

Hallenwertung auf einen Blick · Vorderseiten (Seite 1 von 2)

In 100 % (Originalgröße) drucken, beidseitig, Wenden an der langen Kante. An den Schnittmarken ausschneiden, dann laminieren.

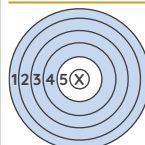
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

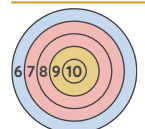
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

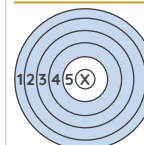
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

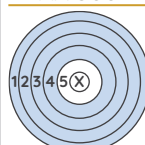
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

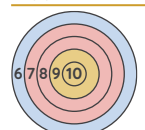
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

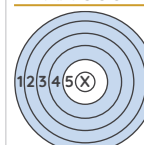
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

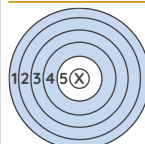
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

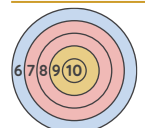
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

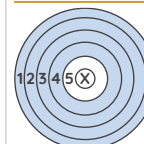
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

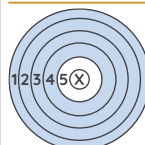
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

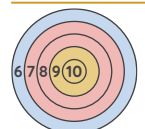
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

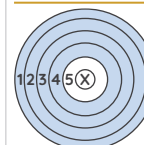
WA 18 m World Archery Halle



Pfeile 60
Max. 600
Dreifach
10 bis 6
Einzel 10 bis 1

- Compound: 10 = nur der innere 2-cm-Ring; übriges Gold = 9.
- Dreifachauflage: 2 Pfeile in einem Spot: nur der niedrigere zählt, der andere = M.
- Gleichstand in der Rangliste: mehr 10er, dann mehr 9er.

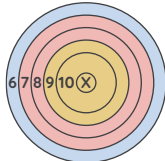
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Distanz 20 yd (Cubs: 10 yd)
Pfeile 12 x 5, max. 300
Zeit 4 Min./Passe
X 5, gezählt, um Gleichstände aufzulösen

- Fünffach-Spot: nur 5 und 4. Beliebige Reihenfolge, beliebig viele Pfeile pro Spot, bis zur Pfeilzahl der Passe.
- Turnierleitung kann Vegas-Auflagen einsetzen: 2-4 Games à 5 x 3, 2 Min. pro Passe; gleiche Spot-Regel.

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

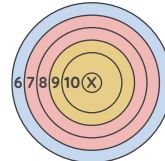


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

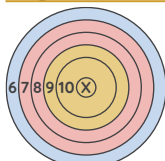


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

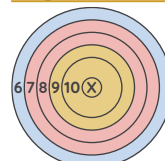


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

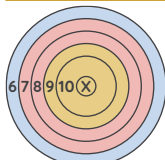


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

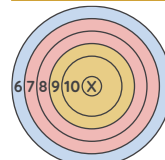


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

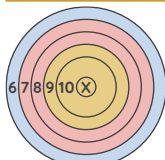


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.

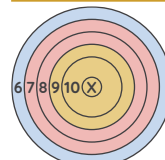


- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Distanz 20 yd
Pfeile 10 × 3
Max. 300 pro Runde
Zeit 2 Min. pro Passe
Einzelspot 10 bis 1
Runden 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 Pfeil pro Spot; bei zwei in einem Spot entfällt der höhere.
- X = 10. Bei Gleichstand: X-Zahl (Flights; Championship ab Platz 4).
- Championship, gleichauf beim besten 3-Tage-Ergebnis: Stechen auf 3-Spot; nur das X zählt 10.



- Bei allen drei: Linie berührt = höherer Wert.
- Schematisch, nicht maßstabsgetreu. Werte können je nach Division und Veranstaltung abweichen: Prüfen Sie die Regeln Ihrer Veranstaltung.



Kostenlose
Auflagen zum
Drucken
bowsmyth.app