



LISTA OSTACOLI INFERNO PARK

- **la campanella si deve suonare\toccare solo con le mani**
- **il tentativo su ostacolo in sospensione si considera iniziato non appena entrambi i piedi sono sollevati da terra**
- **pioli, anelli, uncini e altro strumento deve essere riportato all'inizio dell'ostacolo da ogni atleta**
- **fettucce e corde che reggono le prese in sospensione sono considerate parte della struttura e pertanto non possono essere toccate**
- **durante il superamento degli ostacoli in sospensione non si può toccare terra**
- **per la tua sicurezza in generale la testa non deve mai più bassa del corpo**

	NOME OSTACOLO	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	tipologia
1	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	INFINITI	muro
2	ANTENORA	più lieve legno convien che ti porti	trasporto tronchi in qualunque modo purchè sollevati da terra, si sollevano, non si trascinano, non si fanno rotolare, si portano e si riportano dove sono stati presi. Può cadere o essere appoggiato	infiniti - OBBLIGATORIO	forza
3	MALEBRANCHE	se i piedi non toccano è più difficile	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti	muro
4	ACHERONTE	se ti alzi ti incastri	si passa sotto rete verde	infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
5	LE TRE FIERE	un serpente che si morde la coda	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare la campanella. Si possono usare solo le mani. La campanella si suona\tocca solo con le mani. si parte con i piedi sulla pedana	un solo tentativo (infiniti per AG)	sospensione
6	TOLOMEA	leggeri come un anima	mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine degli equilibri e della slack line	infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
7	BUFERA INFERNALE	scimmia vede scimmia fa	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a toccare l'ultimo bastone, il primo e ultimo bastone sono obbligatori.	un solo tentativo (infiniti per AG)	sospensione



	NOME OSTACOLO	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	tipologia
			Si possono usare solo mani.		
8	ULISSE	portali da qui a là e da là a qui	trasporto sacchi, si sollevano da terra, non si trascinano, non si fanno rotolare, si portano e si riportano. Può cadere o essere appoggiato - 2 per gli uomini, 1 per le donne	infiniti - OBBLIGATORIO	forza
9	TRISTA CONCA	La giusta inclinazione	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti	muro
10	FETONTE	Girala su presta e ratta	si ribalta frontalmente 4 volte la ruota, la scelta della ruota è libera Dimensioni diverse ma stesso peso	infiniti - OBBLIGATORIO	forza
11	GIUDECCA	le discese ardite e le risalite	si avanza attraverso le reti		equilibrio agilità
12	PLUTONE	suoneremo le nostre campane	arriva in cima alle cime, usando mani e piedi. suonare\toccare la campana solo con la mano	un solo tentativo	sospensione
13	PALUDE STIGIA	la scimmia sale, la scimmia scende	si percorre la cima orizzontale a tecnica libera fino al punto segnato	un solo tentativo	sospensione
14	CITTA' DOLENTE	Ciò che sale poi scende	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti	muro
15	CONTE UGOLINO	da qua a la senza toccare terra	senza toccare terra, in mezzo si passa da cima a cima, fino a suonare\toccare la campanella solo con le mani senza toccare la struttura. Si parte con i piedi sulla pedana	un solo tentativo	sospensione
16	LIMBO	Arrivare in cima non sarà facile	si sale sul quarter pipe e si scende dall'altra parte senza usare supporti laterali	infiniti	muro
17	CITTA DI DITE	le mura della ditta più alta	usando i pioli e infilandoli nei buchi predisposti si passa da una parte all'altra senza toccare terra, si parte dal primo foro e si arriva a infilare nell'ultimo foro. si possono saltare buchi tranne primo e ultimo. Ostacolo concluso al suono della campana. L'atleta tira giù i paletti.	un solo tentativo (infiniti per AG)	sospensione
18	SCOGLIO SCONCIO	Passare oltre e oltre	afferrando gli anelli con le mani si passa da piolo a piolo, è possibile saltare dei pioli eccetto il primo e l'ultimo. Ostacolo è considerato concluso quando l'atleta posa gli anelli su ultimo e penultimo paletto. L'atleta tira giù gli anelli.	un solo tentativo	sospensione
19	CERBERO	su in alto fino in cielo	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali - per inferiori a 160cm altezza si può usare scalino	infiniti	muro
20	CARONTE	il pendolo che ratto s'apprende e lasco ritorce	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare mani e piedi, sulle ruote solo le mani. La campanella si suona solo con le mani.	un solo tentativo (infiniti per AG)	sospensione



	NOME OSTACOLO	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	tipologia
21	LUCIFERO	Sator arepo tenet opera rotas	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare solo le mani. La campanella si suona solo con le mani.	un solo tentativo	sospensione
22	OSCURA COSTA	le cerchie della cerchia non accerchiano la cicerchia	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare mani e piedi. Si inizia da fuori la struttura o sulla pedana fornita La campanella si suona solo con le mani.	un solo tentativo	sospensione

DOMENICA CORSA TEAM

	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	regola per TEAM
1	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	INFINITI	cfr corsa individuale
2	ANTENORA	più lieve legno conveni che ti porti	trasporto tronchi in qualunque modo purchè sollevati da terra, si sollevano, non si trascinano, non si fanno rotolare, si portano e si riportano dove sono stati presi. Può cadere o essere appoggiato	infiniti - OBBLIGATORIO	due persone prendono il palo e trasportano sul palo il terzo componente lungo il percorso tracciato. il trasportato non può toccare terra
3	MALEBRANCHE	se i piedi non toccano è più difficile	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti	cfr corsa individuale
4	ACHERONTE	se ti alzi ti incastri	si passa sotto rete verde	infiniti - OBBLIGATORIO	cfr corsa individuale
5	LE TRE FIERE	un serpente che si morde la coda	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare la campanella. Si possono usare solo le mani. La campanella si suona\tocca solo con le mani. si parte con i	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia



	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	regola per TEAM
			piedi sulla pedana		
6	TOLOMEA	leggeri come un anima	mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine degli equilibri e della slack line	infiniti - OBBLIGATORIO	cfr corsa individuale
7	BUFERA INFERNALE	scimmia vede scimmia fa	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a toccare l'ultimo bastone, il primo e ultimo bastone sono obbligatori. Si possono usare solo mani.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
8	ULISSE	portali da qui a là e da là a qui	trasporto sacchi, si sollevano da terra, non si trascinano, non si fanno rotolare, si portano e si riportano. Può cadere o essere appoggiato - 2 per gli uomini, 1 per le donne	infiniti - OBBLIGATORIO	gli atleti indossano gli zoccoli del diavolo e percorrono assieme senza perdere gli zoccoli il percorso tracciato
9	TRISTA CONCA	La giusta inclinazione	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti	cfr corsa individuale
10	FETONTE	Girala su presta e ratta	si ribalta frontalmente 4 volte la ruota, la scelta della ruota è libera. Dimensioni diverse ma stesso peso	infiniti - OBBLIGATORIO	la ruota viene sollevata da tutto il team e deve compiere da sollevata il percorso indicato
11	GIUDECCA	le discese ardite e le risalite	si avanza attraverso le reti		senza toccare terra i tre componenti del team salgono sul primo bancale, senza scendere prendono il secondo e lo portano avanti e ci salgono sopra, a quel punto prendono l'altro bancale e vanno avanti fino al punto di arrivo definito
12	PLUTONE	suoneremo le nostre campane	arriva in cima alle cime, usando mani e piedi. suonare/toccare la campana solo con la mano	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
13	PALUDE STIGIA	la scimmia sale, la scimmia scende	si percorre la cima orizzontale a tecnica libera fino al punto segnato	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
14	CITTA'	Ciò che sale	si scavalca il muro	infiniti	cfr corsa individuale



	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	regola per TEAM
	DOLENTE	poi scende	senza toccare i supporti laterali		
15	CONTE UGOLINO	da qua a la senza toccare terra	senza toccare terra, in mezzo si passa da cima a cima, fino a suonare\toccare la campanella solo con le mani senza toccare la struttura. Si parte con i piedi sulla pedana	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
16	LIMBO	Arrivare in cima non sarà facile	si sale sul quarter pipe e si scende dall'altra parte senza usare supporti laterali	infiniti	cfr corsa individuale
17	CITTA DI DITE	le mura della ditta più alta	usando i pioli e infilandoli nei buchi predisposti si passa da una parte all'altra senza toccare terra, si parte dal primo foro e si arriva a infilare nell'ultimo foro. si possono saltare buchi tranne primo e ultimo. Ostacolo concluso al suono della campana. L'atleta tira giù i paletti.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
18	SCOGLIO SCONCIO	Passare oltre e oltre	afferrando gli anelli con le mani si passa da piolo a piolo, è possibile saltare dei pioli eccetto il primo e l'ultimo. Ostacolo è considerato concluso quando l'atleta posa gli anelli su ultimo e penultimo paletto. L'atleta tira giù gli anelli.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
19	CERBERO	su in alto fino in cielo	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali - per inferiori a 160cm altezza si può usare scalino	infiniti	cfr corsa individuale
20	CARONTE	il pendolo che ratto s'apprende e lasco ritorce	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare mani e piedi, sulle ruote solo le mani. La campanella si suona solo con le mani.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia
21	LUCIFERO	Sator arepo tenet opera rotas	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare solo le mani.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia



	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA	tentativi	regola per TEAM
			La campanella si suona solo con le mani.		
22	OSCURA COSTA	le cerchie della cerchia non accerchiano la cicerchia	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono usare mani e piedi. Si inizia da fuori la struttura o sulla pedana fornita La campanella si suona solo con le mani.	un solo tentativo	il team sceglie una corsia e tutti eseguono l'ostacolo in quella medesima corsia