

Folgende Hindernisse werden für Level 1, 2, 3 in der Halle aufgebaut. Die Schwierigkeit der Hindernisse wird an das jeweilige Level angepasst

# Aktionsparcours

Gesamtzeit 1.40 Min. für Hauptparcours

Joker (15sec. Zeit): 100 Punkte, nach Beendigung des Hauptparcours, wird dazu addiert oder abgezogen

Slalom (60 P.)



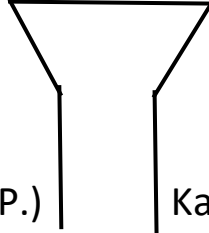
Limbo (40 P.)



Sprung (60P.)



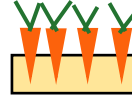
Wendehammer (50 P.)



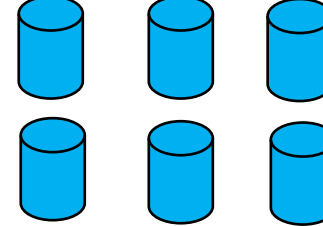
Twister (50 P.)



Karottenziehen (90 P.)



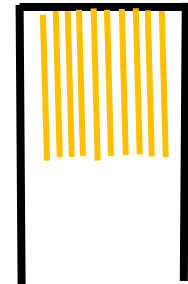
Hohle Gasse (90 P.)



Luftballon (80P.)



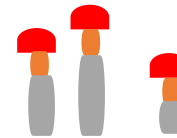
Flattervorhang (50P.)



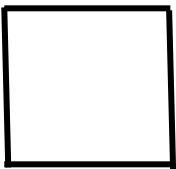
Plane (30 P.)



Pilze sammeln (90 P.)



Ab – Auf (100 P.)



Abschleppen (80 P.)



Poolnudel-Waschstraße (70P.)



Versetzen (60 P.)



Brücke (60P.)



Joker (100P.)

