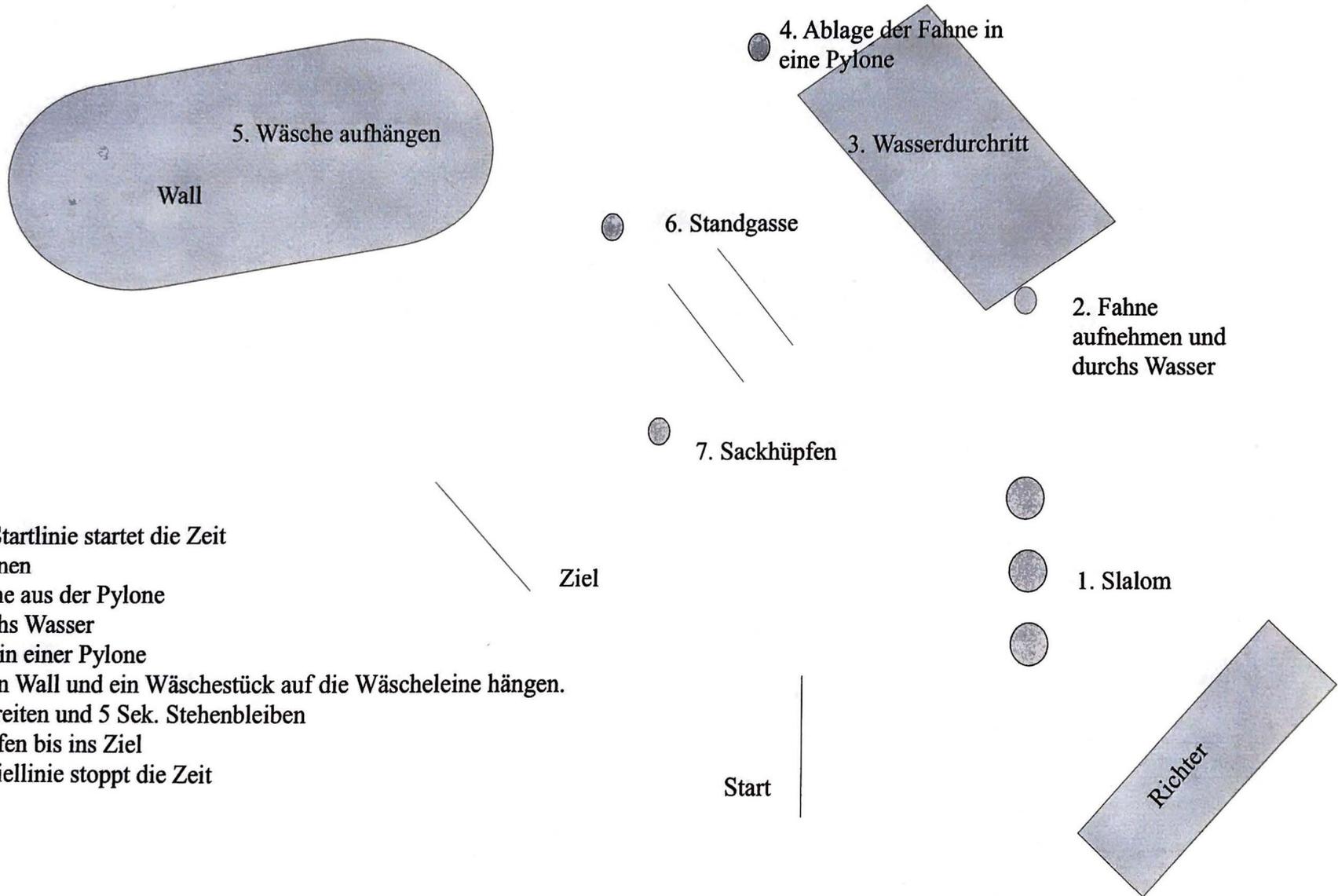


Geschicklichkeitswettbewerb Jugendturnier

Fehler / Zeit



Beim durchreiten der Startlinie startet die Zeit

1. Slalom um die Tonnen
2. Aufnahme der Fahne aus der Pylone
3. Mit der Fahne durchs Wasser
4. Ablegen der Fahne in einer Pylone
5. Hinaufreiten auf den Wall und ein Wäschestück auf die Wäscheleine hängen.
6. In die Gasse hineinreiten und 5 Sek. Stehenbleiben
7. absteigen / sackhüpfen bis ins Ziel

Beim durchreiten der Ziellinie stoppt die Zeit