



GRUNDREGELN

- Teilnehmer erhalten eine Weste und ein NFC-Armband (muss rechts getragen werden).
- NFC-Armband trackt die Laufzeit und ermöglicht Zeitgewinne/-verluste an Stationen.
- Ziel: Parcours in **max. 50 Minuten** absolvieren.
- Teilnehmer müssen stets einen **Tube** mit sich führen (Ersatz-Tubes verfügbar).



QUIZ START

- Teilnehmer nehmen einen **Tube** auf.
- Quizfrage zu Fisherman's Friend:
 - **Richtige Antwort:** -2 Min Zeitverlust.
 - **Falsche Antwort:** +2 Min Zeitgutschrift.
- Antwort entscheidet über den gewählten Weg.



SCHNEE-TUNNEL

- Zwei Tunnel mit erschwertem Durchgang.
- Tube muss mitgenommen werden.
- Tunnel **dürfen nicht umgangen werden**.



SEILZIEHEN

- Teilnehmer müssen einen Hügel erklimmen (liegend/sitzend).
- Möglichkeit:
 - Mit Händen & Füßen oder.
 - Mit einem Seil hochziehen.
- **Aufstehen verboten** > sonst Neustart von unten.



SLIDE 1

- Hügel hinunter mit dem Tube.
- 4 NFC-Tracker im Schnee > Zufallszeit zwischen -4 bis +4 Minuten.
- Sicherer Weg zwischen den Trackern möglich.



LABYRINTH

- Drei Eingänge:
 - **STRONG** > +2 Min Zeitverlust.
 - **STRONGER** > Keine Zeitveränderung.
 - **EXTRA STRONG** > -2 Min Zeitgewinn.
- Eingang nach Wahl > Strecke kann danach nicht gewechselt werden.



KRIECHEN

- Nach dem Labyrinth: Unter einem Netz durchkriechen.
- Netz darf nicht umgangen werden.
- Schneekanone bläst Wind > Tube gut festhalten!



SLIDE

- Auf langer Gerade zur Pinball-Challenge > Entscheidung:
 - Rennen, Laufen oder Sliden je nach verbleibender Zeit.



PINBALL

- Zwei Wege zum Start:
 - **Förderband** > +5 Min Zeitverlust.
 - **Laufen** > -6 Min Zeitgewinn.
- Teilnehmer sliden wie in einem Flipperkasten > Vorsicht Hindernisse.
- Wird gefilmt > individueller Videoclip.



EXTRA STRONG JUMP

- Teilnehmer steigen eine Treppe hoch.
- Tube muss zuerst geworfen werden, bevor gesprungen wird.
- Sprung ins Luftkissen, dann weiter zum Ziel (mit dem Tube).



QUIZ ZIEL

- Erneute Quizfrage zur Marke Fisherman's Friend.
- Gleiche Regeln wie beim Start-Quiz:
 - **Richtige Antwort:** -2 Min Zeitverlust.
 - **Falsche Antwort:** +2 Min Zeitgutschrift.
- Zeitmessung stoppt, sobald der Tube hinter dem Torbogen abgegeben wird.



TUBE VERLOREN?

- Ohne Tube kann das letzte Quiz nicht abgeschlossen werden.
- Teilnehmer muss selbst einen neuen Tube aufpumpen.



HINDERNISSE

- Schneewellen, Paletten, präparierter Schnee.
- Hindernisse müssen durchquert werden, Umgehen nicht erlaubt.