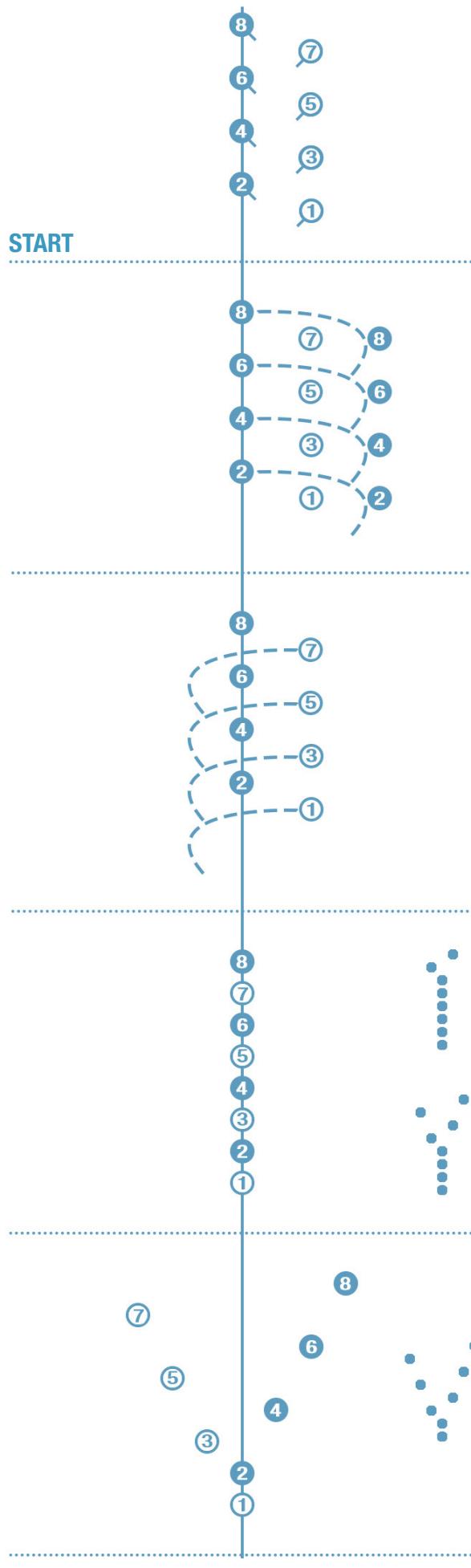


Pflichtfigur - SSH 2026 Mürren

Die Anzahl Schwünge müssen respektiert werden. Kreativität am Start und im Ziel ist erlaubt!



A = Startaufstellung

Alle starten nach innen.

B

2, 4, 6, 8, machen nach 3. KS einen Schwung nach links und setzen auf den 7. KS von 1, 3, 5, 7, auf gleicher Position wieder ein.

C

1, 3, 5, 7 machen nach 7. KS einen langen Schwung nach rechts.

Es folgt ein weiterer langer Schwung bevor **1, 3, 5, 7** auf den 8. KS von **2, 4, 6, 8** in ein 8er-RiRi einsetzen.

D

Auf den 4. KS im 8er-RiRi machen **7 & 8** einen „Hasenschwung“ nach aussen.

E

Auf den 6. KS im 8er-RiRi machen **5, 6, 7, 8** einen „Hasenschwung“ nach aussen.

F

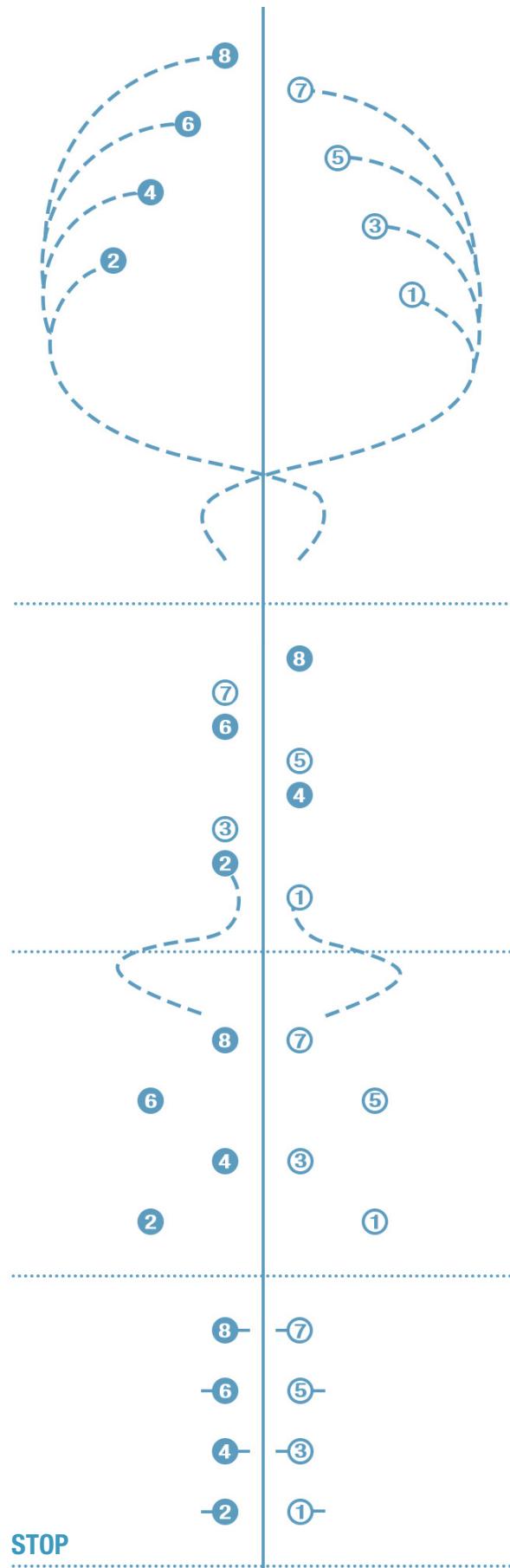
Auf den 8. KS im 8er-RiRi machen **3, 4, 5, 6, 7, 8** einen „Hasenschwung“ nach aussen.

Das ergibt ein BILD eines V, wobei **1 & 2** im RiRi auf der Achse bleiben



Pflichtfigur - SSH 2026 Mürren

Die Anzahl Schwünge müssen respektiert werden. Kreativität am Start und im Ziel ist erlaubt!



STOP

G

Auf den 11. KS im 8er-RiRi fahren die beiden Diagonalen im Schatten durcheinander durch.

H

Beim nächsten Schwung reihen sich alle hinter 1 & 2 vom Schatten in die Serpentine ein.

I

Danach setzen **1 & 2** auf der Achse für 3. KS in ein RiRi ein.

3 & 4 setzen auf den 2. Schwung von 1 & 2 ein,
5 & 6 einen Schwung später,
7 & 8 einen weiteren Schwung später.
So ergeben sich folgende 2er-Paare:
2+3 / 4+5 / 6+7

J

Es folgt ein langer Schwung nach aussen.

Danach setzen **1 & 2** mit einem Touch auf der Achse in KS Race ein.

3 & 4 setzen auf den 2. KS Race von 1 & 2 ein.
5 & 6 setzen auf den 3. KS Race von 1 & 2 ein.
7 & 8 setzen auf den 4. KS Race von 1 & 2 ein.

K

1 & 2	5. KS Race	STOP
3 & 4	4. KS Race	STOP
5 & 6	3. KS Race	STOP
7 & 8	2. KS Race	STOP

