



OSTACOLI INFERNO BEACH 26 e 27 aprile 2025

POCHE REGOLE, MA SEMPRE BUONE!

- la campanella si deve suonare\toccare solo con le mani
- il tentativo unico 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
- se ci sono le pedane si parte dalle pedane, in ogni caso non si entra dentro l'area dell'ostacolo
- durante il superamento degli ostacoli in sospensione non si può toccare la struttura o terra in maniera attiva, quindi è una infrazione se a discrezione del giudice ha portato un vantaggio
- per la tua sicurezza in generale sugli ostacoli la testa non deve mai essere più bassa del corpo

TEAM

- Alcuni ostacoli del percorso da 6km saranno modificati, aggiunti o sostituiti dagli ostacoli collaborativi
- sui muri i membri del team possono aiutarsi
- sulle sospensioni non è necessario aspettare che l'atleta che precede suoni la campanella prima che l'atleta seguente possa ingaggiare l'ostacolo





OSTACOLI TEAM 6km INFERNO BEACH 2025

TIPOLOGIA	COUNTA di TIPOLOGIA	COUNTA di TIPOLOGIA
	0,00%	0
equilibrio agilità	13,04%	3
equilibrio agilità coop	17,39%	4
forza trasporto	4,35%	1
forza trasporto cooperativo	21,74%	5
muro	17,39%	4
nuoto	4,35%	1
sospensione	13,04%	3
sospensione coop	8,70%	2
Totale generale	100,00%	23

<p style="text-align: center;">LISTA OSTACOLI INFERNO BEACH TEAM - DOMENICA 27 APRILE 2025</p>					
	NOME OSTACOLO	TIPOLOGIA	REGOLA	PENALTY LOOP SU POSTO	TENTATIVI
1	MALEBOLGE	muro	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali		infiniti
1T	VIRGILIO	forza trasporto cooperativo	Si prende il palo e si trasporta un membro del team lungo il percorso segnato		infiniti



		ivo			
4	OSCURA COSTA	sospensione cooperativa	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	penalty sul posto	un solo tentativo
5T	LE TRE FIERE	forza trasporto o cooperativo	Si solleva insieme il peso fino a fargli toccare la campanella usando solo le mani. si ricala il peso a terra		infiniti - OBBLIGATORIO
3T	NEMBROT	forza trasporto o cooperativo	Si solleva il patino e gli si fa fare un giro di 360 gradi		infiniti
6	CERBERO	muro	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali		infiniti
7	FLEGETONTE	equilibrio agilità	Si passa agganciati alle cime usando mani e piedi, fino ad arrivare all'altra sponda o alla campanella, si può toccare acqua. Non ci si può tuffare.	penalty sul posto	un solo tentativo
4T	PAPA BONIFACIO	equilibrio agilità coop	Un membro del team viene trasportato dagli altri seduto o appoggiato su un palo lungo il percorso segnato		infiniti - OBBLIGATORIO
8T	MALEBRANCHE	equilibrio agilità coop	Ci sono 4 listelli per ogni team, ogni membro team sta su un listello, senza toccare terra si percorre la distanza segnata usando i listelli di legno forniti rimanendoci sopra in equilibrio. Una volta arrivati con entrambi i piedi oltre la linea segnata si riportano al punto di partenza. I membri del team si possono aiutare per non cadere e restare in equilibrio, se si cade si torna indietro alla partenza		infiniti - OBBLIGATORIO

9	MINOSSE	sospensione	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	penalty sul posto	un solo tentativo
10	TORRE GARISENDA	sospensione	arriva in cima alla torre, usando solo le mani. suonare\toccare la campana solo con la mano. vietato l'utilizzo delle cosce per afferrare gli anelli. vietato l'utilizzo dei piedi. - SI USA SOLO LE MANI	taglio bracciale	un solo tentativo
16	PLUTONE	forza trasporto	Trasportare le palle di cemento lungo il percorso indicato. Non si possono trascinare o far rotolare nè si può far girare le palle		infiniti - OBBLIGATORIO
17T	ALEPPE	equilibrio agilità coop	Un membro del team prende una slamball da 6kg attraversa in un senso l'asse senza toccare terra, gli altri la attraversano nell'altro senza toccare terra. Il team entra sull'equilibrio SIMULTANEAMENTE (tutti e tre i componenti del team devono essere al di sopra dell'equilibrio per ingaggiare l'ostacolo). Poi si riporta la slamball. Se si cade si può riprovare mettendosi in fondo alla fila se non ci sono corsie libere		infiniti
18	LIMBO	sospensione	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	PENALTY LOOP SU POSTO	un solo tentativo
19	TRISTA CONCA	muro	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali		infiniti

20	PALUDE STIGIA	forza trasport o cooperat ivo	Si usa il secchiello piccolo per riempire di sabbia il secchio grande, si può riempire il secchiello solo alla partenza, si conclude l'ostacolo quando il secchio grande è raso, i componenti del team si alternano in modo libero.		infiniti
21T	CARONTE	nuoto	UN COMPONENTE DEL TEAM SALE SUL CANOTTO a turno e arriva sulla sponda opposta, se si cade in ogni caso il canotto va portato sul bordo opposto		infiniti - OBBLIGATORI O
22 T	SCOGLIO SCONCIO	sospensi one coop	Un membro alla volta del team passa sulla tirolese fino alla campana mentre gli altri tengono la corda.	taglio braccial e	un solo tentativo
23 T	BUFERA INFERNALE	equilibrio agilità coop	Utilizzando due pallet si percorre la distanza indicata senza che nessun membro del team tocchi terra		infiniti
24 T	SELVA OSCURA	forza trasport o cooperat ivo	Gli atleti indossano i pattini e insieme percorrono il percorso segnato		infiniti - OBBLIGATORI O
25	LUCIFERO	sospensi one	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	taglio braccial e	un solo tentativo
26	PAPE SATAN	muro	Si supera la piramide di rete senza usare il supporto laterale		infiniti
27	CHIRONE	equilibrio agilità	E' necessario con la pistola laser colpire il bersaglio nero 3 volte, una luce verde lampeggia ogni centro, quando sono stati fatti 3 centri le luci lampeggiano tutte verdi e si può proseguire. Se dopo 30 secondi non viene colpito per tre volte il bersaglio lampeggiano tutte luci rosse\verdi e si può proseguire. Per far partire il tempo occorre colpire almeno il		infiniti - OBBLIGATORI O



			bersaglio bianco grosso una volta		
	PENALTY LOOP		Chi ha perso il braccialetto lo recupera con il penalty loop, c'è un tappeto elettronico su cui atleta deve passare		
	in verde gli ostacoli team				

OSTACOLI SHORT OPEN 6km INFERNO BEACH 2025

	NOME OSTACOLO	Tipologia	REGOLA	tentativi
1	MALEBOLGE	muro	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti
4	OSCURA COSTA	sospensione	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	un solo tentativo
5	LE TRE FIERE	sospensione	Si solleva il peso fino a fargli toccare la campanella usando solo le mani. si ricala il peso a terra	un solo tentativo
6	CERBERO	muro	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti
7	FLEGETONTE	equilibrio agilità	si passa agganciati alle cime usando mani e piedi, fino ad arrivare all'altra sponda o alla campanella, si può toccare acqua. Non ci si può tuffare.	un solo tentativo
8	MALEBRANCHE	equilibrio agilità	senza toccare terra si percorre la distanza segnata usando i quadrelli di legno forniti. Una volta finito si riportano al punto di partenza	infiniti - OBBLIGATORIO
9	MINOSSE	sospensione	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	un solo tentativo



10	TOLOMEA	equilibrio agilità	mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine degli equilibri e della slack line	infiniti - OBBLIGATORI 0
11	CAINA	muro	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali - per inferiori a 160cm altezza si può usare scalino	infiniti
16	PLUTONE	forza trasporto	trasportare le palle di cemento lungo il percorso indicato. Non si possono trascinare o far rotolare nè far girare le palle	infiniti - OBBLIGATORI 0
17	ALEPPE	equilibrio agilità	si prende una slamball da 6kg e mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine del percorso senza toccare terra, poi si riporta la slamball. Se si cade si può riprovare mettendosi in fondo alla fila se non ci sono corsie libere	infiniti
18	LIMBO	sospensi one	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	un solo tentativo
19	TRISTA CONCA	muro	si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali	infiniti
20	PALUDE STIGIA	forza trasporto	si trascina la slitta lungo il percorso tracciato	un solo tentativo
21	CARONTE	nuoto	si recupera il sup o tavole con la cima, si sale sul sup come si vuole e si arriva dalla parte opposta pagaiando con mani o piedi, se si cade si può proseguire a nuoto o risalire. L'ostacolo va comunque ingaggiato e non si può fare la traversata solo a nuoto. Non ci si può tuffare.	infiniti - OBBLIGATORI 0
22	SCOGLIO SCONCIO	sospensi one	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	un solo tentativo
23	BUFERA INFERNALE	equilibrio agilità	Si passa sotto il telo	infiniti
24	SELVA OSCURA	forza trasporto	prendere un secchio e portarlo lungo il percorso fino al punto indicato e riportarlo, senza romperlo, si può appoggiare . Può cadere o essere appoggiato ma non può rotolare nè	infiniti - OBBLIGATORI 0



			strusciare a terra.	
25	LUCIFERO	sospensione	senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde La campanella si suona\tocca solo con le mani.	un solo tentativo
26	PAPE SATAN	muro	si supera la piramide di rete senza usare il supporto laterale	infiniti
27	CHIRONE	equilibrio agilità	è necessario con la pistola laser colpire il bersaglio nero 3 volte, una luce verde lampeggia ogni centro, quando sono stati fatti 3 centri le luci lampeggiano tutte verdi e si può proseguire. Se dopo 30 secondi non viene colpito per tre volte il bersaglio lampeggiano tutte luci rosse\verdi e si può proseguire. Per far partire il tempo occorre colpire almeno il bersaglio bianco grosso una volta	infiniti - OBBLIGATORI 0

Le Regole per le prese



Le Regole per le prese



Le Regole per le prese



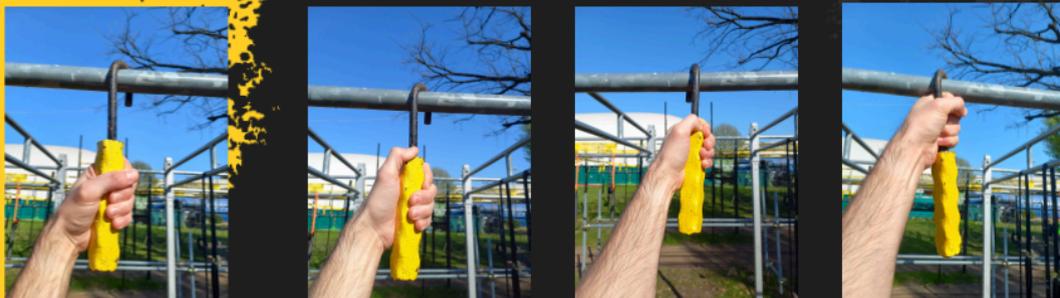
Le Regole per le prese



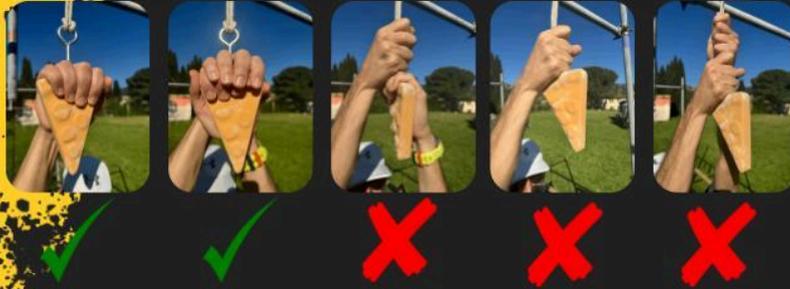
Le Regole per le prese



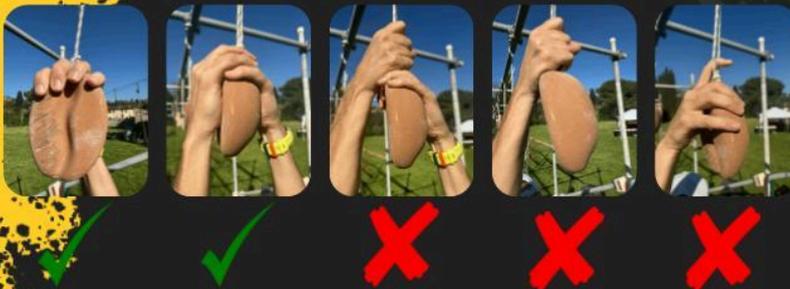
Le Regole per le prese



Le Regole per le prese



Le Regole per le prese



Le Regole per le prese

