

TAKTICKÁ MALORÁŽKA

HODNOCENÍ SOUTĚŽE

Aktualizováno 27.03.2014

BONUSY

HEJKAL +40b

TAKTICKÁ VESTA +30b

MINUSY

VYRUŠOVÁNÍ -10b

Vysvětlivky počítání zásahů položek:

● - zásah je **PŘÍČÍTÁN**

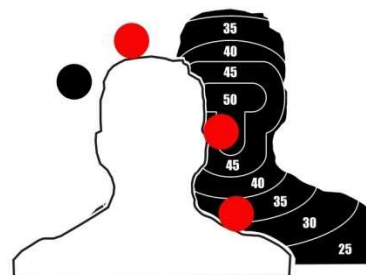
● - zásah je **ODEČÍTÁN**

● - zásah **NENÍ POČÍTÁN**

1 / STUDENÁ RÁNA + RUKOJMÍ

Hodnocení - Studená rána:

Hodnota Studené rány je brána jako pětinasobek (5x) hodnoty zasaženého kruhu (10 - 5b).



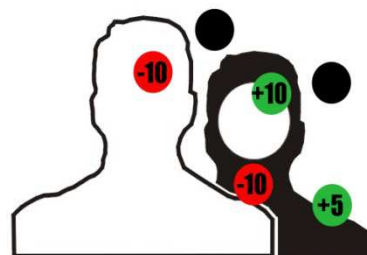
Hodnocení - Rukojmí:

Zásah rukojmího je započítán jako -10b.

Zásah agresora +5 za černé pole či +10b za bílé killzony.

Při více zásazích v terči se počítá 8 nejhorších zásahů.

Za obě položky SR a Rukojmí max 130b / min 0b



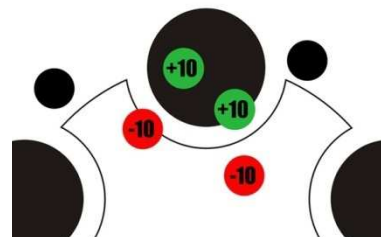
2 a 3 / TRAP 10m a Trap 25m

Hodnocení: Za každý viditelný zásah terčiku +10b (započítávají jsou pouze dva zásahy v každém terčiku).

Za každý zásah vnitřního obrazce je penalizace -10b.

Za více jak 10 výstřelů je za každý navíc penalizace -10b.

max 100b / min 0b



4 / FAST & FURIOUS

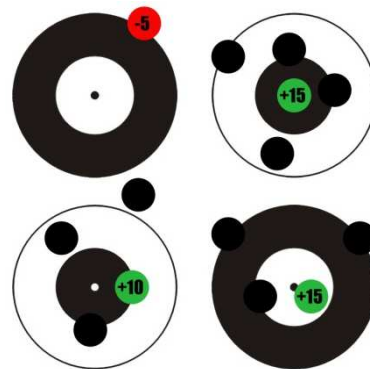
Hodnocení: Počítá se pouze jeden NEJLEPŠÍ ZÁSAH v každém terčiku (v každém terčiku libovolný počet zásahů, ale započítán je jen ten nejlepší)

Zásah či teč středového bodu +15b.

Zásah či teč vnitřního kruhu +10b.

Zásah či teč vnějšího kruhu -5b.

max 240b / min 0b



5 / KNOW YOUR LIMIT

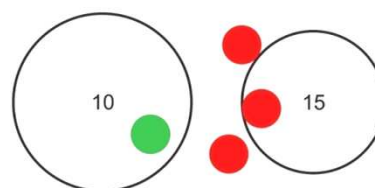
Hodnocení: Dle bodových hodnot jednotlivých koleček.

Body se sčítají, ale při zásahu nebo teči obrysu kolečka či zásahu vně kolečka, či zásahu kolečka mimo pořadí se z celé položky počítá 0b!!!

V každém z nich je platný pouze jeden, ten nejhorší zásah (nelze již opravovat zásah obrysu).

Započítává se 6 nejhorších zásahů.

max 105b / min 0b



6 / FIND ME

Hodnocení: Dle bodových hodnot jednotlivých cílů.

Terč je vyhodnocován dle šablon patřících k vylosovaným variantám předloh.

Při zásahu obrysu, či zásahu uvnitř cíle, je započítána patřičná bodová hodnota.

Započítává se 6 nejhorších zásahů a to v každém terči pouze jeden platný zásah.

max 105b / min 0b

7 / TIMER

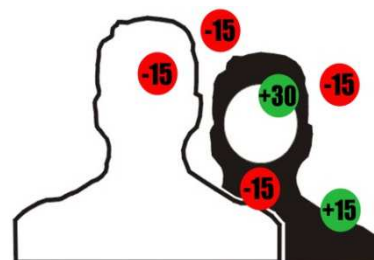
Hodnocení: Pokud střelec svou ránu nestihne, je mu započítáno 0b z daného kola.

Pokud zasáhne jiný terč, než mu byl určen, získá 0b z celé položky.

Pokud vystřelí a nezasáhne cíl, je mu započítáno -15b.

Správný zásah agresora +15b za černé pole a +30b za bílé killzony.

max 90b / min 0b



8 / POLOHY

Hodnocení: Na každou polohu je označen/popsán terč – figura s kruhy.

Hodnocení dle bodových hodnot jednotlivých kruhů.

Započítává se pouze 5 nejhorších zásahů v každém terči.

Po každé poloze je přelepen odstřílený terč (již na něho nelze střílet).

max 150b / min 0b



9 / DOUBLE

Hodnocení: Za každý správně zasažený terč +25b.

Za zásah špatného -25b.

Zásah mimo siluety 0b.

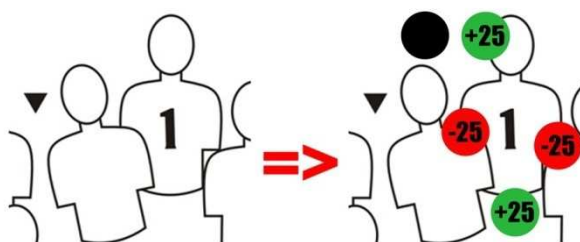
Počítá se pouze 6 nejhorších zásahů v terči.

Za zásah figury se považuje i teč vnitřního či vnějšího obrysu figury.

Při zásahu více figur je brán v potaz zásah nejsvrchnější zasažené figury.

V případě rovnosti figur je rozhodnuto v neprospěch střelce.

max 150b / min 0b



10A / TÁCEK

Hodnocení: Za každý zásah či dotek záslepky +20b.

Každá záslepka může být platně zasažena pouze jednou.

Započítává se 6 nejhorších zásahů.

max 120b / min 0b

10B /BLACKJACK

Hodnocení: Zásah buňky = bodová hodnota buňky.

Zásah čáry = bodová buňky s menší hodnotou sousedící s trefenou čarou.

Pokud se někomu podaří trefit kříž mezi buňkami, tak je počítána nejnižší bodová hodnota z buněk sousedících s trefeným křížem.

Při dosažení 21b max 5 ranami je plný počet bodů.

Jiné nastřílené hodnoty dle tabulky níže.

Hodnota	<11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	>21
Body	0	15	20	0	30	40	50	60	75	90	105	120	0

max 120b / min 0b

10C / ŠACHY

Hodnocení: Zásah vybraného pole = 20b

Při zásahu více čísel je považováno za vybrané číslo to, které střílec zasáhl vícekrát

(tedy při zásazích 4x 7 a 2x 5 se považují za vybraná pole ta označená číslem 7).

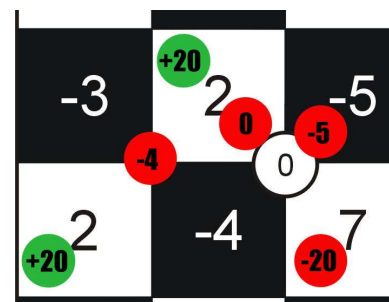
Zásah ZÁPORNÉ buňky = bodová hodnota buňky.

Zásah čáry = bodová buňky s menší hodnotou sousedící s trefenou čárou. Pokud se někomu podaří trefit kříž mezi buňkami, tak je počítána nejnižší bodová hodnota z buněk sousedících s trefeným křížem.

Zásah anebo teč KRUHU v rámci VYBRANÉHO pole = střílec má z daného výstřelu 0b.

Zásah anebo teč KRUHU v rámci ZÁPORNÉHO pole = bodová hodnota buňky.

max 120b / min 0b



STŘELEC VYBRAL POLE "2"



11 / ZÁTĚŽ

Hodnocení: Dle níže uvedené tabulky.

Dosažený čas	0 - 1:30	1:31 - 1:45	1:46 - 2:00	2:01 - 2:15	2:16 - 2:30	2:31 - 2:45	2:46 - 3:00	3:01 a více	
Zásahy	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	21	18	16	14	12	10	8	0
	2	42	36	32	28	24	20	16	0
	3	63	54	48	42	36	30	24	0
	4	84	72	64	56	48	40	32	0
	5	105	90	80	70	60	50	40	0
	6	126	108	96	84	72	60	48	0
	7	147	126	112	98	84	70	56	0
	8	168	144	128	112	96	80	64	0
	9	189	162	144	126	108	90	72	0
10	210	180	160	140	120	100	80	0	

max 210b / min 0b

EXPERIMENTAL / IRONMAN

Hodnocení: Dle níže uvedené tabulky.

Dosažený čas	0 - 2:30	2:31 - 2:45	2:46 - 3:00	3:01 - 3:15	3:16 - 3:30	3:31 - 3:45	3:46 - 4:00	4:01 a více	
Zásahy	< 5	0	0	0	0	0	0	0	
	6	21	18	16	14	12	10	8	0
	7	42	36	32	28	24	20	16	0
	8	63	54	48	42	36	30	24	0
	9	84	72	64	56	48	40	32	0
	10	105	90	80	70	60	50	40	0
	11	126	108	96	84	72	60	48	0
	12	147	126	112	98	84	70	56	0
	13	168	144	128	112	96	80	64	0
	14	189	162	144	126	108	90	72	0
	15	210	180	160	140	120	100	80	0

max 210b / min 0b