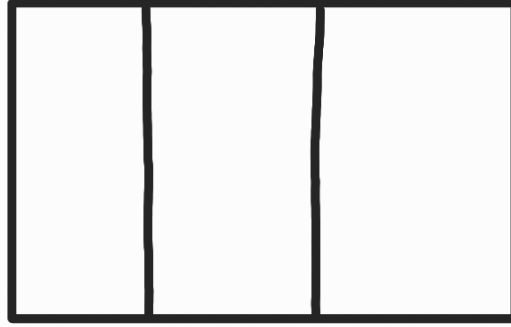


1) Bunter Mix:

Ziel

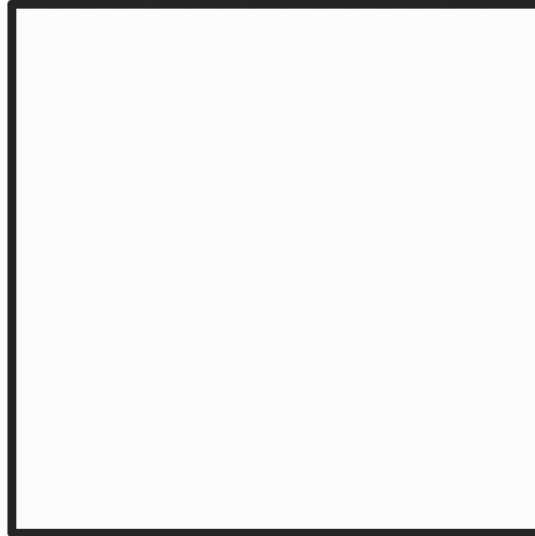
3 Punkte:

Trackstand auf
Palette für 10 sek



2 Punkte:

Wheelie 5m

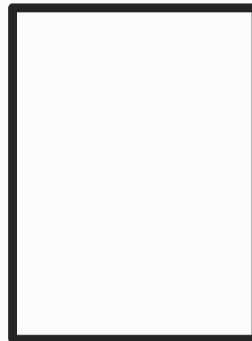


1 Punkt: Fahrer

bekommt am Start
Ball in die Hand und
muss damit die
Flaschen umschießen.



Tisch mit
Flaschen-
pyramide



start

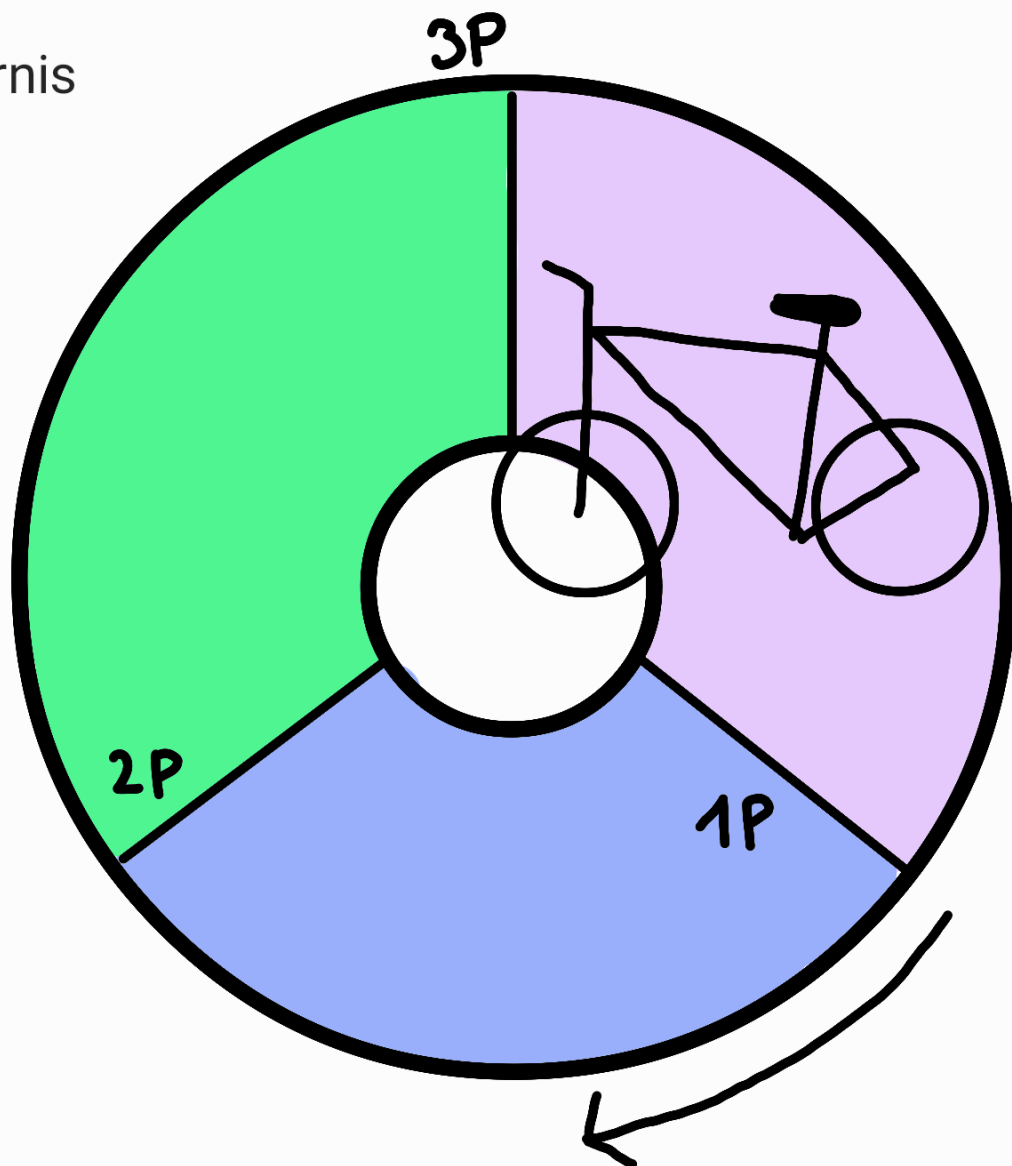
2) Kreisverkehr:

Vorderrad muss im inneren Kreis bleiben; das Hinterrad darf beim Springen im Kreis kein Hindernis berühren; je Punkt ist der vollständige Sektor zu durchqueren

3 Punkte:
hohes Hindernis

2 Punkte:
niedrige Hindernis

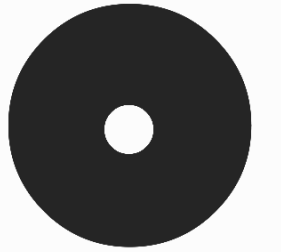
1 Punkt:
kein Hindernis



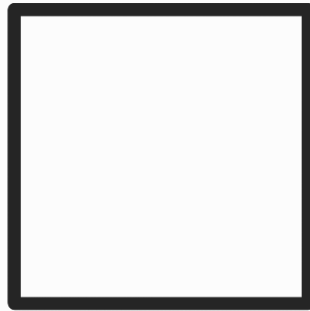
3) Gegenstände aufheben:

Ziel

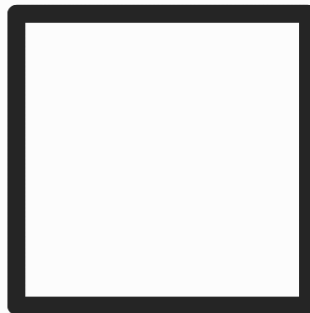
3 Punkte: Golfball in
Hütchen legen



2 Punkte: Tennisball
im Korridor ablegen



1 Punkt: stehende
Flasche im Korridor
ablegen



Start

4) Springen

Die Weite des Hinterreifen zählt

Ziel

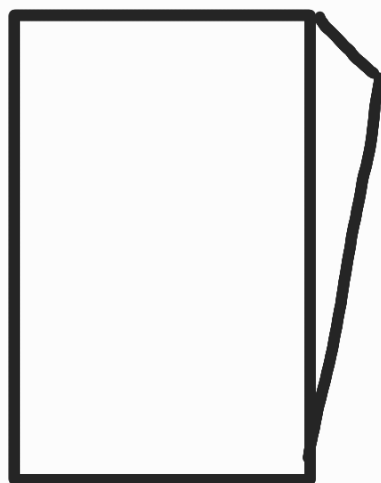
3 Punkte



2 Punkte



1 Punkt



← Sprung-
Schanze



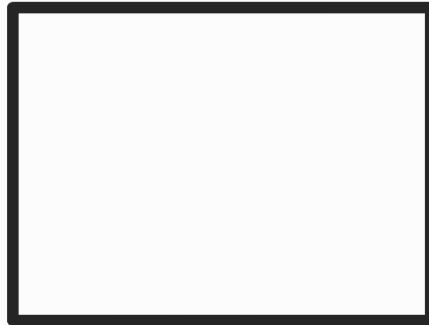
Start

5) Trackstand:

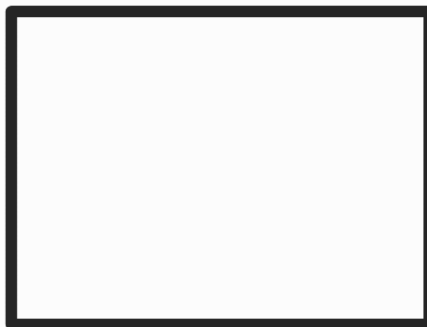
Ziel



3 Punkte: Trackstand für 5 sek mit einer Hand und einem Bein



2 Punkte: Trackstand für 5 sek mit einer Hand



1 Punkt: Trackstand für 5 sek



Start

6) Reifenhüpfen:

Ziel

3 Punkte:

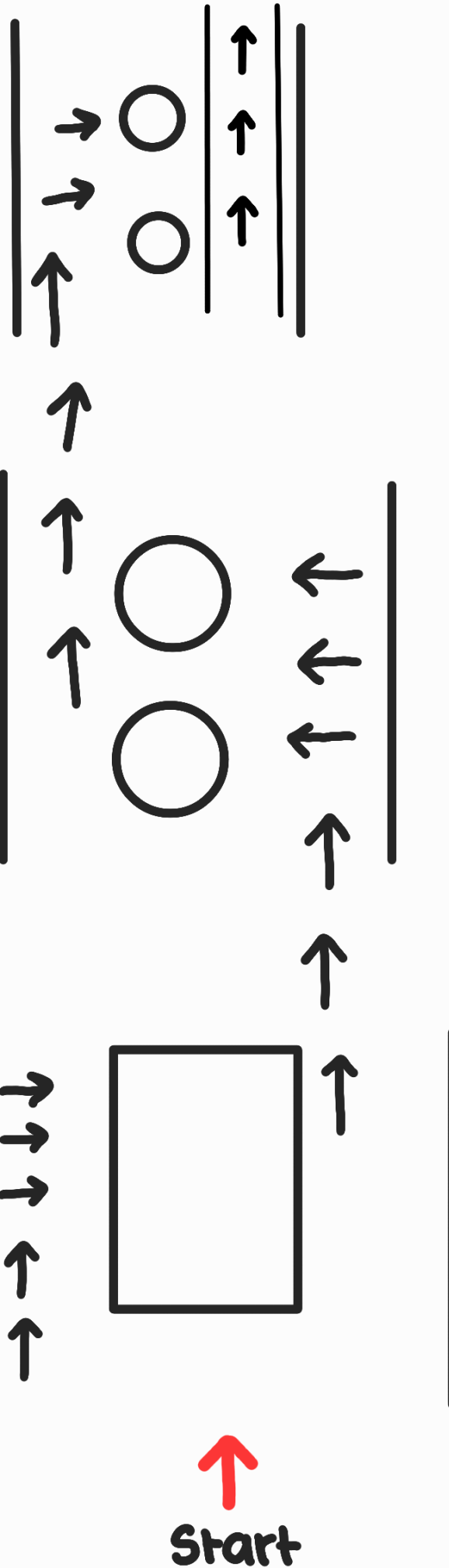
In 27,5 Zoll Reifen hüpfen & anschließend zwischen die beiden Seile am Boden

2 Punkte:

In 29 Zoll Reifen hüpfen

1 Punkt:

In markierten Korridor hüpfen und auf der anderen Seite hinaus



7) Paletten:

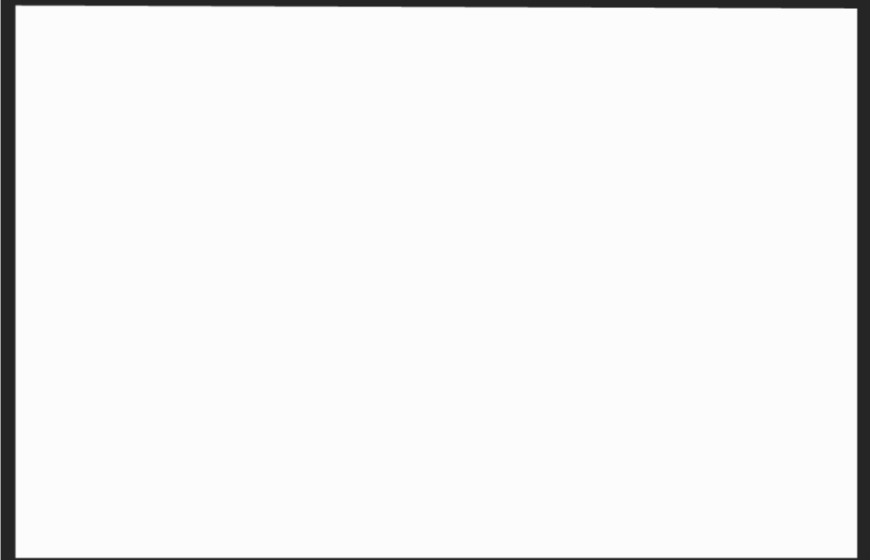
Ziel



3 Punkte:

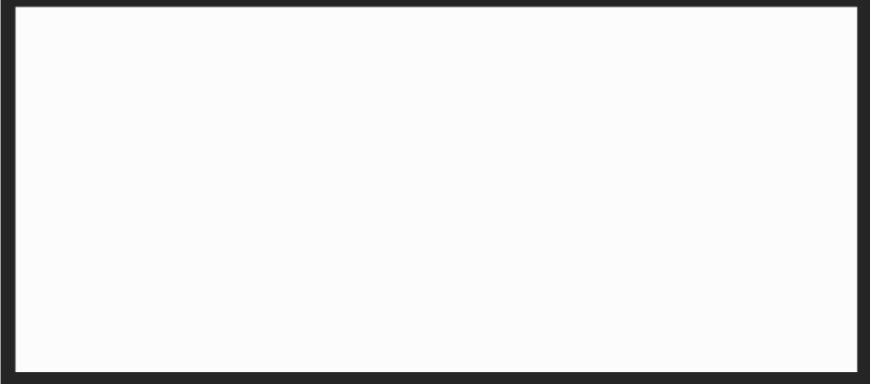


2 Punkte:



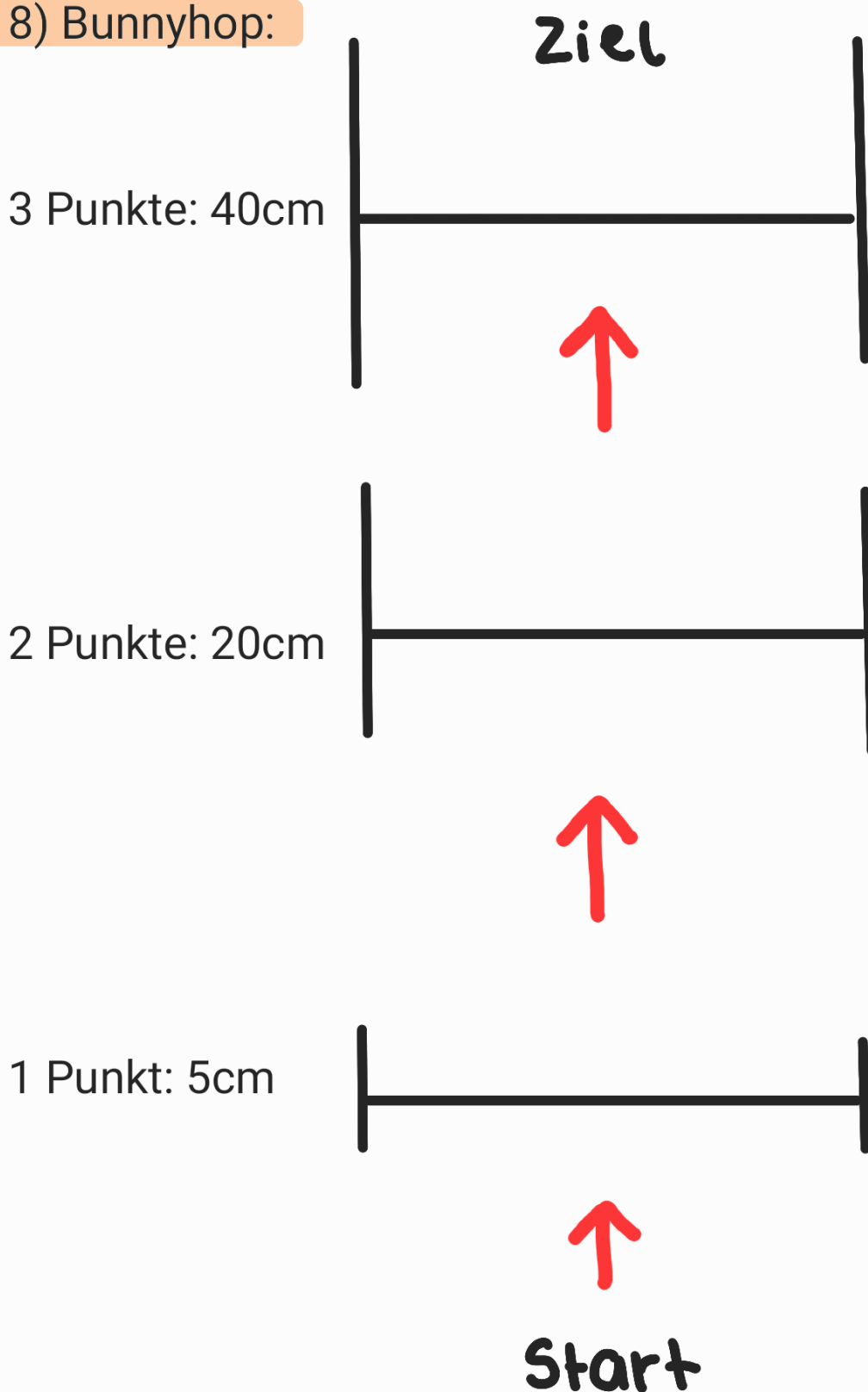
←
Paletten-
stapel

1 Punkt:



Start

8) Bunnyhop:



9) Schräg-/Steilfahrt:

Zeit auf der Runde bis zum Startpunkt der Sektion 9 als Entscheidungskriterium bei Punktegleichstand

Schräg-/Steilfahrt besteht aus drei Sektionen mit aufsteigender Schwierigkeit (1, 2, 3 Punkte)

10) Am Steg balancieren:

