

Algemene Archery Tag Spelregels

De spelregels hieronder zijn voor Archery Tag, eigenlijk richtlijnen.

Het spel en de spelregels mogen best door jouw fantasierijke ingevingen aangepast worden, het gaat er

om dat iedereen een te gek spel gaat ervaren.

De Voorbereiding

- Zet een ruim speelveld op bijvoorbeeld met pylonen, lint of krijtmarkering en zorg voor een safe zone in het midden.
- Zorg voor een even aantal spelers in twee groepen.
- Bij voorkeur deel je de twee teams op de kleur rood en blauw zo dat het duidelijk is wie bij welk team hoort.
- Leg alle pijlen in de safe zone in het midden.
- Leg alle bogen en maskers even verdeeld bij de achterlijnen van het veld.

Het Spel

- Tijdens het spel dient iedereen zich aan de onderstaande regels te houden.
- Maskers worden ten alle tijde opgehouden ;
- Het spel duurt 10 minuten.
- Bij het startsignaal zoeken de spelers een pijl en proberen tegenstanders te raken.
- Pijlen buiten het veld mogen worden opgehaald, maar alleen binnen de veldlijnen mag worden geschoten.
- De safe zone is voor beide teams niet toegankelijk om vanuit te schieten
- Elke speler mag maximaal 1 pijl meedragen.
- Wordt je geraakt door een pijl stap je buiten de lijnen en heeft de tegenstander 1 punt.
- Ben je geraakt dan wacht je 30 seconden, daarna mag je terug in het spel vanaf de achterlijn.
- Wordt je geraakt nadat er 7 speelminuten zijn verstreken dan mag je niet meer terug het veld in.
- Na 10 minuten stopt het spel, het team met de meeste punten heeft dan gewonnen.

Alternatieve Spelregels:

Team Deathmatch

- Op elke achterlijn start een team.
- Geen safety zone, pijlen verdeeld bij de achterlijnen (eventueel een paar verstopt in het veld).
- Je mag maximaal 3 pijlen meedragen.
- Als iemand geraakt wordt (ook door pijlen uit eigen team) ben je af, en verlaat je het veld.
- Het team met de laatste speler in het veld heeft gewonnen.

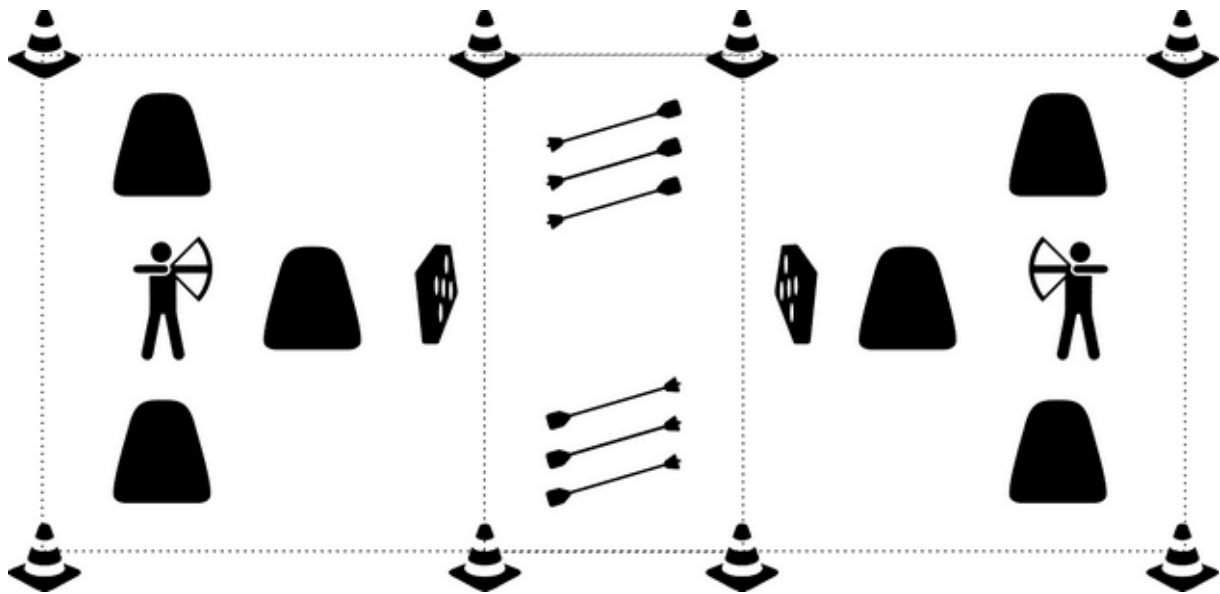
Voor video beelden

[Archery tag spelconcepten - Hoe speel je archery tag?](#)

Volgende bladzijden zijn spelvarianten

Klassieke Archery tag

Speelveld



Benodigdheden

- 1 boog en 2 pijlen en een beschermbril per speler
- 6 objecten (Opblaasbare, opvouwbare tonnen, stobalen of grote kartonnen dozen)
- 2 doelwitten
- Kegels of lint om het veld af te bakenen
- Eén of twee scheidsrechters

Speluitleg

In archery tag nemen 2 teams het tegen elkaar op. Het speelveld wordt opgedeeld in 3 gebieden:

Het veld van team 1, het veld van team 2 en tussen deze 2 velden; de safe zone.

In de safe zone liggen bij de start van het spel alle pijlen. Een speler mag zich enkel in de safe zone begeven om een pijl op te rapen. Als een speler geraakt wordt in de safe zone telt dit niet.

Alle spelers starten aan de achterkant van hun team veld en rennen bij de start van het spel naar de safe zone om pijlen te bemachtigen. Na het oprapen van 1 of 2 pijlen moet een speler zo snel mogelijk terug naar zijn team veld rennen. Als een pijl het speelgebied uit vliegt, moet één van de scheidsrechters of omstaanders de pijl terug leggen in de safe zone.

Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verzamelen met je team in een bepaalde tijd (bijvoorbeeld in 10 of 20 min). Er moeten 1 of 2 personen (de scheidsrechters) zich bezighouden met punten te geven/tellen.

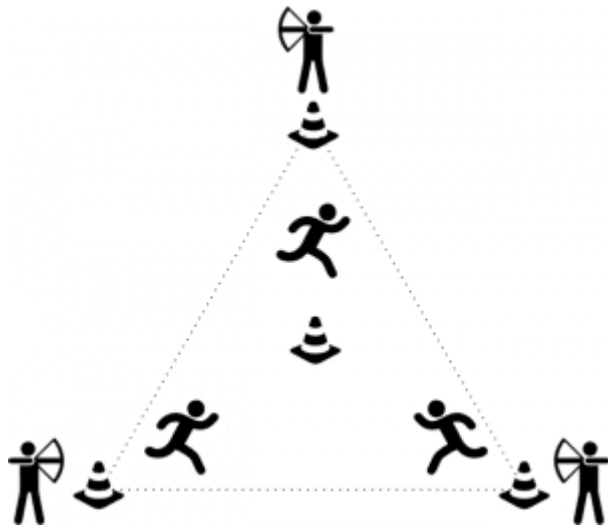
Hoe krijgt jouw team een punt?

- Als je een tegenstander raakt krijg jouw team 1 punt.
- Als je erin slaagt om een schijf uit het doelwit van het andere team te schieten krijg je 2 punten.
- Een pijl uit de lucht plukken geeft jouw team 3 punten

Je kan kiezen wat er gebeurt als een speler geraakt wordt, ofwel gaat het spel gewoon verder, ofwel verlaat de geraakte speler tijdelijk het spel. Een speler mag terugkeren in het spel als zijn team een pijl vangt of een schijf uit het doelwit schiet.

King of the middle

Speelveld



Benodigdheden

- 1 boog en 2 pijlen per team
- 4 kegels om het spelgebied af te bakenen
- Beschermbrillen voor alle spelers

Speluitleg

'King of the middle' speel je in 2 of 3 of meer groepen. Elke groep moet minstens 3 spelers hebben; 1 boogschutter en 2 pionnen.

Het terrein heeft per groep 1 startpunt en in het midden een gezamenlijk overwinningpunt (duid dit aan met kegels).

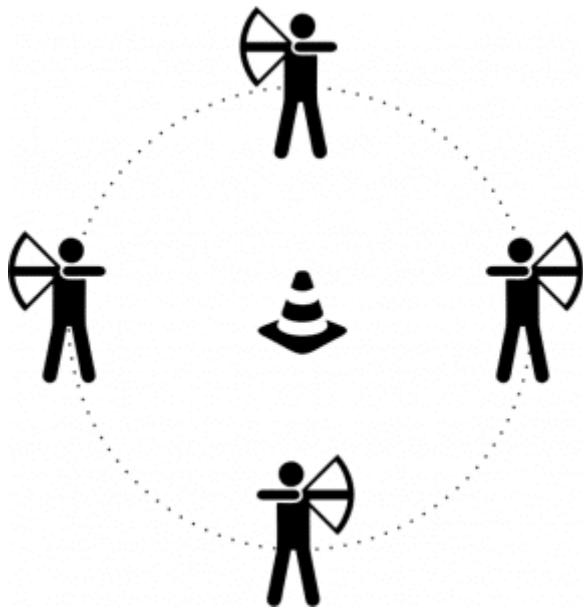
Het doel van het spel is als eerste één van jouw pionnen het overwinningpunt te laten bereiken.

Het spel gaat als volgt: alle pionnen in het spel mogen 1 stap/sprong naar voor zetten (richting overwinningpunt). Hierna schiet elke schutter beurtelings zijn pijlen op de vijandige pionnen af. Raakt de schutter een vijandige pion dan moet de pion terug naar het startpunt van zijn groep gaan.

Dit herhaalt zich meerdere malen tot één pion het midden haalt, als één pion het midden heeft bereikt is dit team gewonnen.

Hungergames

Speelveld



Benodigdheden

- 1 boog en 2 pijlen per speler
- Beschermbrillen voor alle spelers

Speluitleg

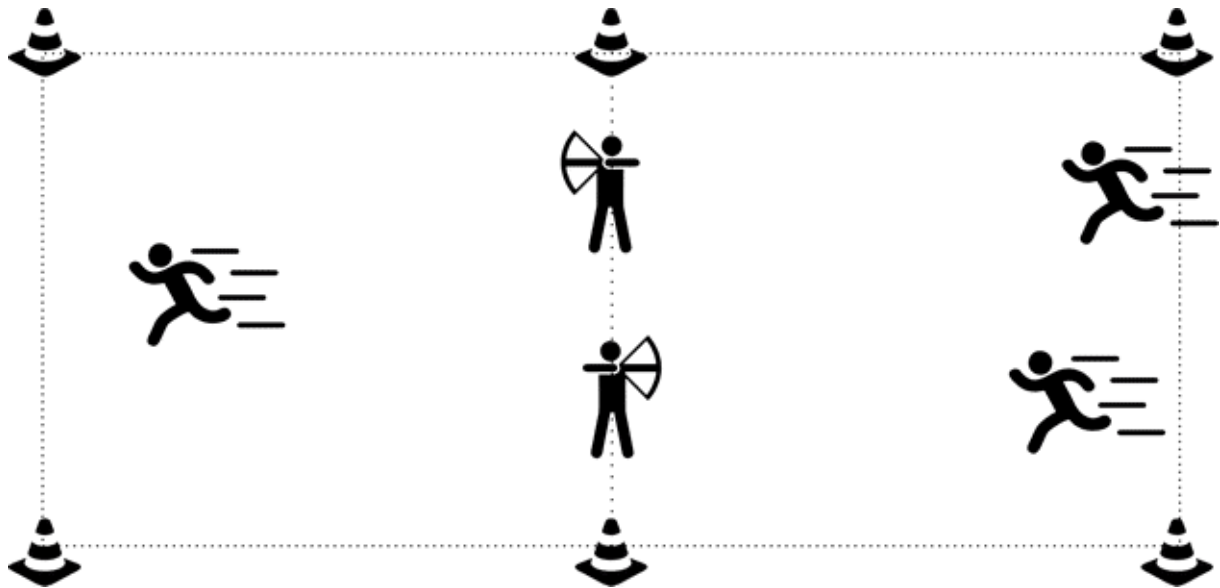
In de Hunger games krijgt iedere speler een boog en 2 pijlen. Iedereen moet in een kring staan met hun ruggen naar elkaar gericht. De spelleider of spelers tellen van 0 tot 5 af. Vanaf het moment dat de spelleider begint te tellen mogen alle spelers weglopen. Vanaf de 5de tel mag je ook schieten op elkaar.

De regels zijn simpel. Als je geraakt bent, ben je uitgeschakeld. Je moet naar het midden van het speelveld om daar je boog en pijlen neer te leggen. De laatste persoon die overblijft is de winnaar. Je mag verbonden sluiten, maar op het laatste mag er maar 1 persoon overblijven.

Het is belangrijk om elkaars pijlen op te rapen anders val je snel zonder pijlen.

Dikke Berta (overlopen)

Speelveld



Benodigheden

- Minstens 3 bogen en 6 pijlen
- Beschermbrillen voor alle spelers
- Kegels of lint om spelgebied af te bakenen

Speluitleg

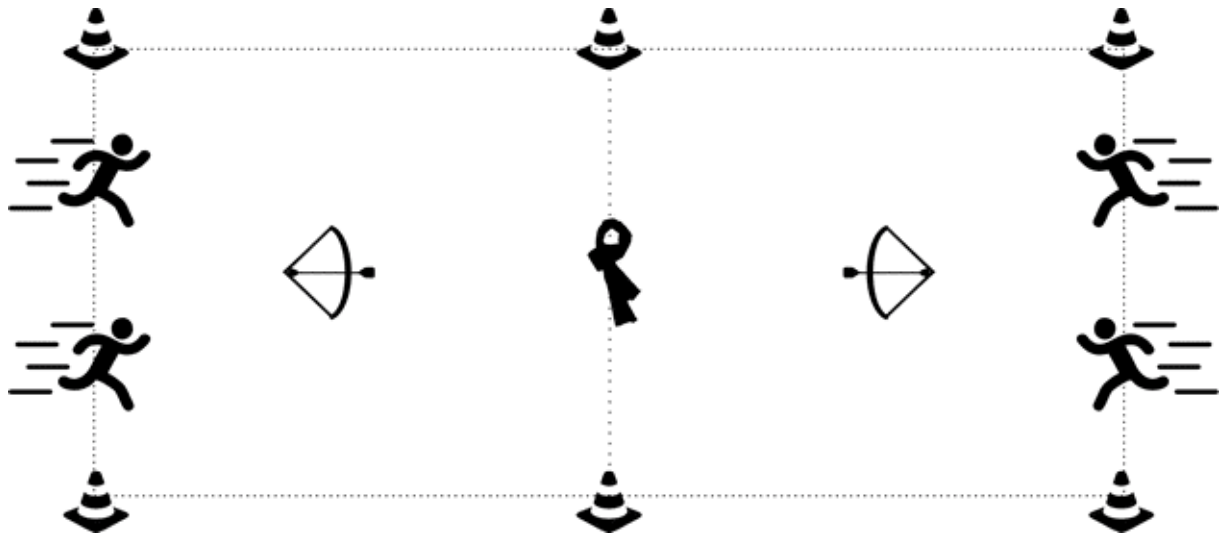
Voor dit spel worden de spelers opgedeeld in 2 groepen: de overlopers en de schutters. De schuttersgroep start met 1 schutter, alle andere spelers zijn overlopers. De overlopers dragen brillen voor hun veiligheid.

Het speelveld wordt opgedeeld in 3 zones: 2 zones zijn veilige zones, hierin mogen de overlopers niet beschoten worden. Tussen deze 2 zones ligt echter het jacht gebied. De overlopers moeten van de ene veilige zone naar de andere veilige zone lopen, zonder geraakt te worden door een schutter in het jachtgebied. Als een overloper geraakt is, wordt deze een schutter (tot dat de bogen op zijn, hierna moeten de geraakte overlopers aan de kant gaan staan of wisselen met een schutter die al lang in het jachtgebied staat).

De overloper die als laatste overblijft wint het spel.

Dassenroof

Speelveld



Benodigheden

- Minstens 4 bogen en 8 pijlen
- 1 das of een ander kledingstuk
- Kegels of lint om spelgebied af te bakenen
- Beschermbrillen voor alle spelers

Speluitleg

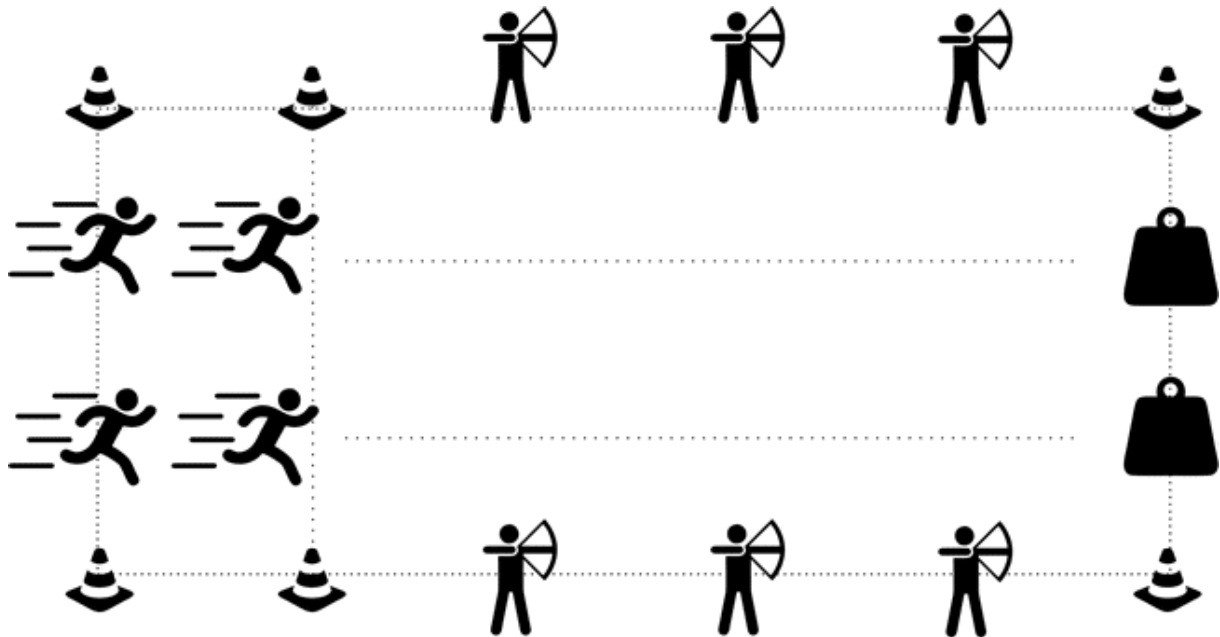
Voor dit spel worden de spelers opgedeeld in 2 groepen. 1 persoon is de spelbegeleider. De 2 groepen geven hun leden allemaal een nummer en gaan klaar staan aan de rand van het speelveld (Dit is het kamp van elke groep).

De spelbegeleider roept vervolgens een nummer, de spelers die dit nummer hebben, rennen naar voor (waar het pijl en boog materiaal klaar ligt)

Je kan het spel op 2 manieren winnen: ofwel schakel je de tegenspeler uit door deze te raken met een pijl, ofwel grijp je de das en breng je de das veilig terug naar je kamp. De spelbegeleider mag meerdere nummers tegelijk roepen. (Maximum 3 nummers, 6 spelers tegelijk op het speelveld)

Estafette spel

Speelveld



Benodigheden

- Minstens 4 bogen en 8 pijlen
- 2 zware (maar draagbare) voorwerpen
- Kegels of lint om spelgebied af te bakenen
- Beschermbrillen voor alle spelers

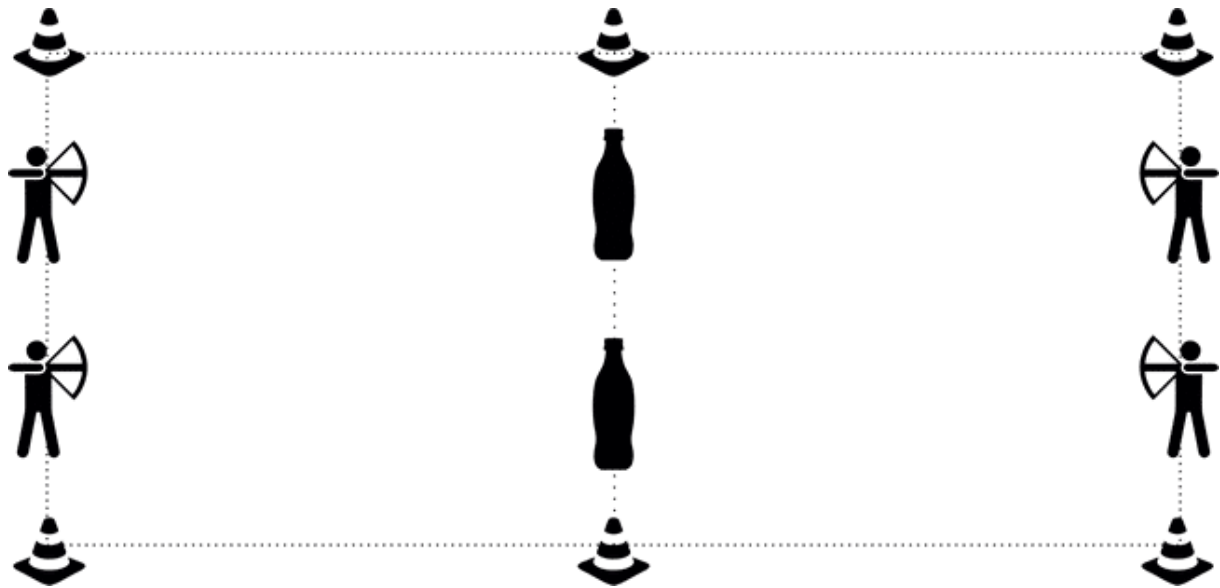
Speluitleg

In dit spel worden de spelers opgedeeld in 2 of 3 groepen. Om het spel te spelen zijn er 2 zware of grote voorwerpen nodig (bijvoorbeeld een zak gevuld met grond of een waterballon). Het doel van het spel is dit voorwerp zo snel mogelijk naar de overkant te brengen en terug te halen.

2 Groepen gaan langs elkaar in een rij staan, ze zijn de dragers (ze dragen voor hun veiligheid een beschermbril). De opdracht is het zware voorwerp naar de overkant brengen, terugkeren en het voorwerp terughalen. Ze moeten echter over een jachtveld heen lopen waar ze worden beschoten door de 3de groep. Als een speler geraakt wordt moet de speler het voorwerp laten vallen en teruglopen naar hun groep. De volgende persoon van de groep mag dan een poging wagen om het voorwerp te gaan halen.

Arvid

Speelveld



Benodigheden

- 1 boog en 2 pijlen per speler
- 2 flessen
- Kegels of lint om spelgebied af te bakenen
- Beschermbrillen voor alle spelers

Speluitleg

Het pijl en boog spel Arvid speel je in 2 teams. Het speelveld wordt opgedeeld in 2 speelgebieden. Elk team gaat achter zijn speelgebied staan. Op de grens van deze 2 speelgebieden worden 2 flesjes geplaatst (1 voor elk team).

Het doel van het spel is het uitschakelen van de tegenpartij door elke tegenspeler te raken met een pijl. Je kan een speler enkel uitschakelen als de speler zich in zijn speelgebied bevindt. Je mag enkel op tegenspelers schieten als je in je eigen speelveld staat. Om in je speelveld te geraken moet je eerst het flesje van je team omver schieten. Als je het flesje omschiet, zet je het flesje recht en ga je in het speelveld staan.

Je kan een uitgeschakelde speler van jouw team terug in het spel halen door een pijl van de tegenpartij uit de lucht te plukken.