

Bodování 3D v kostce · Přední strany (strana 1 ze 2)

Tiskněte ve 100 % (skutečná velikost), oboustranně, s převrácením podél delší hrany. Vystrihněte podle ořezových značek a zalaminujte.

ASA Archery Shooters Association

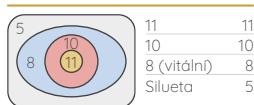


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

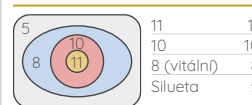


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association



- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

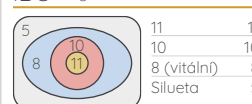


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

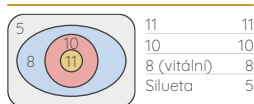


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

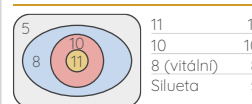


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



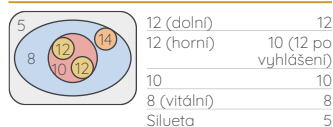
Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

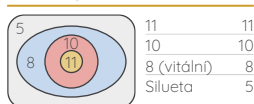


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



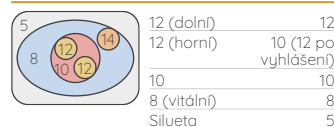
Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

ASA Archery Shooters Association

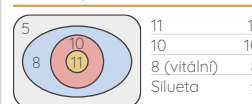


- 1 šíp na terč (Pro/Am). 14: jen na zvláštních střeleckých akcích.
- Každý střelec může před výstřelem vyhlásit horní 12. Po vyhlášení dává dolní 12 tomuto střelci na tomto terči jen 10.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.



Schematické nákresy, ne v měřítku. Hodnoty se mohou lišit podle třídy a akce: ověřte si pravidla své soutěže.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 se také říká X.
- Roh bez dotyku barvy siluety: 0; nohy a kopyta se počítají jako silueta.
- Shaft dotýkající se čáry: vyšší hodnota.

Bodování 3D v kostce - Zadní strany (strana 2 ze 2)

Tiskněte ve 100 % (skutečná velikost), oboustranně, s převrácením podél delší hrany. Vystříhnete podle ořezových značek a zalaminujete.

WA 3D World Archery 3D



- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D

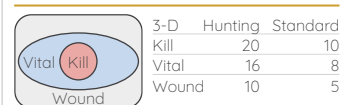


- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D



- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D

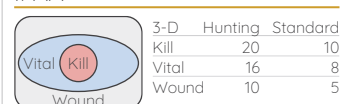


- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D

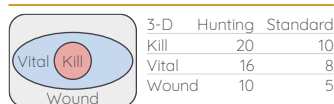


- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D

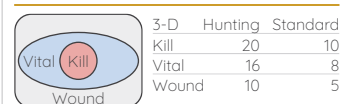


- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



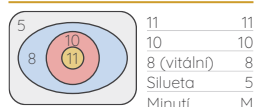
Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D



- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



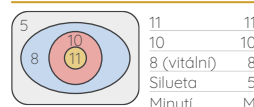
Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.

WA 3D World Archery 3D

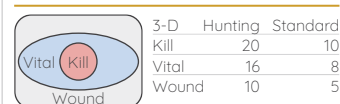


- Kolo 3D: 24 terčů, po 2 šípech. Kvalifikace: dvě kola.
- Minutí, nebo roh či kopyto bez dotyku barvy siluety: M.
- Dotyk čáry: vyšší hodnota.



Tisknutelné 3D terče zdarma
bowsmith.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 šíp. 3-D Standard Round: 2 šípy, počítají se oba. Kill = sloučené vnitřní kruhy.
- Unmarked Animal Round na 3-D terčích: až 3 šípy, po prvním zásahu konec. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Všechny kruhy tvoří jeden Kill; zbytek po vlasovou linii (hairline) je Wound.
- Šíp musí čáru protnout, aby platila vyšší hodnota.