



3D TERČE

Na trati je 24 3D terčů zvířat. Střílí se dva šípy ze stejného místa za stejnou bodovou hodnotu. Body 11,10,8 a 5. Zásahy do podstavce, kopyt či rohů se nepočítají jako bodovaný zásah. Šíp se musí dotýkat čáry, aby platila vyšší bodová hodnota. Počet 3D terčů odpovídá požadavkům WA ČLS.

DOVEDNOSTNÍ DISCIPLÍNY

Všechny 3 disciplíny se střílí na 4 šípy jdoucí po sobě. Bodové hodnoty disciplíny se sčítají. Každý zásah šípu má hodnotu 5 bodů. Golem má vlastní bodování. Vždy se střílí z příslušného kolíku /žlutá/ nebo mety. Vedoucí skupiny posuzuje sporný zásah po konzultaci s členy skupiny.

KŮŇ rovnováha. Nohy se nedotýkají země. Střílí se 4 šípy po sobě. Zásah 5 bodů.

KAČENY opakování. Zásah kačeny znamená zabodnutý nebo různě posunutý terč. Zásahy není třeba dopředu hlásit. Každý zásah 5 bodů.

GOLEM strategie. Hodnota zásahu je dána vzdáleností, odkud byl šíp vystřelen. Zásah se počítá pouze do barvy siluety odpovídající barvě kolíku 3D. Děti do 12 let střílí na celého golema označeného bíle. Pro střelce střílející ze žlutého kolíku platí také bílý okraj zony golema.

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 siluety. Vedoucí skupiny sleduje zásah optikou.

