Montessori Wertung: Man bestimmt den Abschuss-Pflock selber.

Die allgemeinen Regeln wie z.B. angerissener oder durchtrennter Ring, Umgang mit Huf- und Horn-Treffern oder Abprallern und Stand am / um den Pflock übernimmst Du aus Deiner Verbands-SportOrdnung.

Eine Montessori-Runde ist im Prinzip eine Doppelhunter Runde: Jeder Schütze schießt vom Pflock nacheinander 2 Pfeile, die gleich gewertet und addiert werden. Es sollten wie bei WA 3 Entfernungen ausgepflockt sein. Gelb, Blau, Rot. Je nach Pflock gibt's unterschiedlich viel Punkte. Wesentlich ist dabei, dass ein Kill von weiter vorne mehr Punkte gibt als ein Körpertreffer von weiter hinten.

Darum darf sich jeder Schütze den Pflock selber aussuchen, und das bei jedem Ziel erneut. Sprich: Die Gruppe aus ca. 2 bis 5 Leuten geht zum roten (weitesten) Pflock eines Zieles. Jedes Gruppenmitglied bewertet von dort die Situation für sich und entscheidet im Geheimen, von welchen Pflock sie das Ziel schießen will. Haben alle Gruppenmitglieder die Entscheidung getroffen, wird diese gleichzeitig offen gelegt. Z.B. wie bei "schnick – schnack - schnuck".

Zuerst schießen die Schützen, die rot gewählt haben, also die weiteste Entfernung, dann die von blau und dann die von ganz vorne. Zwei Pfeile unmittelbar nacheinander, der Pflock darf hierbei nicht gewechselt werden.

Es gibt 3 Wertungszonen: Kill, Koper, daneben (Miss). Das Kill wird durch den äußersten Ring beschrieben, die inneren beiden ergeben keine Mehr-Punkte. Wertungsbeispiel:

Ziel	Pfeil	weit	(rot)	mittel	(blau)	nah	(weiss)	daneben	Summe	aufsummiert
1	1	10	6	X	3	5	2	0	11	
	2	10	6	8	3	5	2	0	11	
_	1	30	6	8	3	5	2	0	10	71
2	2	X	6	8	3	5	2	0	20	21
3	1	10	6	8	3	5	2	×	1	27
	2	10	X	8	3	5	2	0	6	21
4	1	10	6	18	3	5	2	0	11	53
	2	10	6	X	3	5	2	0	16	11
	1	10	6	8	3	5	2	0		

Montessori Wertung: Man bestimmt den Abschuss-Pflock selber.

Die allgemeinen Regeln wie z.B. angerissener oder durchtrennter Ring, Umgang mit Huf- und Horn-Treffern oder Abprallern und Stand am / um den Pflock übernimmst Du aus Deiner Verbands-SportOrdnung.

Eine Montessori-Runde ist im Prinzip eine Doppelhunter Runde: Jeder Schütze schießt vom Pflock nacheinander 2 Pfeile, die gleich gewertet und addiert werden. Es sollten wie bei WA 3 Entfernungen ausgepflockt sein. Gelb, Blau, Rot. Je nach Pflock gibt's unterschiedlich viel Punkte. Wesentlich ist dabei, dass ein Kill von weiter vorne mehr Punkte gibt als ein Körpertreffer von weiter hinten.

Darum darf sich jeder Schütze den Pflock selber aussuchen, und das bei jedem Ziel erneut. Sprich: Die Gruppe aus 2 bis 4 Leuten geht zum roten (weitesten) Pflock eines Zieles. Jedes Gruppenmitglied bewertet von dort die Situation für sich und entscheidet im Geheimen, von welchen Pflock sie das Ziel schießen will. Haben alle Gruppenmitglieder die Entscheidung getroffen, wird diese gleichzeitig offen gelegt. Z.B. wie bei "schnick – schnack - schnuck".

Zuerst schießen die Schützen, die rot gewählt haben, also die weiteste Entfernung, dann die von blau und dann die von ganz vorne. Zwei Pfeile unmittelbar nacheinander, der Pflock darf hierbei nicht gewechselt werden.

Es gibt 3 Wertungszonen: Kill, Koper, daneben (Miss). Das Kill wird durch den äußersten Ring beschrieben, die inneren beiden ergeben keine Mehr-Punkte. Wertungsbeispiel:

Ziel	Pfeil	weit	(rot)	mitte	el (blau)	nah (weiss)	daneben	Summe	aufsummiert
1	1	10	6	X	3	5	2	0	11	
	2	10	6	8	3	5	2	0	11	
,	1	X	6	8	3	5	2	0	70	31
2	2	X	6	8	3	5	2	0	20	21
3	1	10	6	8	3	5	2	×	1	27
	2	10	X	8	3	5	2	0	6	21
4	1	10	6	18	3	5	2	0	11	53
	2	10	6	X	3	5	2	0	16	11
	1	10	6	8	3	5	2	0		

Montessori Wertung: Man bestimmt den Abschuss-Pflock selber.

Die allgemeinen Regeln wie z.B. angerissener oder durchtrennter Ring, Umgang mit Huf- und Horn-Treffern oder Abprallern und Stand am / um den Pflock übernimmst Du aus Deiner Verbands-SportOrdnung.

Eine Montessori-Runde ist im Prinzip eine Doppelhunter Runde: Jeder Schütze schießt vom Pflock nacheinander 2 Pfeile, die gleich gewertet und addiert werden. Es sollten wie bei WA 3 Entfernungen ausgepflockt sein. Gelb, Blau, Rot. Je nach Pflock gibt's unterschiedlich viel Punkte. Wesentlich ist dabei, dass ein Kill von weiter vorne mehr Punkte gibt als ein Körpertreffer von weiter hinten.

Darum darf sich jeder Schütze den Pflock selber aussuchen, und das bei jedem Ziel erneut. Sprich: Die Gruppe aus 2 bis 4 Leuten geht zum roten (weitesten) Pflock eines Zieles. Jedes Gruppenmitglied bewertet von dort die Situation für sich und entscheidet im Geheimen, von welchen Pflock sie das Ziel schießen will. Haben alle Gruppenmitglieder die Entscheidung getroffen, wird diese gleichzeitig offen gelegt. Z.B. wie bei "schnick – schnack - schnuck".

Zuerst schießen die Schützen, die rot gewählt haben, also die weiteste Entfernung, dann die von blau und dann die von ganz vorne. Zwei Pfeile unmittelbar nacheinander, der Pflock darf hierbei nicht gewechselt werden.

Es gibt 3 Wertungszonen: Kill, Koper, daneben (Miss). Das Kill wird durch den äußersten Ring beschrieben, die inneren beiden ergeben keine Mehr-Punkte. Wertungsbeispiel:

Ziel	Pfeil	weit	(rot)	mitte	l (blau)	nah (weiss)	daneben	Summe	aufsummiert
1	1	10	6	X	3	5	2	0	11	
	2	10	6	8	3	5	2	0	11	
2	1	X	6	8	3	5	2	0	70	31
	2	X	6	8	3	5	2	0	20	1
3	1	10	6	8	3	5	2	×	1	37
3	2	10	X	8	3	5	2	0	6	26
	1	10	6	18	3	5	2	0	11	53
	2	10	6	X	3	5	2	0	16	11
\Box	1	10	6	8	3	5	2	0		