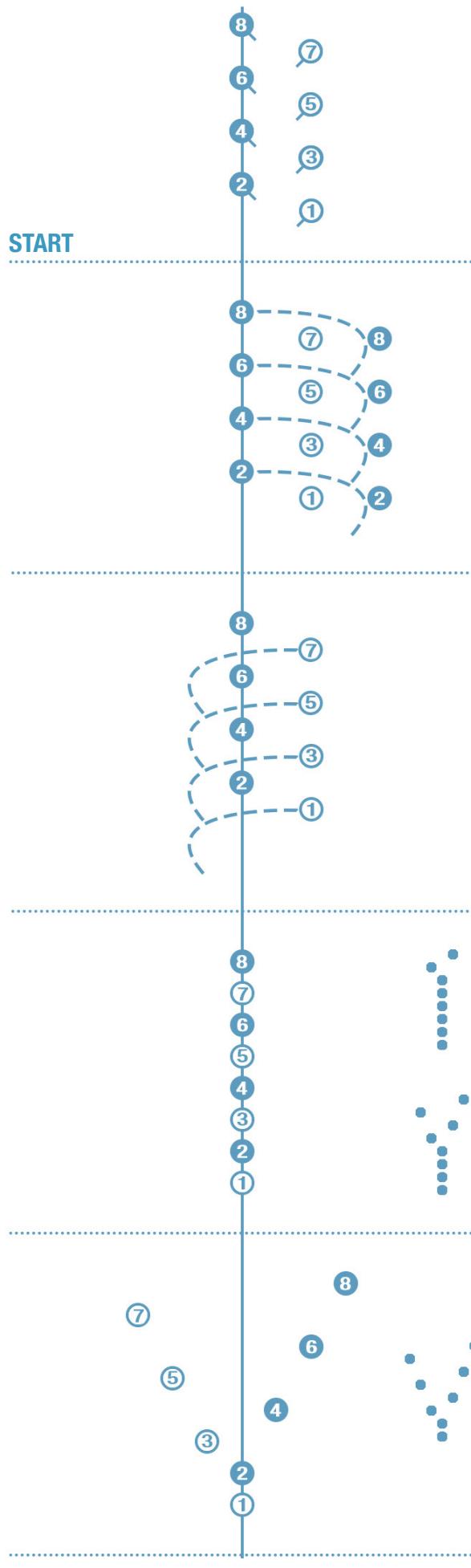


# Pflichtfigur - SSH 2026 Mürren

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

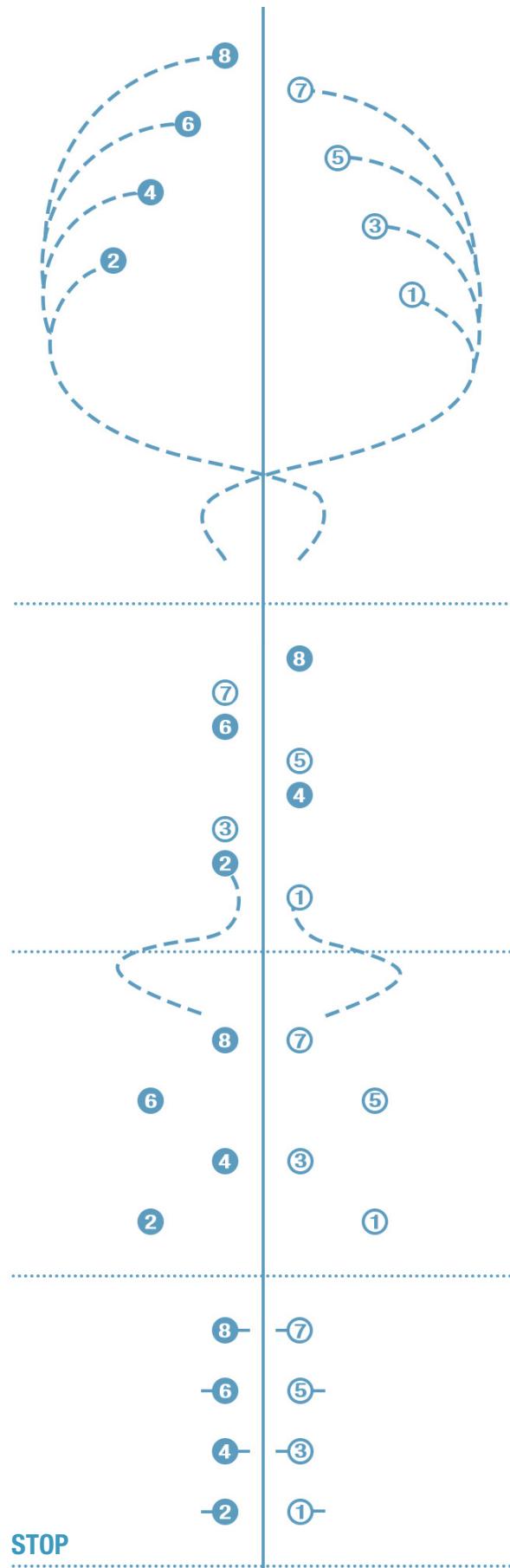
Auf den 8. KS im 8er-RiRi machen **3, 4, 5, 6, 7, 8** einen „Hasenschwung“ nach aussen.

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**

<b>1 &amp; 2</b>	5. KS Race	<b>STOP</b>
<b>3 &amp; 4</b>	4. KS Race	<b>STOP</b>
<b>5 &amp; 6</b>	3. KS Race	<b>STOP</b>
<b>7 &amp; 8</b>	2. KS Race	<b>STOP</b>

