

I Załącznik do regulaminu Star Challenge - OCR Games

1. Zawodnik na sygnał startuje z pola START – czas start. Jednorazowo biegnie czterech zawodników.
2. Pokonuje wyznaczoną trasę z przeszkodami:
 - Przeszkoda z obciążeniem - zawodnik pokonuje pętlę trasy z dodatkowym balastem w postaci worka/ wiader/ kuli lub innej formy przygotowanej przez organizatora;
 - Ściana - zawodnik pokonuje ścianę przechodząc ponad jej najwyższym elementem;
 - Labirynt - zawodnik pokonuje dystans 3 metrów ponad ziemią za pomocą specjalnych uchwytów trzymanyh dłońmi,
 - GDGD - zawodnik pokonuje zestaw ścianek pokonując je górą i dołem według wskazań strzałek;
 - Lowrig - zawodnik pokonuje specjalnie przygotowaną konstrukcję wykorzystując wiszące elementy z użyciem zarówno rąk jak i nóg. Zakończenie przeszkody następuje po dotknięciu dzwonka za pomocą dłoni;
 - Biegun - zawodnik pokonuje ustawiony trawers - skośną ściankę z uchwytami, z wykorzystaniem rąk i nóg po czym przechodzi po konstrukcji 5 metrów z użyciem rąk. Zakończenie przeszkody następuje po dotknięciu dzwonka za pomocą dłoni;
 - Highrig - zawodnik pokonuje kilkumetrowej długości odcinek ponad ziemią wykorzystując zwisające z konstrukcji elementy. Do pokonania przeszkody zawodnik używa wyłącznie rąk. Zakończenie przeszkody następuje po dotknięciu dzwonka za pomocą dłoni;
 - Spacer farmera - zawodnik przenosi 2 sztuki obciążników z linii startowej na linię końcową;
 - Komandos - Zawodnik wchodzi na konstrukcję wysokościową, następnie przechodzi po siatce odległość około 8 metrów po czym zjeżdża w dół na grubej linie;
 - Rampa - zadaniem zawodnika jest wejście na rampę o wysokości około 3 metrów, a następnie zejście z drugiej strony konstrukcji.
3. Niepokonanie przeszkody lub niepoprawne jej pokonanie skutkuje karą w postaci dodatkowego zadania lub dodatkowego dystansu do przebiegnięcia.
4. Dobiega do METY – czas stop. Otrzymuje medal.
5. Nie ma limitu czasu.