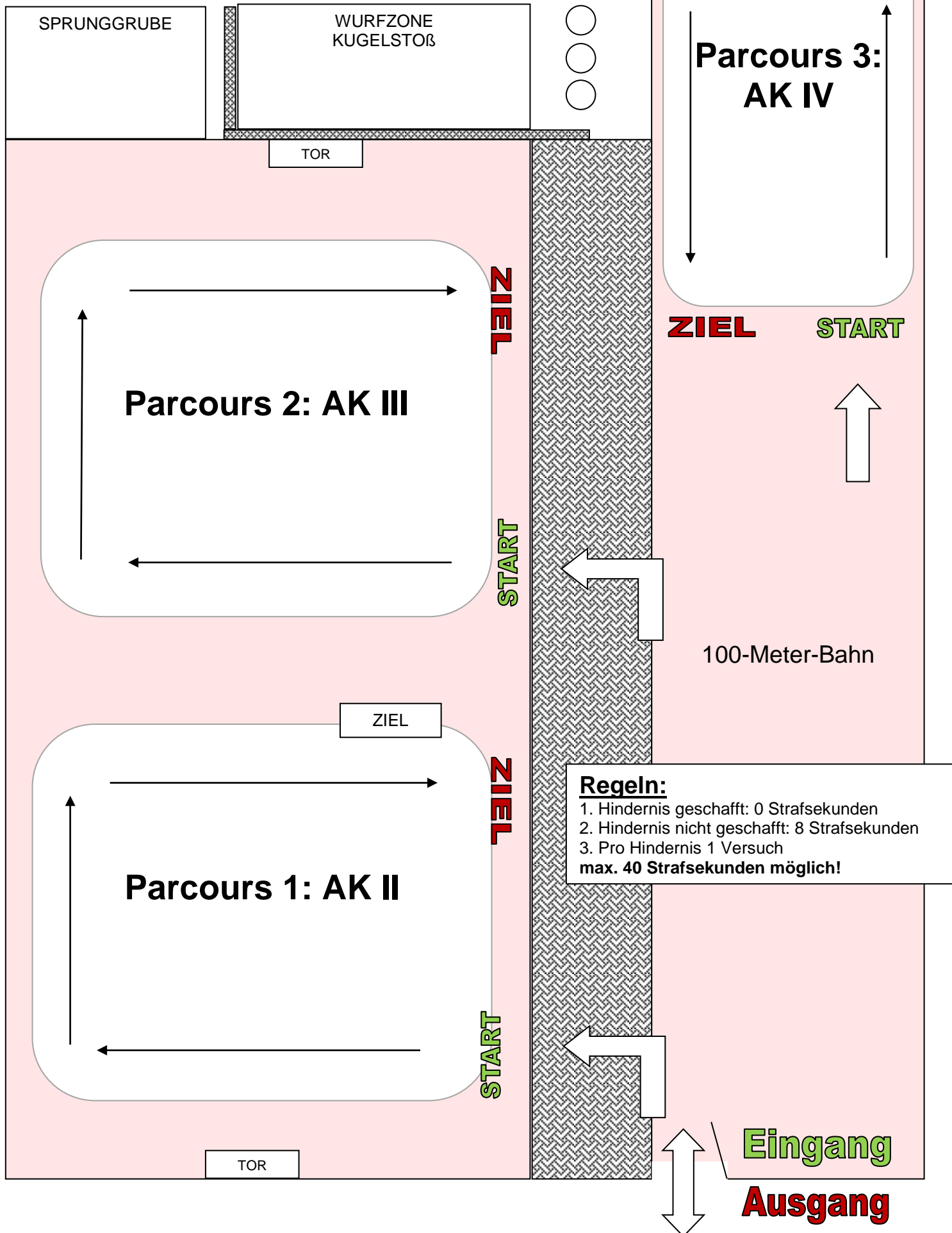


Hindernisparcours Regionalentscheid

Ort: Allwetterplatz oder Wendeplatz vor der Halle

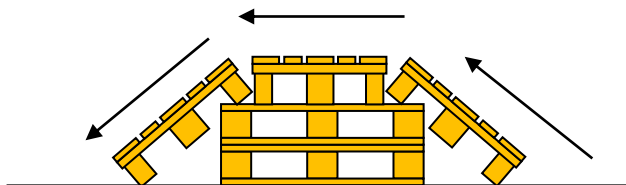
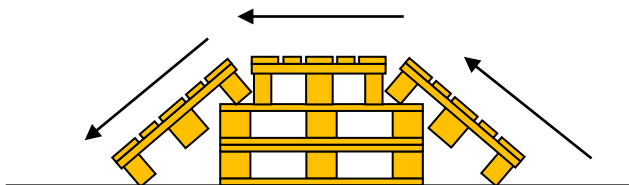


Parcours 1: AK II (Änderungen vorbehalten)

„Palettenwellen“: In Pfeilrichtung mit Schwung anfahren und beide Wellen hintereinander überfahren! Kurbeln ist erlaubt!

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Sicherheitsstellung erlaubt; Eingreifen: nicht geschafft
- Bahn verlassen



„North-Shore“ (s. Abbildung)

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Sicherheitsstellung erlaubt; Eingreifen: nicht geschafft
- Bahn verlassen



„Rüttelpiste mit 2x Mittelsteg“: In Pfeilrichtung anfahren

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Mittelsteg nicht getroffen

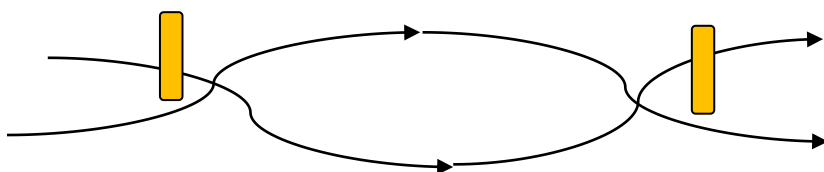
Mittelsteg



„Vorderrad/Hinterrad“: In Pfeilrichtung anfahren, z.B. Vorderrad links, Hinterrad rechts ums Klötzchen herum! Links/Rechts beliebig wechselbar! 4 Klötzchen!

nicht geschafft:

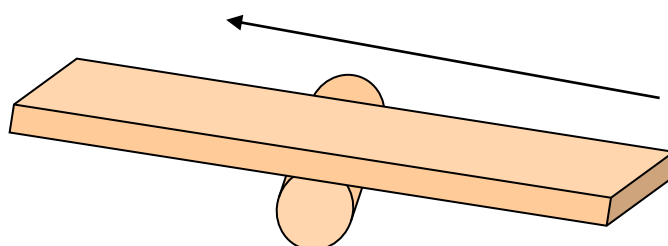
- ein Klötzchen fällt um
- Fuß absetzen



„Wippe“: In Pfeilrichtung anfahren; in der Mitte kurz bremsen, anhalten und weiterfahren

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- nicht angehalten
- Bahn verlassen



Parcours 2: AK III (Änderungen vorbehalten)

„Treppe“: Mit Schwung anfahren und zwischen den Hütchen zur Treppe und runter!

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Sicherheitsstellung erlaubt; Eingreifen: nicht geschafft
- Bahn verlassen
- Hütchen berührt



„Rüttelpiste mit 1x Mittelsteg“: In Pfeilrichtung anfahren

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Mittelsteg nicht getroffen
- Bahn verlassen

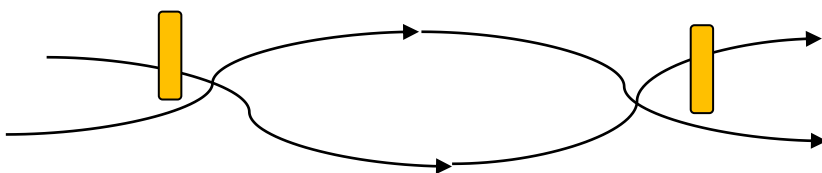
Mittelsteg



„Vorderrad/Hinterrad“: In Pfeilrichtung anfahren, z.B. Vorderrad links, Hinterrad rechts ums Klötzchen herum! Links/Rechts beliebig wechselbar! 3 Klötzchen!

nicht geschafft:

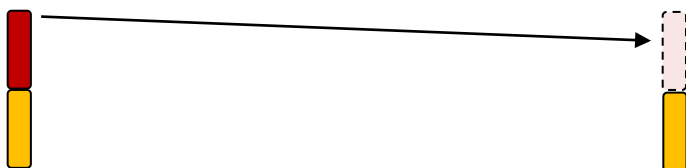
- ein Klötzchen fällt um
- Fuß absetzen



„Klötzchen-Transport“: In Pfeilrichtung anfahren, rotes Klötzchen aufnehmen und auf das andere aufsetzen!

nicht geschafft:

- irgendein Klötzchen fällt um
- Fuß absetzen



„North-Shore“ (Abbildung ähnlich)

nicht geschafft:

- Fuß absetzen
- Sicherheitsstellung erlaubt; Eingreifen: nicht geschafft
- Bahn verlassen

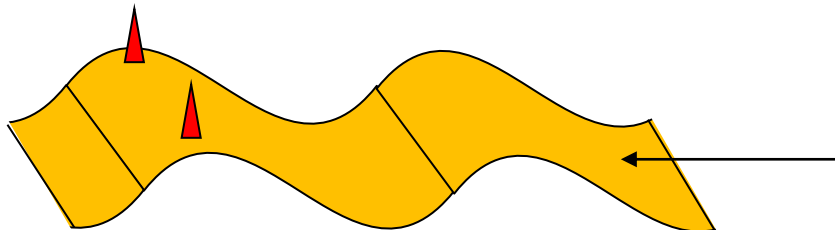


Parcours 3: AK IV (Änderungen vorbehalten)

„Wellenbahn“: In Pfeilrichtung mit Schwung anfahren und ohne weiteres Treten durch die Wellen rollen!

nicht geschafft:

- Pedalbewegung in den Wellen - Fuß absetzen
- Hütchen berührt - Bahn verlassen



„Rüttelpiste“: In Pfeilrichtung anfahren und Paletten überfahren! Kurbeln ist erlaubt!

nicht geschafft:

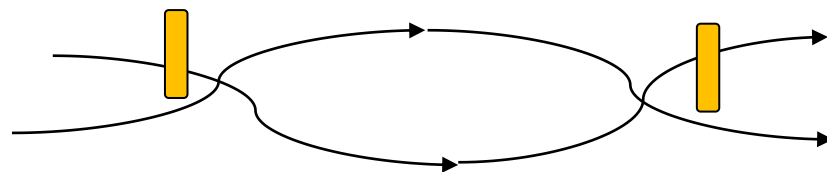
- vorzeitiges Verlassen der Paletten - Fuß absetzen



„Vorderrad/Hinterrad“: In Pfeilrichtung anfahren, z.B. Vorderrad links, Hinterrad rechts ums Klötzchen herum! Links/Rechts beliebig wechselbar! 2 Klötzchen!

nicht geschafft:

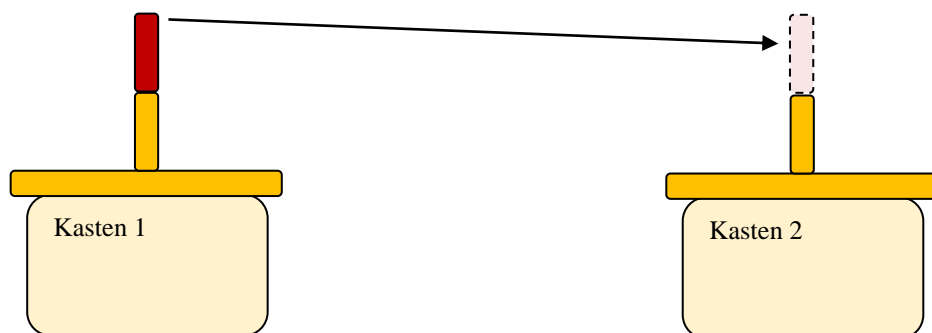
- ein Klötzchen fällt um - Fuß absetzen



„Klötzchen-Transport“: In Pfeilrichtung anfahren, rotes Klötzchen aufnehmen und auf das andere aufsetzen!

nicht geschafft:

- irgendein Klötzchen fällt um - Fuß absetzen



„Spurbrett“: In Pfeilrichtung anfahren und Brett überfahren! Kurbeln ist erlaubt!

nicht geschafft:

- vorzeitiges Verlassen der Spur
- Fuß absetzen

