

DROPIN HOOD

A new exciting outdoor
target game



Regler

Introduktion:

Spelas på ytor där pilarna landar säkert - gräs och kompakt snö är det bästa ytorna.

Kastteknik:

Kasta med underhandskast.

Pilarna kastas uppåt i en båge.

Pilarna ska landa upprätt.

Banlängd:

Banan mäts i meter.

Placera en pinne i marken för att markera utkastningsställe.

Bana/Målgård

Markera banan med hjälp av pinnarna.

Försäkra dig o matt bandet är ordentligt sträckt.

Ha gärna bandet en bit ovanför marken, det blir lättare att se vid långa kast. .

Viktigt:

Pilkastningen kan vara farlig!

Pilarna är ingen leksak!

Barn bör endast spela under uppsikt av vuxna!

Pilarna får absolut inte kastas

- mot någon person!

- nära små barn!

- nära djur!

- mot område du inte har uppsikt över!

- under påverkan av alkohol!

- under påverkan av någon typ av medicinering!

-Undvik olyckor!

- Använd sunt förnuft och vidtag försiktighet!

SPELVARIATIONER

Triangel:

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.

Spelarna kastar sina pilar i tur och ordning.

Första halvlek = fem runder.

Endast en pil i fältet räknas.

Pil närmast linje A = 5 poäng

Pil närmast linje B = 5 poäng

Pil närmast linje C = 2 poäng

Spelare med flest poäng vinner.

Ring

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.

Spelarna kastar sina pilar i tur och ordning.

Pilar i och utanför området räknas.

Pilar närmast de yttre hörnen får poäng som visas på bilden.

Pilar mellan inre och yttre ringen får dubbla poäng.

Stjärna

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.

Spelarna kastar sina pilar i tur och ordning.

Endast pilar i fältet räknas.

Poäng ges som bild visar.

Får en spelare alla sina spelare sina pilar i samma fält, får den spelare bonuspoäng. (Tre pilar i ett 5-poängs området ger 20 poäng).

Exempelvis, -först till 50 vinner

Jakt

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.

Spelarna kastar sina pilar i tur och ordning.

Endast pilar i fältet räknas.

Först kastas pilarna mot fält 1.

När en spelare har träffat med 4 pilar inom fält 1 får han/hon kasta mot fält 2. När fyra pilar har träffat inom fält 2 får spelaren gå vidare mot nummer 3.

Den spelare som först har satt fyra pilar i fält 3 har vunnit.

(Spelet kan också spelas med bonus, det vill säga att tre pilar i rad i samma fält räknas som fyra pilar).

Golf-alike

(Andra regler än A la Golf)

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.

Spelarna kastar sina pilar i tur och ordning.

Spelaren med pil längst från fältet kastar först i nästa runda.
Om en spelare har alla sina pilar så nära att de kan nås utan att några steg tas får kasta flera pilar i samma runda.

Spelaren som först får alla sina pilar i fältet vinner.
(Om mer än ett fält används som mål, kan första målområdet användas som utgångspunkt när spelarna fortsätter att kasta mot nästa mål.)

A la Golf

(Kan också spelas med en pil per spelare.)

Markera ett fält och bestäm kastavståndet.
I tur och ordning kastar spelarna en pil åt gången.

Spelaren med en pil längst ifrån målområdet kastar först i nästa runda.

Spelaren som får alla sina pilar i fältet med minst antal kast vinner spelet.

(Markeras mer än ett målområde kan första målområdet användas som utgångspunkt när spelarna fortsätter kasta mot nästa mål.)

Hörn

Markera ett fält.
Markera hörnen.
I tur och ordning kastar spelarna mot fältet.

När alla spelare har kastat sina pilar räknas poängen.

Bara pilar i fältet ger poäng.
Pil närmast hörn 5 får 5 poäng.
Pil närmast hörn 3 får 3 poäng.
Pil närmast hörn 2 får 2 poäng.

Exempelvis, -först till 50 vinner!

Timglas

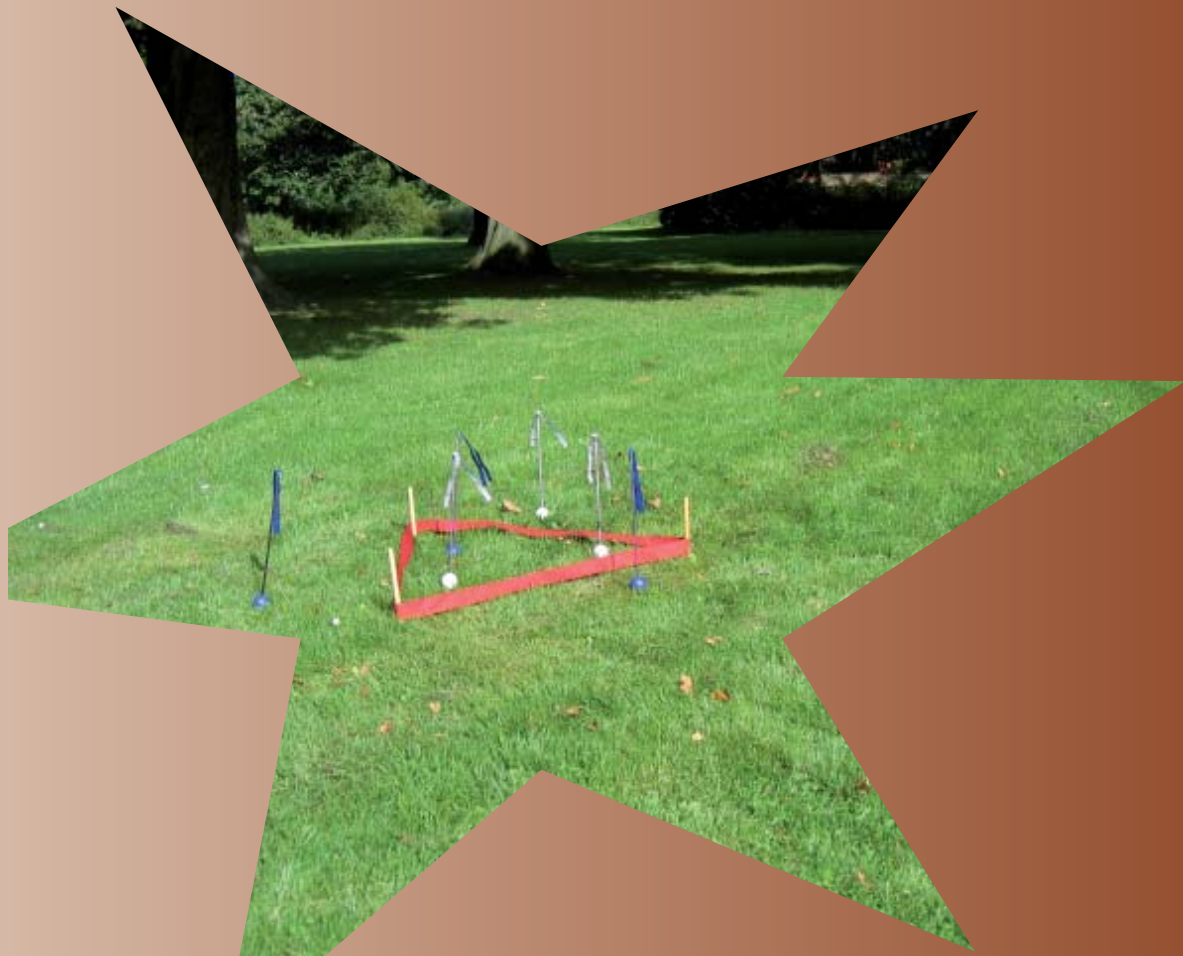
Markera ett fält.
Sätt ut markör.

I tur och ordning kastar spelare mot fältet.
När alla spelare har kastat alla sina pilar räknas poängen.
Endast pilar i fältet ger poäng.

För var pil en spelare får in i !-fältet får en motståndarpil i ett poängfält tas bort.

Pil i 7-fält får 7 poäng.
Pil i 3-fält får 3 poäng.

Exempelvis, -först till 50 vinner!



Imported by Bex Sport AB
Höganäs, Sweden

www.bexsport.com