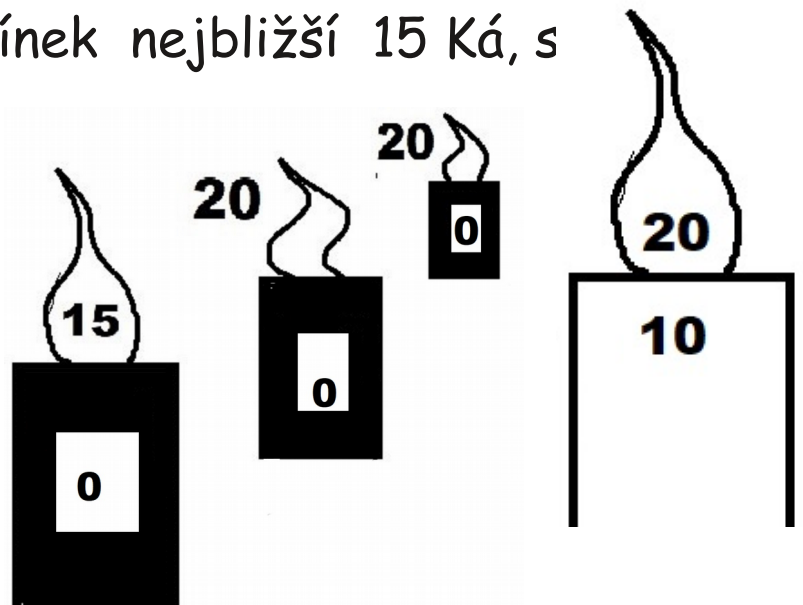
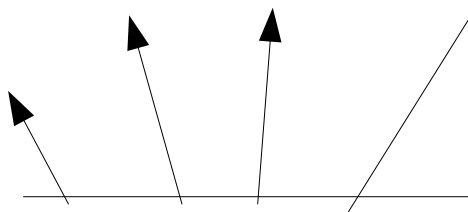


Sfoukni svíčku

15.

Máte 7 šípů ,vzdálenost neznámá.Střelecká pozice je po celé vyznačené délce mezi kolíky.Úkolem střelce je sfouknout na třech svíčkách plamínek (SESTŘELIT) a ušetřenými šípy střílí na vzdálenou svíčku kde je bodování 20/10 ká , sfouknutý plamínek nejbližší 15 Ká, s 20ká ,nejvzdálenější 20ká

bodů Max = 135 ká
bodování podle zón
Zásah černé svíčky Oká



KYTKA

2.

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 (pokud Vám zbyl)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

Zvěrokruh podle znamení a živlu

5.

Úkolem střelce je zasáhnout 3 barvy SVÉHO živlu podle znamení zvěrokruhu. (2 barvy jsou v kruhu + jedna v rohu terče a je jedno na kterou začnete střílet jako první) Máte na to 6 šípů v každé barvě se počítají jen 2 šípy. bodování:

Zásah správné barvy živlu 15bodů

Šíp ve špatné barvě -5 bodů

Maximální počet bodů 90 bodů , 1bod =1ká

Děti mají vlastní metu A NEMAJÍ MÍNUSOVÉ BODY

bod záchrany pro integrované záchranné složky TC063

Kozoroh  22.12.-20.1.	Vodnář  21.1.-20.2.	Ryby  21.2.-20.3.	Beran  21.3.-20.4.
Býk  21.4.-21.5.	Blíženci  22.5.-21.6.	Rak  22.6.-22.7.	Lev  23.7.-22.8.
Panna  23.8.-22.9.	Váhy  23.9.-23.10.	Štír  24.10.-22.11.	Střelec  23.11.-21.12

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 housenku.

Ovoce ve větru

11.

6 šípů - terč 5 ovocných terčů ,úkolem střelce je zasáhnou všech 5 terčů. S největší pravděpodobností se Vám po zasažení prvního rozkývají ostatní. Počítá se jen jeden šíp v jednom terči. Jeden šíp máte na opravy.

Časový limit 50 vteřin

3 větší = 15 ká

2 menší 20Ká (max. = 85 ká)

Děti mají vlastní metu a limit 120 vteřin.

Ostrá pyramida

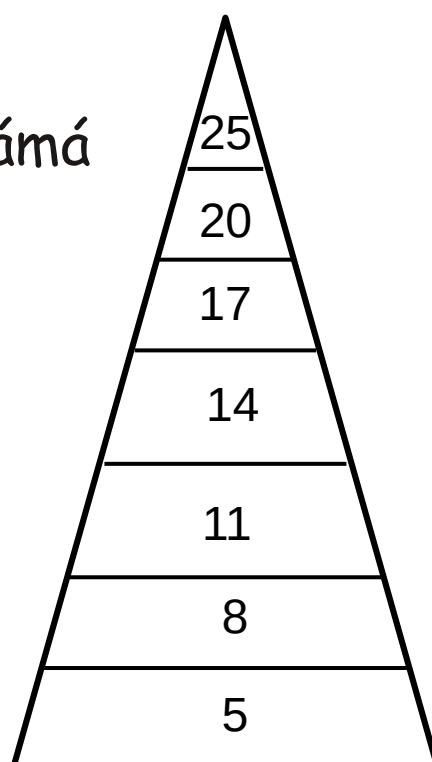
16

Máte 5 šípů ,vzdálenost neznámá
bodování podle zón

25,20,17,14,11,8,5 ká

Max 125 ká

Děti mají vlastní metu



TERČOVKA 20m

1.

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

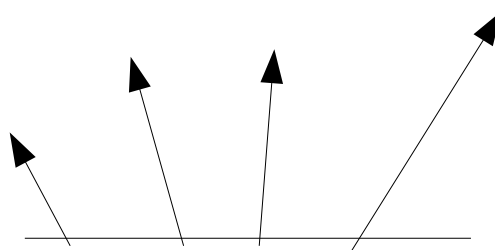
zahrádka Rabiho Löwa 6. GOLEM

Máte 6 šípů ,vzdálenost neznámá . Střelecká pozice je po celé vyznačené délce mezi kolíky. Děti střílejí od bílých kolíků.Nejprve musíte kamkoli zasáhnou tři malé golemy a teprve potom zbylými šípy 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

Max 120bodů = 120 ká



Lovecká stezka 1-5 12.

na každé Zvíře máte max 3 pokusy

Po zasažení šípem už nestřílíte

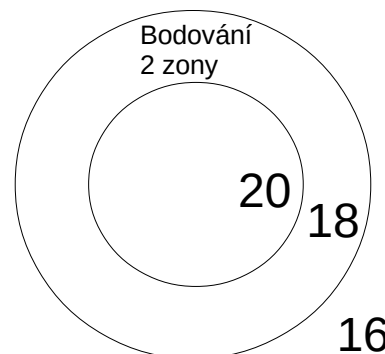
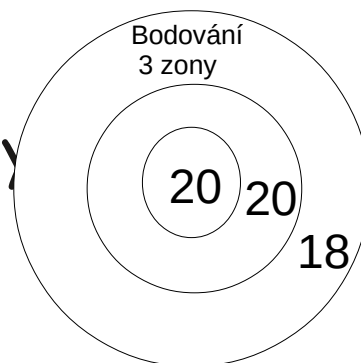
Bodování 1 šíp 20,18,16

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 14

na každé Zvíře máte max 3 pokusy

Po zasažení šípem už nestřílíte

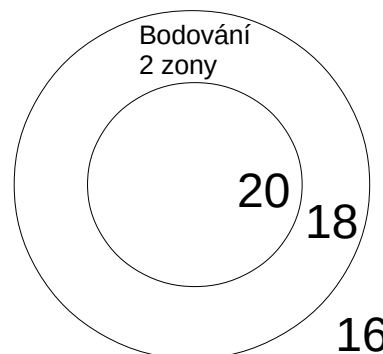
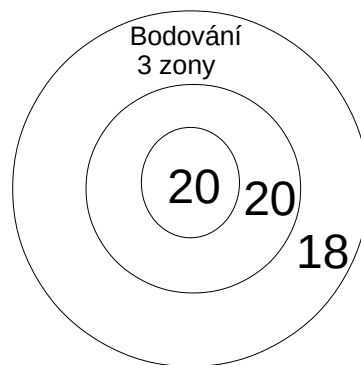
Bodování 1 šíp 20,18,16

2 šíp 14,12,10

3 šíp 8,6,4

max 100bodů

Děti mají vlastní metu.



bod záchrany pro integrované záchranné složky **TC063**

Soustřel .odstupující

9.

3 šípy 3 mety začínáte na nejbližší metě 1.-1šíp
meta 2.-2 šíp , meta 3 - 3 šíp. Pokud střelec mime
jakýmkoli šípem terčovnici končí s 0 body.

Úkolem střelce je nastřílet 3 šípy co nejbliže k
sobě .Měří se obvod trojúhelníku. Přiložený je
metr s háčkem který přiložíte na šíp a naměřená
hodnota je výsledek, metr začíná od 100 cm

Děti neodstupují střílí 3 šípy z mety 1.

KRÁLŮV ÚSTUP -(EVŽEN) 13.

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

Bojovník

8.

přístupová střelba omezená časem .Máte 5 šípů, první založen.
5 střeleckých pozice z kterých střílíte . Z pozice 1 - . Teprve
zásahu pokračujete na pozici 2. - .Po zásahu pokračujete na
pozici 3 - a tak dále až k nejbližší pozici

Časový limit 40 vteřin.

Po uplynutí času, již není možné střílet.

Bodování 20,18,15

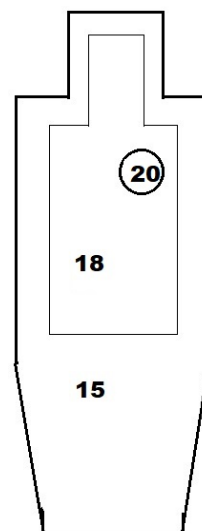
Děti :

střílí z pozice 3. - 3 šípy

z pozice 5. 2 šípy

nemají časový limit

1bod-1ká max 100ká



BĚŽÍCÍ KOLEČKA 17.

6 šípů - 6 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

Po skončení střelby připravte kolečka pro další
skupinu děkujeme.

Koule

4

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.

Housenka

pouze děti

3.

5 ŠÍPŮ. Housenka má tělo ze čtyř částí na každé střílíte jeden šíp (1 šíp máte náhradní pokud minete)

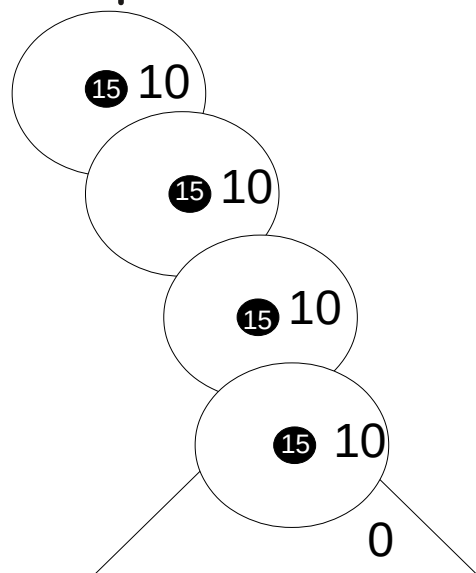
Počítá se pouze jeden šíp a jedné ze čtyř částí housenky

tělo housenky 10 bodů

malý černý bod 15 bodů

za ušetření šíp 10ka

Střílejí pouze děti.



Zvěrokruh

pouze děti do 10 let

5.

Úkolem střelce je zasáhnout všech 7 zvířat na terči.
Máte na to 7 šípů v každé barvě se počítá jen 1 šíp.
bodování:

Zásah libovolné barvy se zvířetem

Žlutá - modrá - červená 15bodů

Zásah Lva na zelené 20 bodů

Šíp černé barvě 0 bodů

Maximální počet bodů 110 bodů , 1bod =1ká

bod záchrany pro integrované záchranné složky TC063

Dračí vejce

7.

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 = 15 ká (max 105ká)

Děti mají vlastní metu

bod záchrany pro integrované záchranné složky TC063

Děti do 8,99 let 10 m

Ostatní děti 12m

Děti do 8,99 let 10 m

Ostatní děti 15m

Děti do 8,99 let 10 m

Ostatní děti 15m