

Sfoukni svíčku

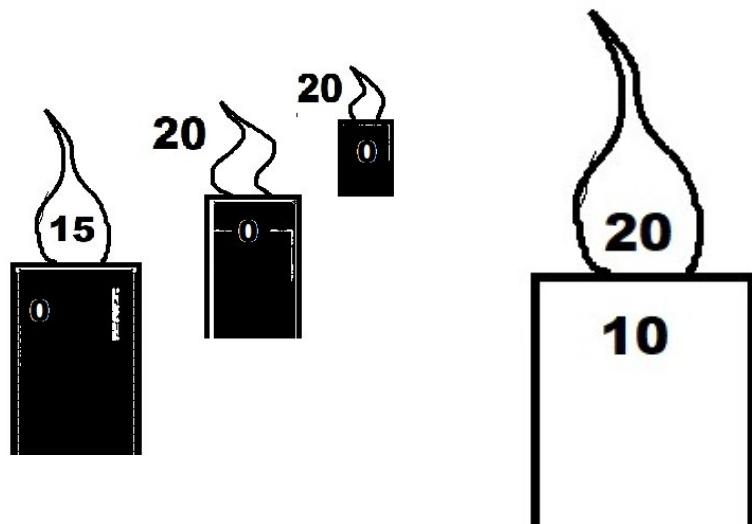
8.

Máte 7 šípů ,vzdálenost neznámá. Úkolem střelce je sfouknout na třech svíčkách plamínek (SESTRĚLIT) a ušetřenými šípy střílí na vzdálenou svíčku kde je bodování 20/10 ká , sfouknutý plamínek nejbližší 15 ká, střední 20ká ,nejvzdálenější 20ká

bodů Max = 135 ká

bodování podle zón

Zásah černé svíčky Oká



KYTKA

1.

6 šípů - pět lístků + střed

Úkolem je zasáhnout všech 5 lístků kytky (50 ká) a když máte zasaženo 5 šípů všechny lístky můžete posledním šestým šípem zasáhnout střed kytky a tím si počet ká zdvojnásobit.

lístek 10Ká (počítá se jen jeden zásah v jednom lístku)
(zásah středu předchozími šípy se nepočítá)

1lístek 10 ká (max. = 100 ká)

možné výsledky 10,20,30,40,50 a nebo 100 ká

Děti mají vlastní metu

Putu 70 m

2.

Máte 10 šípů ,vzdálenost 70m
zásah 15 ká
Max 150 ká

Děti mají vlastní putu 25m také 10 šípů
zásah 15 ká
Max 150 ká

BĚŽÍCÍ KOLEČKA 9.

7 šípů - 7 pohyblivých terčů,které na pokyn
střelce vypustí obsluha,šíp je vždy založen
území ve kterém je možné kolo zasáhnout,
je vyznačeno

hodnocení: černá zóna 20 ká, bílá zóna 15 ká

Sloup

13.

Sloup je složený z 5ti prstenců .V každém prstenci může být jen jeden šíp , je jedno na jaký začnete střílet jako první .Máte 5 šípů .

bodování:

Malý prstenec modrý 20 bodů

Větší prstenec černý 15 bodů

Max 85 bodů = 85 ká

Děti mají vlastní metu

bod záchrany pro integrované záchranné složky TC063

Dračí vejce na

17.

Vejce má 7 pruhů . Máte 7 šípů .V každém pruhu může být jen jeden šíp ,(pokud bude v jednom pruhu více šípů počítá se jen jeden šíp) je jedno na jaký pruh začnete střílet jako první .

bodování:

Jeden pruh = 20 ká (max 140ká)

Děti mají vlastní metu

bod záchrany pro integrované záchranné složky TC063

TERČOVKA 20m

7.

10 šípů - T 60cm

děti 10m

hodnocení: body dle zásahové zóny

1 bod = 2 ká

vzdálenost - děti, které ke dni daného turnaje nedovrší věk 9 let 10m, děti ostatní 15m

KRÁLŮV ÚSTUP -(EVŽEN) 14.

počet šípů neomezen, střelec začne střílet ze vzdálenosti, kterou si může zvolit v rozmezí 15 - 30 m (Děti od 5-15m) a má 2 pokusy na zásah figuríny. Pokud terč zasáhne, může postoupit na další metu a má opět dva pokusy na zásah. Takto pokračuje až do doby, kdy již figurínu ani jedním ze dvou šípů nezasáhne.

Počítá se vzdálenost na kterou střelec došel.

1m = 1bod

1 bod = 2 ká

RYCHLOSTŘELBA

10.

počet šípů neomezen - T 60cm

první šíp není založen, ruce střelce podél těla

vzdálenost -18m,

časový limit 45 sec.

hodnocení: zásah kruhového terče 1bod

1bod = 10ká

vzdálenost - děti, které ke dni daného turnaje nedovrší věk

9 let 10m, děti ostatní 12m

Mohou střílet dítě a jeden dospělí najednou.

TERČOVKA 50m

3.

10 šípů - T 120cm

hodnocení: body dle zásahové zóny

1 bod = 2 ká

Lukostřelecká liga :

zapisuje se i do bodovaček Lukostřelecké Ligy.

Děti nestřílejí mají postupku

Kokosy ve větru

5.

6 šípů - terč 5 zavěšených kokosů ,úkolem střelce je zasáhnou všech 5 kokosů. s největší pravděpodobností se Vám po zasažení prvního rozkývají ostatní. Počítá se jen jeden šíp v jednom kokose. Jeden šíp máte na opravy.

Časový limit 50 vteřin

3 kokosy větší = 15 ká

2 kokosy menší 20Ká (max. = 85 ká)

Děti mají vlastní metu a limit 120 vteřin.

Ostrá pyramida

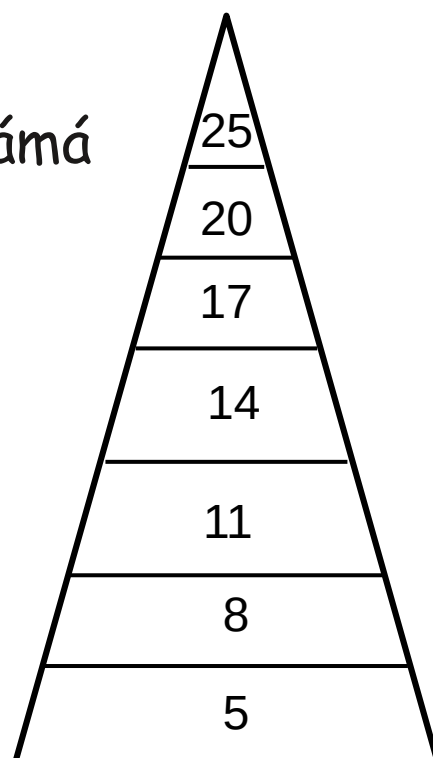
12.

Máte 5 šípů ,vzdálenost neznámá
bodování podle zón

25,20,17,14,11,8,5 ká

Max 125 ká

Děti mají vlastní metu



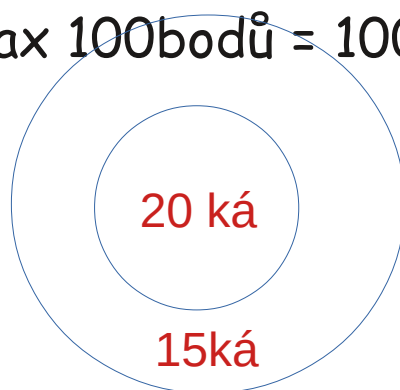
zahrádka Rabiho Löwa 4.

GOLEM

Máte 6 šípů ,vzdálenost neznámá .Nejprve musíte kamkoli zasáhnou tři malé golemy a teprve potom zbylými šípky střílíte na hlavu velkého golema do místa na šém Bodování podle zón 20, 15, 10 bodů Max 100bodů = 100 ká

bodování podle zón

20, 15, 10 bodů



10ká
zbytek
terče

Max 120bodů = 120 ká

KRÁLŮV ÚSTUP -(Evženek) 16.

Evženek je poloviční proto i mety jsou po 2,5m

počet šípů 10, střelec začne střílet ze vzdálenosti,

kterou si může zvolit v rozmezí 10 - 20 m (Děti od 5-15m)

2 pokusy na zásah figuríny. Pokud terč zasáhne,

může postoupit na další metu a má opět dva pokusy na zásah.

Takto pokračuje až do doby, kdy již figurínu ani jedním ze dvou šípů nezasáhne.

Počítá se vzdálenost na kterou střelec došel.

1m = 1bod

1 bod = 2 ká

Lovecká stezka 1-5 11.

na každé Zvíře máte max 3 pokusy

Po zasažení šípem už nestřílíte

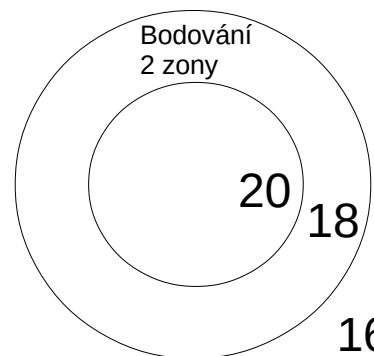
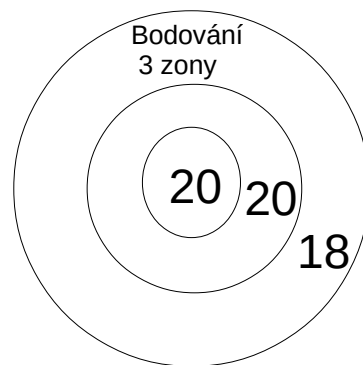
Bodování 1 šíp 20,18,16

2 šíp 14,12,10

3 šíp 8,6,4

max 100bodů

Děti mají vlastní metu.



bod záchrany pro integrované záchranné složky **TC063**

Lovecká stezka 1-5 15.

na každé Zvíře máte max 3 pokusy

Po zasažení šípem už nestřílíte

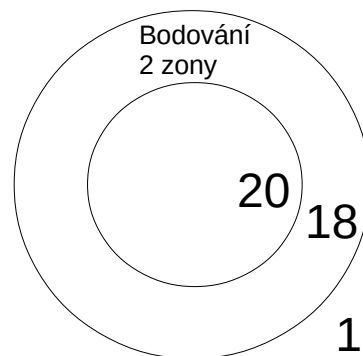
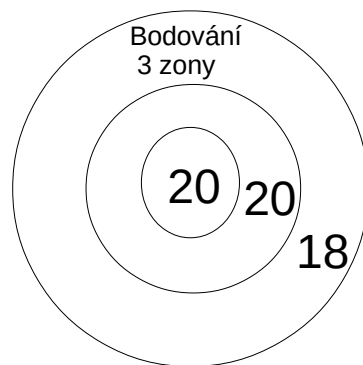
Bodování 1 šíp 20,18,16

2 šíp 14,12,10

3 šíp 8,6,4

max 100bodů

Děti mají vlastní metu.



bod záchrany pro integrované záchranné složky **TC063**

BĚŽÍCÍ KOLEČKA 9.

7 šípů - 7 pohyblivých terčů, které na pokyn střelce vypustí obsluha, šíp je vždy založen území ve kterém je možné kolo zasáhnout, je vyznačeno

hodnocení: černá zóna 20 ká, bílá zóna 15 ká

Evženek

16.

Evženek je poloviční proto i mety jsou po 2,5m
počet šípů POUZE 10KS , střelec začne střílet na metě 20m.
(Děti si mohou vybrat od 5-15m)

Po ZÁSAHU terče pokračuje na další metu (na opravu máte zbylé šípy , někdy se může stát že budete opakovat i vícekrát, ale jak vystřelíte celkem 10 šípů - končíte)

Zapíše se vzdálenost na které střelec naposledy trefil Evženka.

kolík	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
metry	5	7,5	10	12,5	15	17,5	20	22,5	25	27,5	30	32,5	35	37,5	40	42,5
ká	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160

Koule

6.

Tři koule Velká Střední Malá. 5 ŠÍPŮ.

Střelec nejprve musí trefit Velkou kouli , teprve poté může střílet (ale nemusí) na Střední. Po trefení Střední může (ale nemusí) střílet na Malou. Čím menší koule tím více bodů máte.

Velká Koule 10 bodů

Střední koule 15 bodů

Malá koule 25 bodů max 100 bodů =100ká

Děti střílejí ze svojí mety.