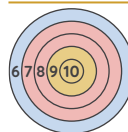


WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

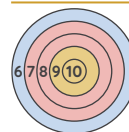
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

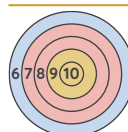
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

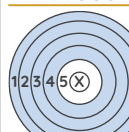
WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

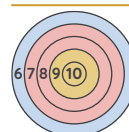
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

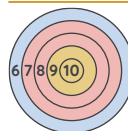
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

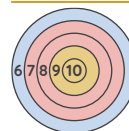
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

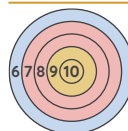
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

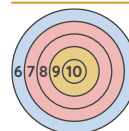
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

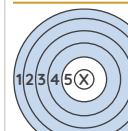
WA 18 m World Archery, hala



Strzały 60
Maks. 600
Trójpółowa
10 do 6
Jednopolowa
10 do 1

- Bloczkowy: 10 = tylko wewnętrzny pierścień 2 cm; reszta złota = 9.
- Tarcza trójpółowa: 2 strzały w jednym polu: liczy się tylko niższa, druga = M.
- Remisy w rankingu: więcej 10, potem więcej 9.

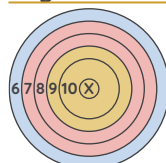
NFAA 300 NFAA Indoor Round



Dystans 20 yd
(Cub: 10 yd)
Strzały 12 × 5,
maks. 300
Czas 4 min na serię
X 5, liczą się
do rozstrzygania
remisów

- Tarcza pięciopolowa: tylko 5 i 4. Dowlolna kolejność, dowlolnie wiele strzał w pole, do liczby strzał w serii.
- Dyrektor zawodów może dać tarcze Vegas: 2–4 games po 5 × 3, 2 min na serię; ta sama zasada pól.

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



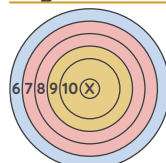
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



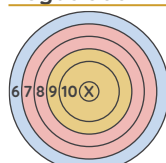
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



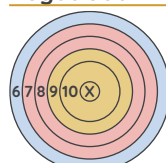
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



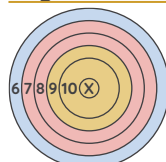
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



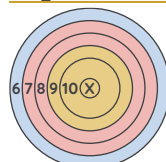
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



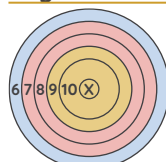
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



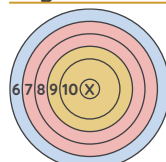
- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app

Vegas 300 The Vegas Shoot



Dystans 20 yd
Strzały 10 × 3
Maks. 300 na rundę
Czas 2 min na serię
Tarcza jednopółowa
10 do 1
Rundy 3 (Junior: 2)

- Championship: 1 strzała na pole; dwie w jednym polu: tracisz wyższą.
- X = 10. Liczba X rozstrzyga remis: Flights, Championship od 4. miejsca.
- Championship, remis na najlepszym wyniku z 3 dni: dogrywka na tarczy trójpółowej, 10 tylko za X.



- We wszystkich trzech: dotyk linii daje wyższą wartość.

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



Darmowe tarcze do druku
bowsmith.app