



## ALFA RUN FIESTA KLIŪČIŲ ĮVEIKIMO TAISYKLĖS

- 1. MIRTIES KELIAS** (*ropojimas/šliaužimas po ištiesta spygliuota viela*)  
Dalyvis turi prašliaužti - praropoti po ištiestomis spygliuotomis vielomis.  
  
Negalimi veiksmai: perlipti per vielos viršų.
- 2. ŽIOGELIS** (*neaukštų konstrukcinių barjerų įveikimas, perlipant per viršų ir pralendant pro apačią*)  
Dalyvis turi perlipti arba pralįsti pro neaukštas konstrukcijas, priklausomai kaip jos yra pažymėtos. Per aukštesnes - perlipti, o per žemesnes - pralįsti pro apačią.
- 3. LABIRINTAS** (*medinių rastų konstrukcijos įveikimas*)  
Iš medinių rastų padaryta konstrukcija, kurioje reikia vieną rastų sieną įveikti perlipant per viršų, o sekančią pralendant pro apačią.
- 4. VĖŽLIO URVAS** (*lindimas tarp padangų*)  
Dalyvis turi pralįsti tarp apatinių ir viršutinių padangų esančiu tarpu.
- 5. ČIUOŽIKAS** (*perėjimas virvėmis*)  
Dalyvis turi persliuogti horizontaliai ištemptomis virvėmis virš vandens telkinio bei nusliuogti papildomomis virvėmis ant žemės.  
  
Negalimi veiksmai: šokinėti nuo konstrukcijų platformų.
- 6. ELEKTROŠOKAS** (*šliaužimas po elektrinio piemenio laidais*)  
Dalyvis turi prašliaužti po elektrinio piemenio laidais.
- 7. VORATINKLIS** (*lindimas tarp įtemptų virvių*)  
Dalyvis turi pralįsti ar perlipti per įvairiomis kryptimis įtemptomis virvėmis.
- 8. TANK'S** (*lindimas po veikiančiu kariniu šarvuočiu*)  
Dalyvis turi pralįsti po veikiančio šarvuočio apačia.
- 9. BERMUDAI** (*vertikalios sienos įveikimas naudojantis pritvirtintais elementais*)  
Dalyviai turi pereiti į kitą griovio pusę naudodamiesi elementais, pritvirtintais prie horizontalios sienos. Kliūtis yra įveikta, kai dalyvis žemę paliečia už linijos.
- 10. GRĮŽULO RATAI** (*padangų sienos perlipimas*)  
Dalyvis turi perlipti sukabintų padangų sieną.
- 11. OLIMPAS** (*paverstos sienos įveikimas naudojantis virve*)  
Dalyvis turi užlipti į paverstą sieną naudodamasis virve.



- 12. ŽIEDŲ VALDOVAS** (*perlipti per padangų kalną*)  
Dalyvis turi perlipti per kalną, suformuotą iš padangų.
- 13. MILŽINŲ SIENOS** (*sienu perlipimas*)  
Dalyvis turi perlipti sieną naudodamasis rankomis ir kojomis.
- 14. MARSO KANALAI** (*kanalo įveikimas atsigulus*)  
Dalyvis turi pralįsti pro kanalą kuriame yra vandens. Kliūtis įveikiama atsigulus ant nugaros galva į priekį, laikantis už virš kanalo pritvirtintos konstrukcijos.
- 15. PANDA** (*kliūties įveikimas padangų pagalba*)  
Dalyvis pradėti įveikinti kliūtį turi nuo platformos, naudodamasis rankomis ir kojomis bei tik kabančiomis padangomis, visą atstumą. Kliūtis yra įveikta, kai kojomis dalyvis atsistoja ant platformos.
- 16. GUMINIS SLĖNIS** (*padangų nešimas*)  
Dalyvis turi paimti grandinėmis sujungtas padangas ir nešti pažymėtu ratu. Padangas gražinti į tą pačią vietą, iš kurios paėmė.
- 17. MIUNHAUZENAS** (*užlipimas naudojantis elementais ir nučiuožimas*)  
a) Dalyvis priėjęs prie kliūties turi užkopti elementais iki viršutinės plokštumos kliūties elementais.  
b) Pasiekęs plokštumą turi atsisėsti ir vamzdžiu nučiuožti žemyn.  
  
Negalimi veiksmai: čiuožti atsigulus galva į priekį.
- 18. BEŽDŽIONIŲ TAKAS** (*kopetėlių įveikimas*)  
Dalyvis turi įveikti horizontalias kopetėles naudodamasis tik rankomis. Kliūtis įveikta, kai kojomis dalyvis pasiekia medinį tiltelį.
- 19. ALFA KALNAS** (*užbėgimas į rampą*)  
Dalyvis turi užbėgti į rampą naudodamasis virve.
- 20. DANGAUS LAIPTAI** (*trikampio formos tinklas*)  
Dalyvis turi perlipti per trikampio formos tinklą.
- 21. TARZANO ŽIEDAI** (*kliūties įveikimas pakabintais gimnastikos žiedais*)  
Dalyvis turi įveikti visą kliūtį naudodamasis tik rankomis. Kliūtis yra įveikta, kai dalyvis užsikabina ant paskutinio žiedo.
- 22. ČIUNGA ČIANGA** (*balanso kliūtis*)  
Dalyvis turi pereiti du vienas po kito esančius rąstus, kurie yra pakabinti ant grandinių. Rankomis galima laikytis už grandinių.
- 23. ADRENALINAS** (*elektros piemens kliūtis*)  
Dalyvis turi prabėgti pro elektros piemens laidus.



**24. PIRAMIDĖ** (*užlipimas vamzdžiu ir nusileidimas konstrukcija žemyn*)

Dalyvis turi vamzdžių vidumi, virvių pagalba pasiekti metalinės konstrukcijos platformą. Pasiekus platformą, nusileisdami metaliniais laiptais.

Negalimi veiksmai: šokti nuo konstrukcijos žemyn.