

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

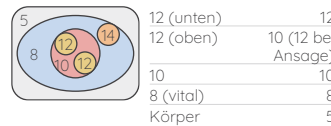
Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

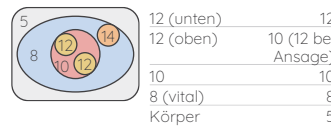
Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

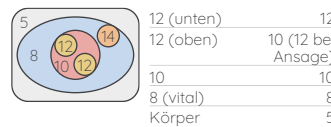
Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

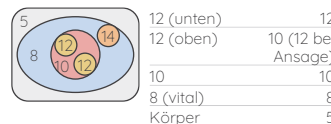
Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

ASA Archery Shooters Association



- 1 Pfeil pro Ziel (Pro/Am). 14: nur bei besonderen Schießveranstaltungen.
- Jeder Schütze darf vor dem Schuss den oberen 12er ansagen. Nach der Ansage wertet der untere 12er für diesen Schützen an diesem Ziel nur noch 10.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

BOWSMITH
Archery App

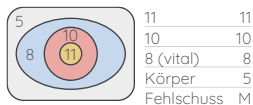
Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Klasse und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.

IBO International Bowhunting Organization



- Die 11 heißt auch X.
- Horn ohne Kontakt zur Körperfarbe: 0; Beine und Hufe zählen als Körper.
- Schaft berührt die Linie: höherer Wert.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



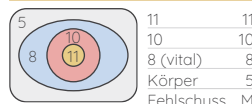
Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.

WA 3D World Archery 3D



- 3D-Runde: 24 Ziele, je 2 Pfeile. Qualifikation: zwei Runden.
- Fehlschuss oder Horn/Huf ohne Kontakt zur Körperfarbe: M.
- Linie berührt: höherer Wert.



Kostenlose
3D-Scheiben zum
Drucken
bowsmyth.app

IFAA International Field Archery Association



- 3-D Hunting Round: 1 Pfeil. 3-D Standard Round: 2 Pfeile, beide zählen. Kill = die inneren Ringe zusammen.
- Unmarked Animal Round auf 3-D-Zielen: bis zu 3 Pfeile, Schluss nach dem ersten Treffer. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Alle Ringe bilden ein Kill; der Rest bis zur Haarlinie ist Wound.
- Der Pfeil muss die Linie durchschneiden, damit der höhere Wert zählt.