

ASA Archery Shooters Association

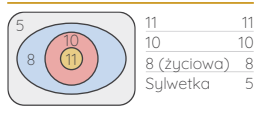


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

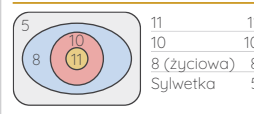


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

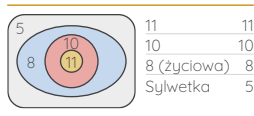


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

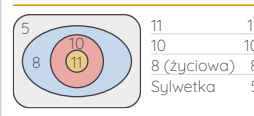


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

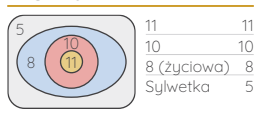


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

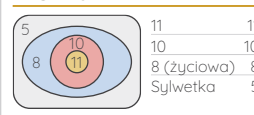


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

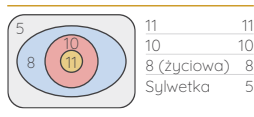


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

ASA Archery Shooters Association

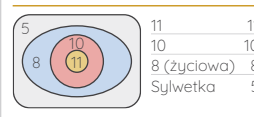


- 1 strzała na cel (Pro/Am). 14: tylko na specjalnych zawodach.
- Każdy zawodnik może przed strzałem zgłosić górny 12. Po zgłoszeniu dolna 12 daje temu zawodnikowi na tym celu tylko 10.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.



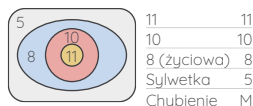
Schematy, nie w skali. Wartości mogą zależeć od klasy i zawodów: sprawdź regulamin swoich zawodów.

IBO International Bowhunting Organization



- 11 nazywa się też X.
- Róg bez kontaktu z kolorem sylwetki: 0; nogi i kopyta liczą się jako sylwetka.
- Shaft dotykający linii: wyższa wartość.

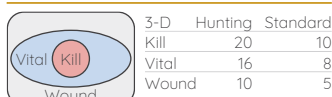
WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

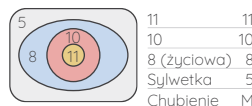


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

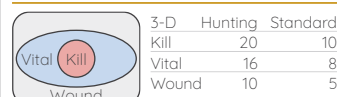
WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

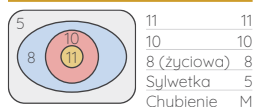


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

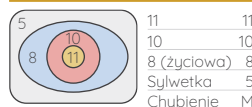


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

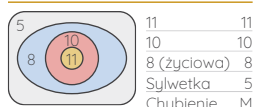


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

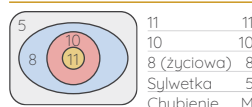


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

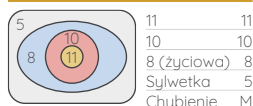


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.

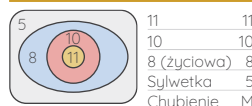


Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.

WA 3D World Archery 3D



- Runda 3D: 24 cele, po 2 strzały. Kwalifikacje: dwie rundy.
- M: chylenie albo róg lub kopyto bez kontaktu z kolorem sylwetki.
- Dotknięcie linii: wyższa wartość.



Darmowe tarcze
3D do druku
bowsmanth.app

International Field Archery
Association

- 3-D Hunting Round: 1 strzała. 3-D Standard Round: 2 strzały, obie liczone. Kill = połączone pierścienie wewnętrzne.
- Unmarked Animal Round na celach 3-D: do 3 strzał, koniec po pierwszym trafieniu. Kill / Wound: 1. 20 / 18, 2. 16 / 14, 3. 12 / 10. Wszystkie pierścienie tworzą jeden Kill; reszta do linii włosa (hairline) to Wound.
- Strzała musi przeciąć linię, by dostać wyższą wartość.