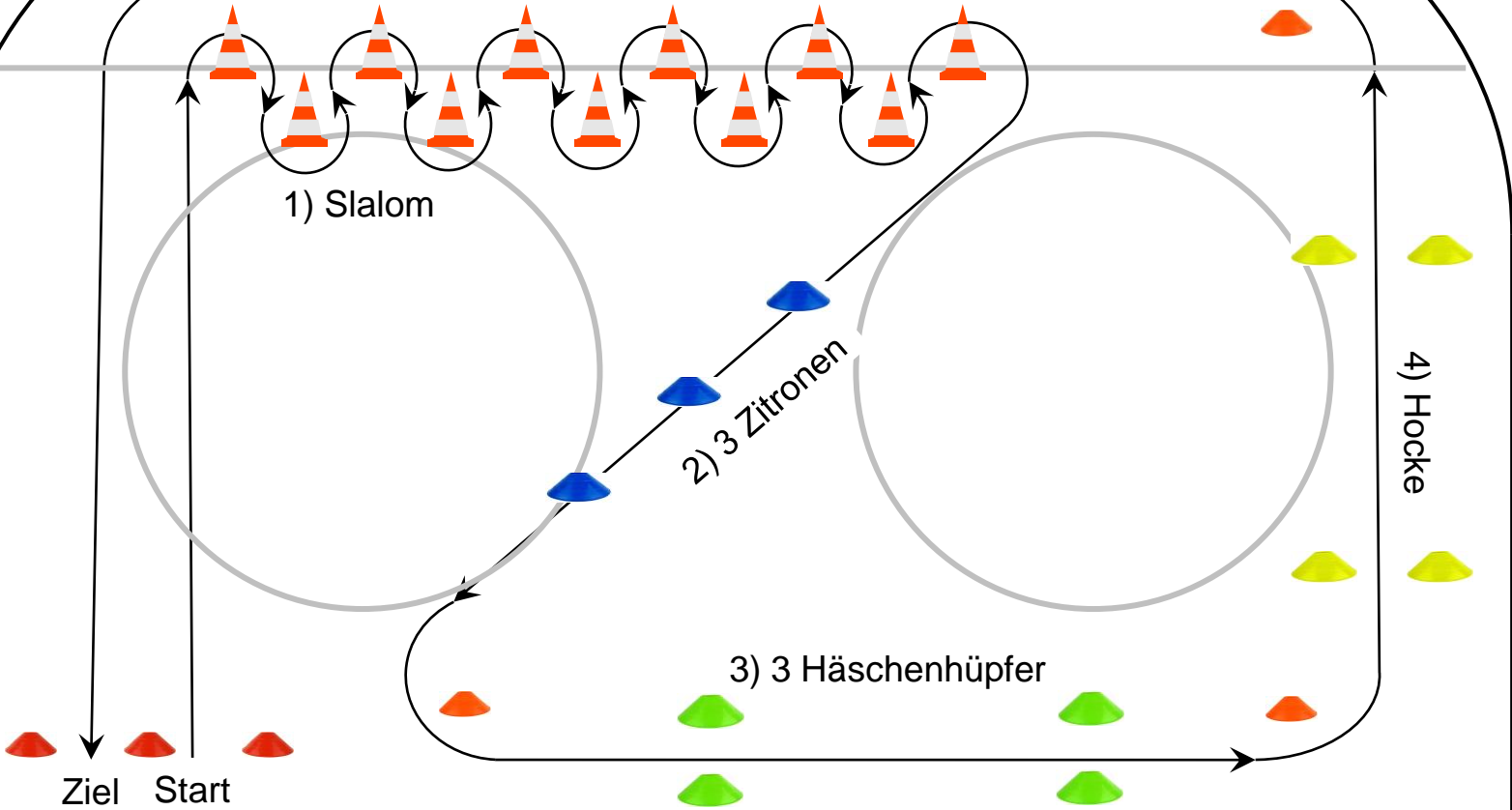


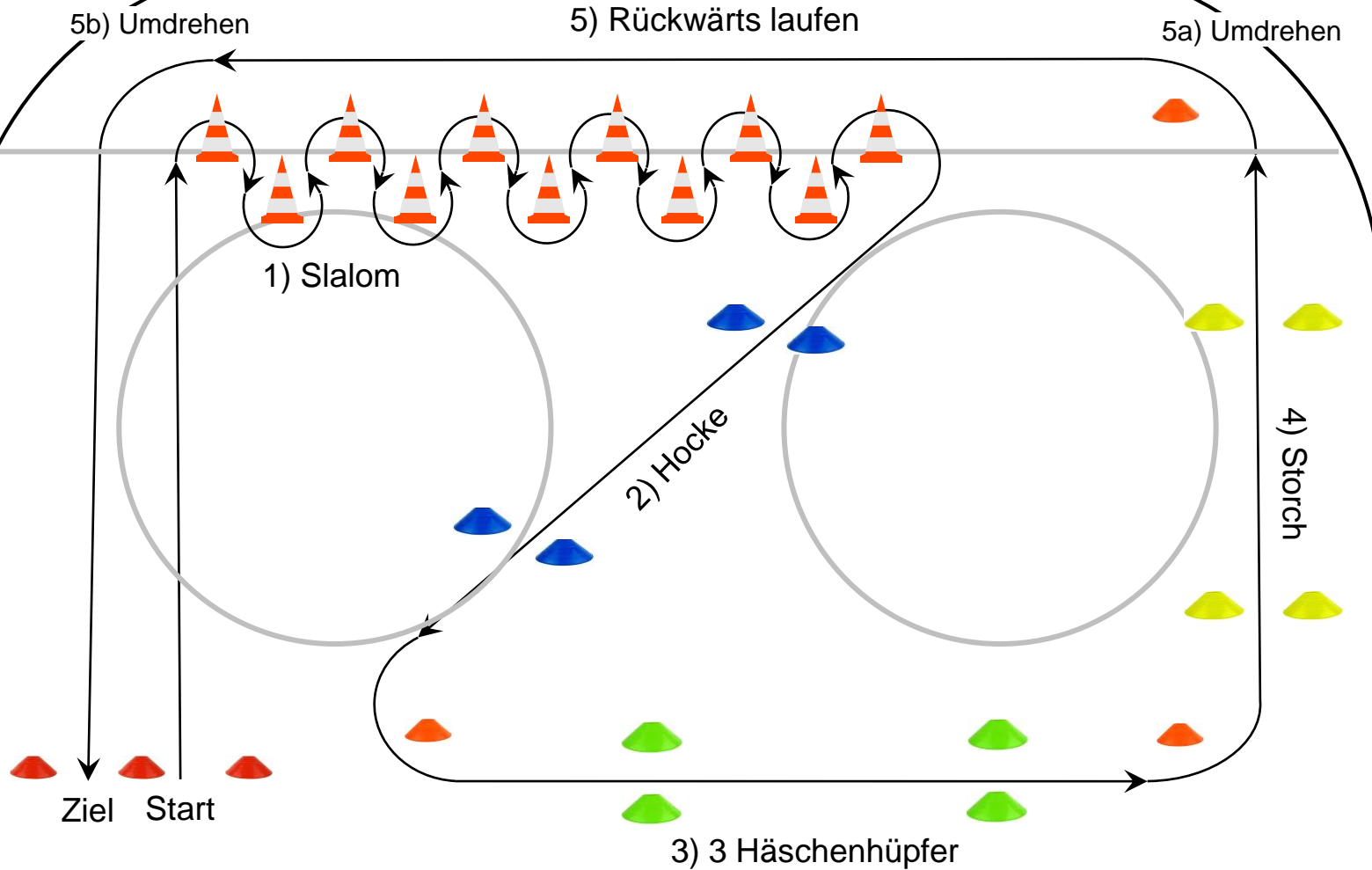
# 5. Königs-Cup Eismäuse



- 1) Slalom beidbeinig
- 2) 3 Zitronen über die Hütchen
- 3) 3 Häschenhüpfer vorwärts
- 4) Hocke vorwärts

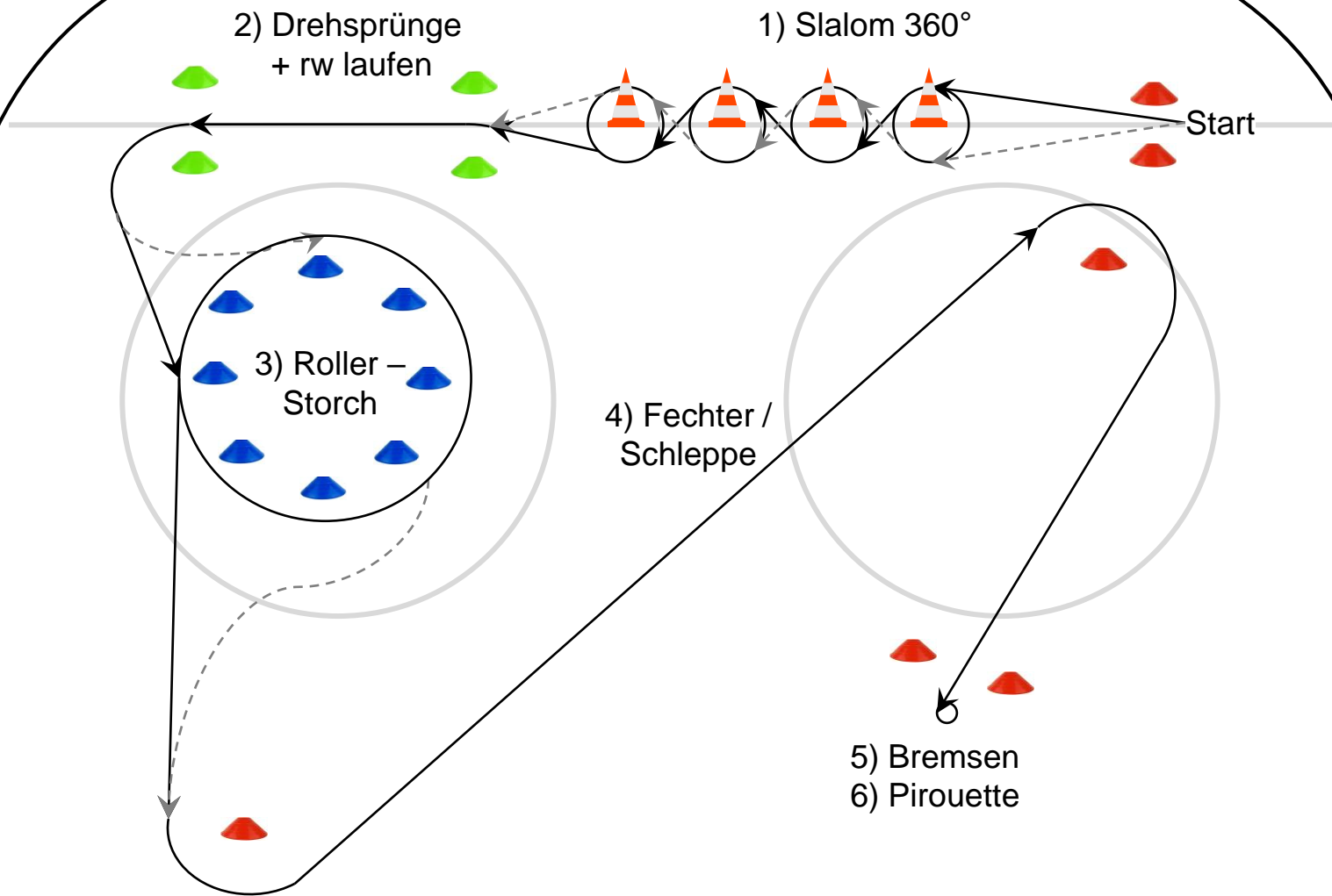
# 5. Königs-Cup

## Kufenflitzer



- 1) Slalom beidbeinig
- 2) Hocke
- 3) 3 Häschenhüpfer vorwärts
- 4) Storch vorwärts
- 5) Rückwärts laufen

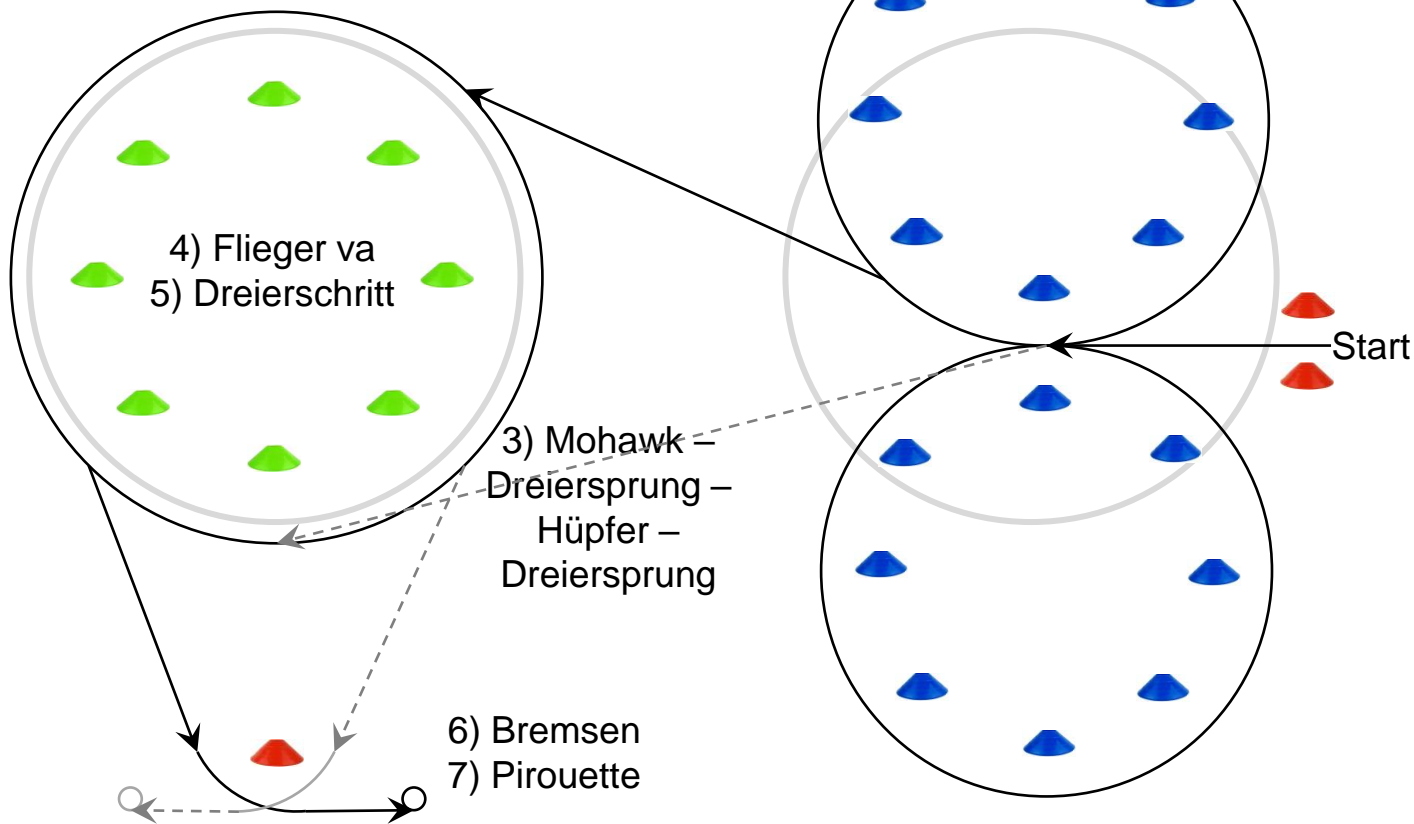
# 5. Königs-Cup Eissternechen



- 1) Kreisel (Slalom 360° um Pylonen)
- 2) Drehsprung 180° – rw laufen – Drehsprung 180°
- 3) 3-4x Roller – Storch vorwärts auswärts
- 4) Fechter / Schleppe (mind.)
- 5) Bremsen (Pflug)
- 6) Pirouette beidbeinig

# 5. Königs-Cup Eiskristalle

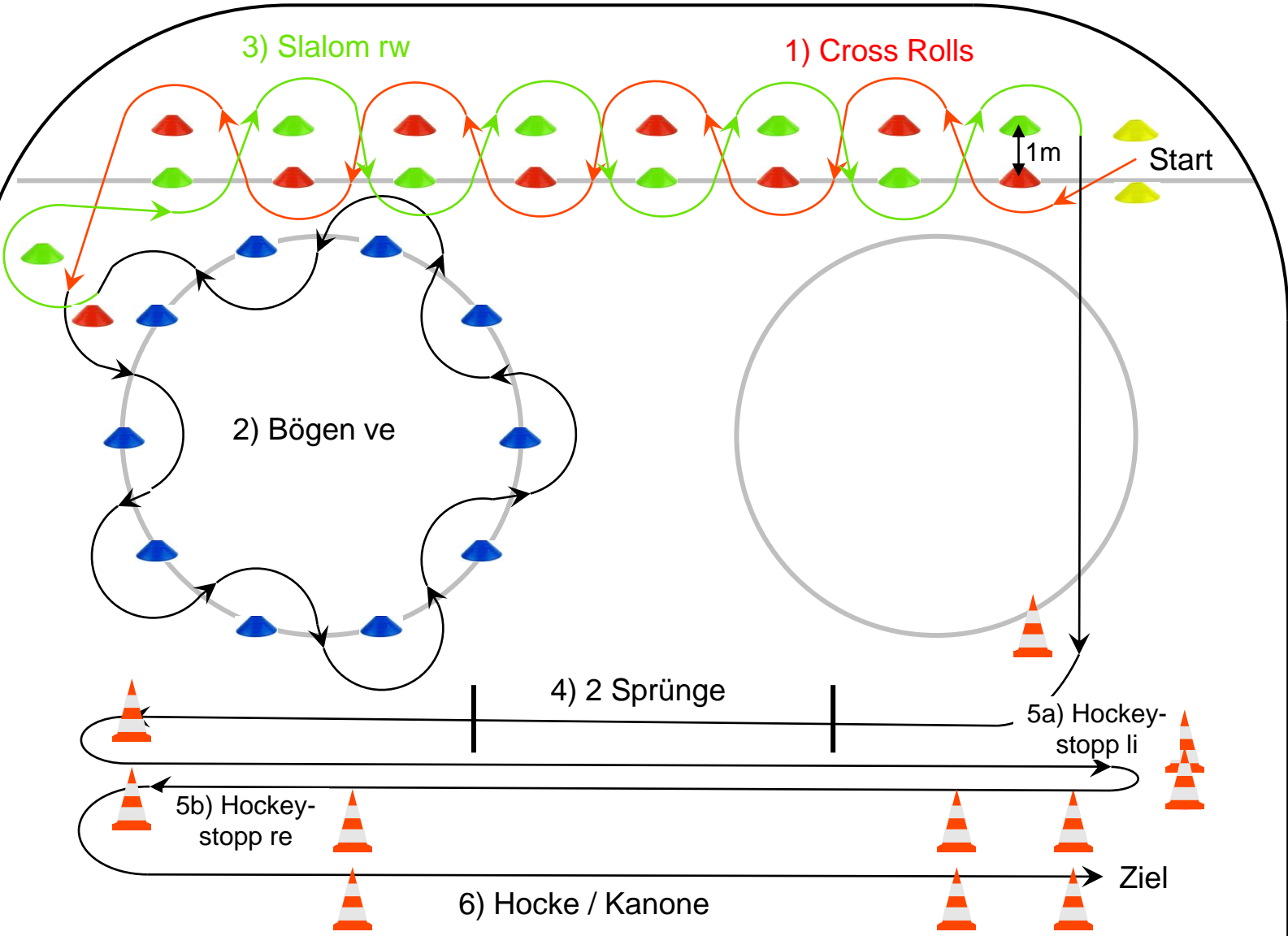
- 1) Übersetzen vw
- 2) Übersetzen rw



- 1) Übersetzen vorwärts im Achter mit einbeinigem Übergang auf der Außenkante – Auslauf
- 2) Übersetzen rückwärts im Achter mit einbeinigem Übergang auf der Außenkante – Auslauf
- 3) Anlaufen um die grünen Hütchen (Richtung beliebig) – Mohawk – Dreiersprung – seitwärts Hüpfen - Dreiersprung
- 4) Max. 3 Übersetzer Anlauf – Flieger vorwärts auswärts um den grünen Hütchenkreis (min. 4sec)
- 5) 3x Dreierschritt vorwärts auswärts um den grünen Hütchenkreis
- 6) Hinter dem roten Hütchen Bremsen einbeinig, Kufe beliebig
- 7) Pirouette ein- oder beidbeinig

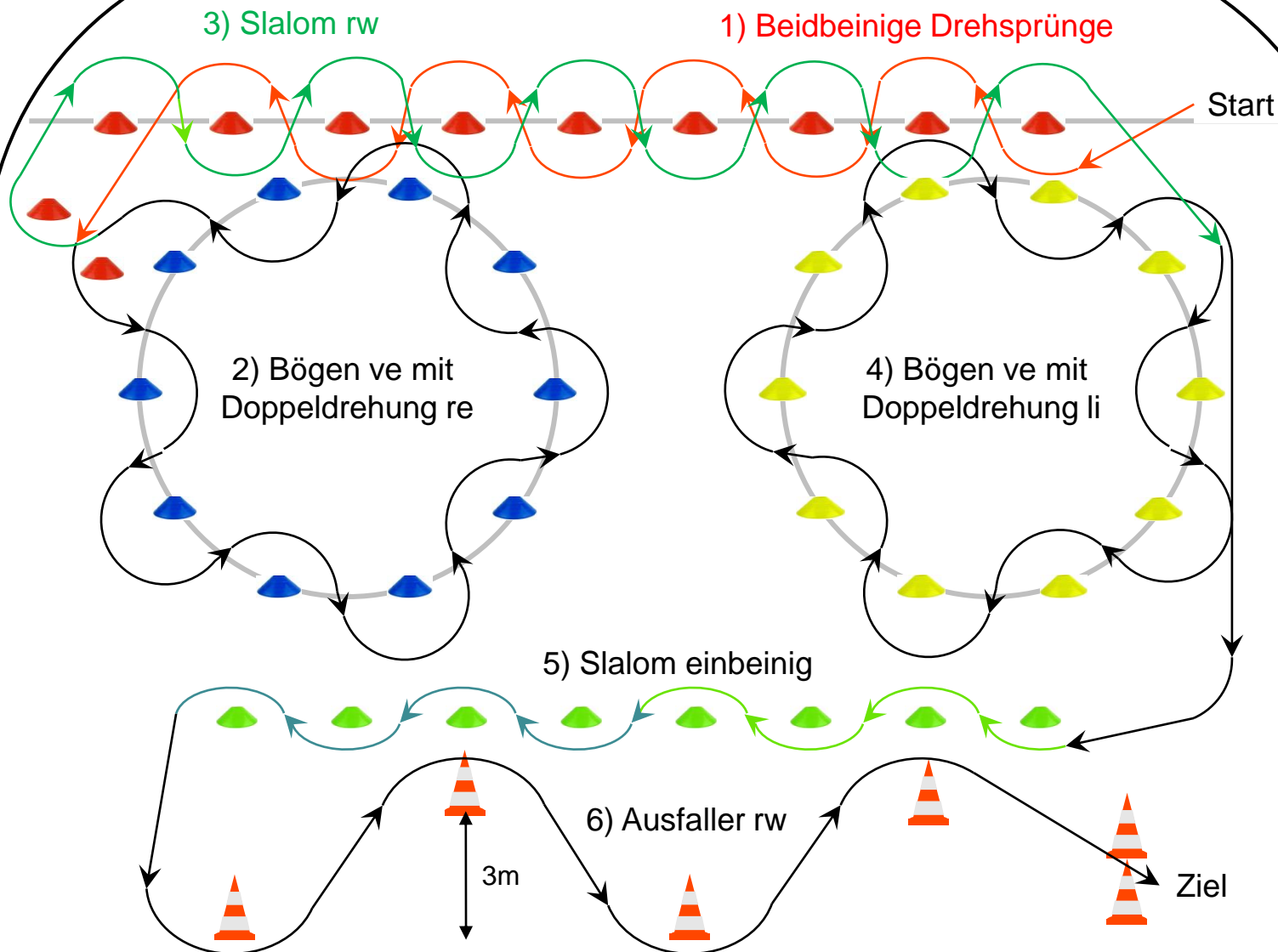
# 5. Königs-Cup

## BEV Parcours 1



- 1) Cross Rolls vorwärts auswärts um die roten Hütchen
- 2) vorwärts einwärts Bögen links und rechts im Wechsel
- 3) Slalom rückwärts beidbeinig um die grünen Hütchen
- 4) Anlauf, dann 2x Hüpfen über eine gemalte Linie (Hüpfer / Sprung frei wählbar)
- 5) Anlauf, Hockeystopp beidbeinig links, umdrehen, zurücklaufen, Hockeystopp beidbeinig rechts
- 6) Anlauf mit Hocke oder Kanone (Kanone = -2 Sek.)

# 5. Königs-Cup BEV Parcours 2



- 1) Beidbeinige Sprünge über die Torauslinie, Drehrichtung wie Eingang (gespr. Wenden), je 2 Schlangenbögen beidbeinig dazwischen (4 Spr.)
- 2) ve Bögen links, ve rechts mit Doppeldrehung (Doppeldreier = Bonuszeit) im Wechsel – 4 Doppeldrehungen jeweils außerhalb des Kreises
- 3) Slalom rückwärts beidbeinig zurück
- 4) ve Bögen rechts, ve links mit Doppeldrehung (Doppeldreier = Bonuszeit) im Wechsel – 4 Doppeldrehungen jeweils außerhalb des Kreises
- 5) Slalom vorwärts einbeinig, Fußwechsel nach 4 Hütchen
- 6) rückwärts Ausfaller, so tief wie Kanone (ähnlich wie Hydroblading)