

Takistuste reeglid

EMV Valga 30.08.2025

Stardipakk

Võistleja alustab takistuse ületamist stardipaku tagant. Stardipaku peale ega üle selle ei tohi astuda. Stardipaku ja takistuse lõpu tähise vahel ei tohi maad puudutada. Stardipaku lint võib olla teistsuguse värvikombinatsiooniga kui pildil kujutatud.



Lõpukell

Võistleja lõpetab takistuse puudutades käega lõpukella. Käte mõiste alla kuuluvad sõrmed ja labakäsi kuni randmeni.

Mowgly

Võistleja ei tohi stardipaku ja lõpukella vahel maad puudutada.

Takistuse

ületamisel tohib
ainult kätega ketist
haarata.

Lubatud on mitu
katset. Uut katset
tuleb alustada
takistuse algusest
olenemata sellest
kui kaugele
eelmisel katsel
jõuti.



Zip-line

- Võistleja kerib pooli nii, et trossil olev rullik jõuab temani. Võistleja haarab 2 käega rulliku küljes rippuvast käepidemest, tõstab jalad õhku ja laseb mööda trossi üle tiigi. Võistleja väljub tiigist kohast kus tross kaldale jõuab.

Kui võistleja laseb käepidemest lahti enne kui kaldani jõuab, siis ta vabastab trosside aluse ala. Ning suundub kaldale trosside kõrvalt. Nii, et trossilt suure hooga laskuvatele ette ei jää.



Soovi korral on võimalik kasutada ohutusvesti.

Peg-board

- Võistleja haarab kinni (alumisest joonest all pool olevatest) pulkadest ja laseb end rippu.

- Pulkadel rippudes tõstab võistleja pulki mööda latti ülespoole kuni mõlemad pulgad on üle ülemise joone. Seejärel laskub tulnud teed tagasi.
- Jalgadega ümber palgi haaramine on lubatud.
- Ei pea kasutama kõiki palgis olevaid avasid.
- Takistus on sooritatud kui mõlemad pulgad on avades allpool alumist joont.
- Soorituse ajal võistleja jalad maad puudutada ei tohi.
- Lubatud on mitu katset. Uut katset tuleb alustada takistuse algusest olenemata sellest kui kaugele eelmisel katsel jõuti.



Torumees

Võistleja alustab stardipaku tagant. Ületab takistuse vaid musta värvi torust haarates. Võib kasutada käsi ja jalgu.

Konstruksioonist haarata ei tohi. Takistus on ületatud kui võistleja ületab lõpupaku.

Lubatud on mitu katset. Uut katset tuleb alustada takistuse algusest olenemata sellest kui kaugele eelmisel katsel jõuti.



Kõrge rippuv

Võistleja alustab paku tagant ja liigub rippuvaid elemente kasutades takistuse lõpuni. Elemente võib haarata ainult käega.

Kandekonstruksioonist, ka elemendi riputusvahendist, haarata ei tohi. Takistus on sooritatud kui võistleja puudutab käega lõpukella. Stardipaku ja lõpukella vahel maad puudutada ei tohi.

Pildil ei ole kõik kasutuses olevad elemendid.

Lubatud on mitu katset. Uut katset tuleb alustada takistuse algusest olenemata sellest kui kaugele eelmisel katsel jõuti.



Talatants



HANDS &
LEGS

- Võistleja alustab joone tagant või stardiplatvormilt.
- Plangul rippuvas asendis liigub kuni ületab lõpujoone.
- Jalgade kasutamine on lubatud.
- Enne lõpukella/joont maad puudutada ei tohi (juhuslik puude, millest kasu ei saa ei lähe arvesse).

- Lubatud on mitu katset. Uut katset tuleb alustada takistuse algusest olenemata sellest kui kaugele eelmisel katsel jõuti.

Madal rippumine

Liigu edasi hoides kinni erinevatest rippumise vahenditest nii, et maad ei puuduta.

REEGLID:

1. Alustada tuleb esimese piirde tagant/pealt.
2. Maapinda ei tohi puudutada.
3. Tellingust raami ei tohi kasutada toetuseks või haaramiseks.
4. Jalgu võib kasutada kui on elemente millel saab kasutada. Köis, horisontaalne toru, rõngas jmt.
5. Kettidest ei tohi haarata.
6. Lõpus tuleb käega puudutada kella.
7. Lubatud on mitu katset. Uut katset tuleb alustada takistuse algusest olenemata sellest kui kaugele eelmisel katsel jõuti.
8. Pilt on illustratiivne. Elemendid ei pruugi olla samad mis pildil.



Merelaine

Madalamast torust tuleb alt läbi minna ja kõrgemast torust ülevalt. Kõrgus <2m.

Abiköit võib kasutada.

Kandekonstruktsiooni (poste) ei tohi puutuda.

Lubatud on mitu katset.



NB! Kui kõrgus maapinnast on üle 2m, siis jalgu peast kõrgemale tõsta ei tohi. Seega jalgade kasutamine rippuvatel elementidel pole lubatud.