rohů se nepočítají jako bodovaný zásah. Šíp se musí dotýkat čáry, aby platila vyšší bodová hodnota.



## DÁLKA

Střílí se z příslušného kolíku. Na 4 šípy.

Zásah má hodnotu 5 bodů. Zásah platí uvnitř kruhu, stejně tak přímo do provazu tvořící červený kruh.

## BĚHNA , pohyblivý

Střílí se z příslušného kolíku. Na 4 šípy. Zásah má hodnotu 5 bodů.

Jako zásah se počítá šíp, který se odrazí od terče směrem ke střelci.

Pokud se od terče odrazí směrem od střelce, nepočítá se takový šíp jako bodovaný zásah.

Ve skupině se střelci střídají v pouštění terče. Je možné, aby střílelo i více střelců najednou.

Terč lze zasáhnout pouze ve vymezeném prostoru. Pohyb terče musí být volný a ne brzděný.

## MRTVOLY

Střílí se z příslušného kolíku až 4 šípy. Zásah má hodnotu 5 bodů. Střelec si před spuštěním časového limitu umístí do připravených „mrtvol“ až 4 šípy, do každé jeden. Poté se postaví na střeleckou metu, na které se spustí časový limit 20 s. Za tento čas si střelec musí posbírat své šípy, vrátit se na metu a vystřelit co možná nejvíce šípů do terče.

## HOLUBY, vystřelovák

Střílí se na 4 šípy, zásah má hodnotu 5 bodů.

Střelec se postaví na příslušnou metu a **PŘIPRAVENÝMI Flu-Flu** šípy vystřelí na 4 terče, které budou postupně vmetány nahoru. Svůj pokus zahájí pedálem START, po kterém se spustí automatický vrhač.

Po ukončení střelby si závodník, který odstřílel, posbírá kotouče, vloží do zásobníku a pokračuje další.

Není dovoleno vypouštěč mezi jednotlivými střelami zastavovat, či opakovat promeškaný pokus.

Střelec musí odstřílet v nepřerušném setu, pokud nestihne založit či zamířit, počítá se takový terč jako 0.

## GOLEM

Střílí se na 4 šípy. Hodnota zásahu je dána vzdáleností, odkud byl šíp vystřelen. Střelci se počítají zásahy pouze do svého vymezeného pole nebo do menšího. Střelci střílející od modrého kolíku si počítají body za zásah modrého a červeného pole, střelcům od červeného kolíku se jako platný zásah započítává pouze zásah do červeného pole. Děti do 11 let střílí na celou siluetu označenou bíle. **Hodnota všech 4 šípů se sčítá.**

Strategií každého střelce je vzdálenost na první šíp. Střelec má pouze 4 výstřely. Po zásahu si **MŮŽE** a **MUSÍ** střelec volit kteroukoli další vzdálenost. Pouze směrem dozadu.

Pokud je střelec OUT, může svůj výstřel zopakovat ze stejné vzdálenosti.

