

22.5.2011 HOOD-3D RASTI 1



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 2



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 3



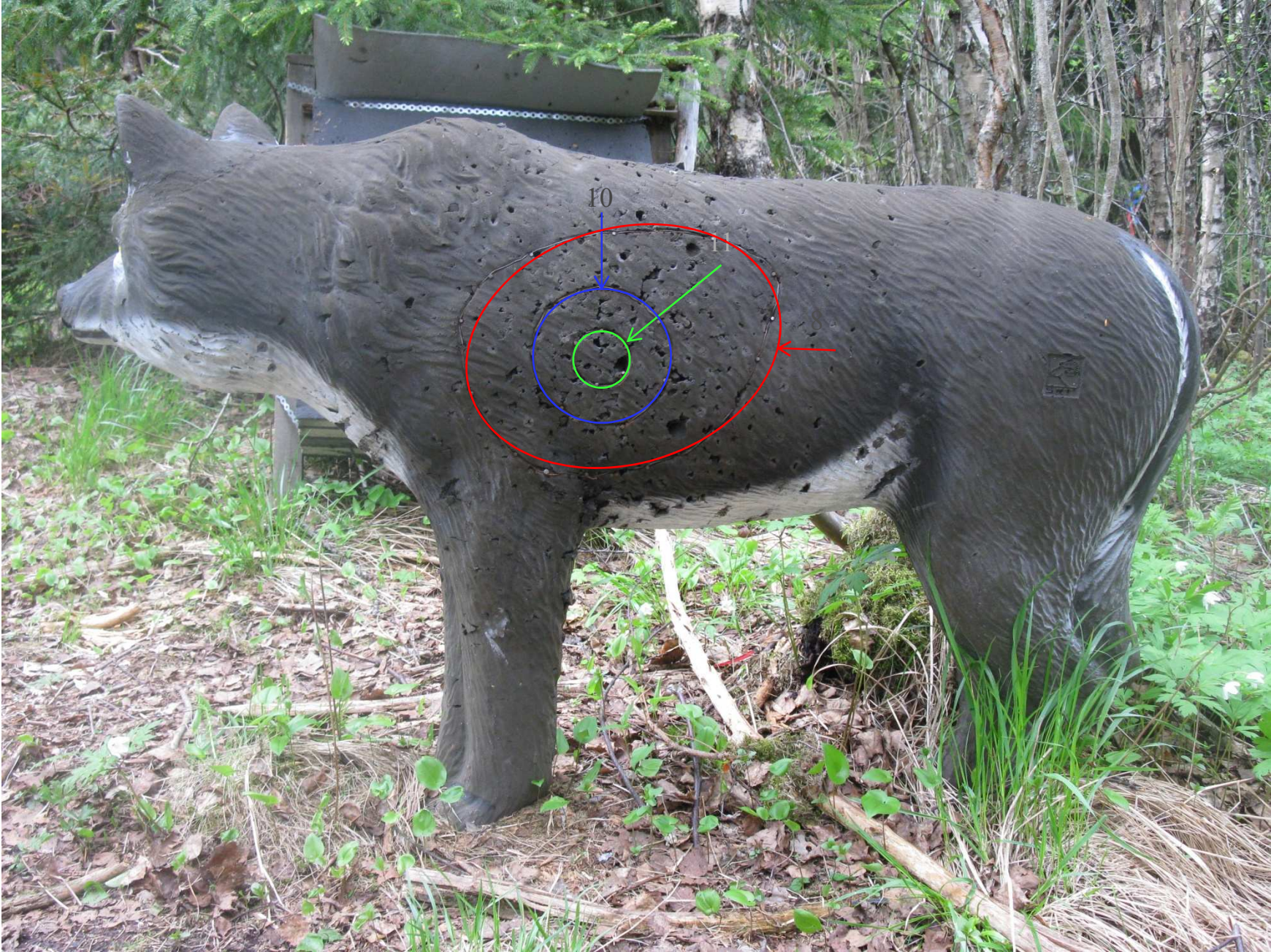
22.5.2011 HOOD-3D RASTI 4



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 5



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 6



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 7



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 8



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 9



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 10



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 11



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 12



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 13



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 14



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 15



22.5.2011 HOOD-3D RASTI 16

FITA 3D-ammunnan säännöt tiivistettynä

Ampuma-aika:

1min (Kello käynnistyy, siitä, kun ampuja asettuu paalulle)

Ampumapaikka:

Ampujan tulee koskettaa paalua

(paalu voi olla ampujan edessä, takana tai jalkojen välissä)

Ammutaan 1 nuoli per rasti

Jos eläimessä on useita osumakuvioita, niin rastilla kuva kertoo, mihin niistä tulee ampua

Ammutaan kiertävässä ammuntavuorossa

(rasti 1: A-B-C-D, 2: B-C-D-A, 3: C-D-A-B, 4: D-A-B-C, 5: A-B-C-D, ...)

Arvioitavat ampumaetäisyydet:

-Talja: 0-45m

-Vaisto, longbow ja instinctive: 0-30m

Osumapisteeet:

-11p: sydänosuman pienempi kehä (jos merkitty)

-10p: sydänosuma

-8p: vitaaliosuma

-5p: muu eläin (poislukien sorkat, korvat, sarvet,..)

Viiva kuuluu korkeampaan osuma-arvoon

(nuolen koskettaessa viivaa tai uraa, on se parempi osuma-arvo)

Muuta:

Kiikareita saa käyttää apuma-ajan puitteissa,

Elektroniset laitteet (ml. etäisyys- ja kulmamittarit kielletty)

Ampumapaalut Hoodin kisassa:

-Talja:

Sininen paalu

-Vaisto, longbow ja instinctive:

Keltainen paalu

Osassa eläimistä on metsästäjien tekemiä rautalankavirityksiä

(pisterajojen merkiksi, jos eläin on

☐puhkiammuttu☐). Rautalangat voivat vahingoittaa nuolia!

Sateella nuolet voivat joissain eläimistä mennä läpi