



3D TERČE

Na trati je 20 3D terčů /zvířat/. Střílí první dobrý šíp, druhý opravný za nižší bodovou hodnotu ze stejného místa. Body prvního/druhého šípu: Nejmenší zóna za 11/5 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.

DOVEDNOSTNÍ DISCIPLÍNY

Všechny disciplíny se střílí na maximálně 4 šípy. Bodové hodnoty disciplíny se sčítají. Každý zásah šípu má hodnotu 5 bodů. Golem má vlastní bodování. Mimo golema se vždy střílí z příslušného kolíku nebo mety. Vedoucí skupiny posuzuje sporný zásah po konzultaci s členy skupiny.

DÁLKA *odhad*

Zásah platí uvnitř kruhu nebo do provazu tvořícího červený okraj. Používejte dalekohled.

BĚHNA *načasování*

Jako zásah se počítá také šíp, který se odrazí od terče směrem ke střelci. Ve skupině se střelci střídají v pouštění terče. Střílí maximálně dva střelci současně. Terč lze zasáhnout pouze ve vymezeném prostoru kolíky. Pohyb terče musí být volný a ne brzděný.

MRTVOLY *taktika*

Až 4 šípy. 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 a vystřelit co možná nejvíce šípů do terče. Šípy se střílejí vždy z mety.

KAČENY *risk*

Zásah kačeny znamená zabodnutý nebo různě posunutý terč. Zásahy není třeba dopředu hlásit. Out 5 bodů ztráta. Střelbu lze kdykoli ukončit. Platí zaznamenaný počet bodů.

GOLEM *strategie*

Hodnota zásahu je dána vzdáleností, odkud byl šíp vystřelen. Střelci se počítají zásahy pouze do svého vymezeného pole. Zásah se počítá pouze do barvy siluety odpovídající barvě kolíku 3D. Děti do 12 let střílí na celého golema označeného bíle. Bodová hodnota všech 4 šípů se sčítá podle hodnoty vzdálenosti na terčíku. Strategii každého střelce je určit vzdálenost na první šíp. Po zásahu se musí střelec posunout na kteroukoli delší vzdálenost. Střelec zůstává na stejném poli pouze při outu. Kontrola zásahu optikou.

