

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM 6 KM DOMENICA 12 OTTOBRE ore 12:00 PRO ore 12:15 OPEN

				tentativi PER I		I
	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PRO	TIPO	PER I PRO
1	PUTIFARRE	le acque che bruciano e fumano	UN COMPONENTE 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 - OBBLIGATORIO	nuoto	
2	MALEBRANCHE	se i piedi non toccano è più difficile	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.	infiniti	muro	
ΙΤ	LETE	un passo alla volta fino in paradiso	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 equlibrio. Una volta arrivati con entrami 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 case si torna indietro alla partenza	infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità	
2T	PAPA BONIFACIO	facendo solo cose buone	un atleta viene portato dagli altri due lungo il tratto indicato, non deve toccare terra	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	
12	GIUDECCA	il pendolo attivo	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. SI USA SOLO LE MANI.	un solo tentativo	sospensione	penalty sul posto
13	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.	INFINITI	muro	
14	LIMBO	Arrivare in cima non sarà facile	Si sale sul quarter pipe e si scende dall'altra parte senza usare supporti laterali, in caso di fallimento si sale sui container dal fianco e si prosegue con ostacolo successivo.	infiniti	muro	
15	SCOGLIO SCONCIO	la scimmia sale, la scimmia scende	Partendo dal container si percorre la rete a tecnica libera fino ad arrivare su container successivo senza toccare terra. Se si cade si sale comunque sul container dal lato.	infiniti	equilibrio agilità	
16	PALUDE STIGIA		Partendo dal container si percorre la cima orizzontale a tecnica libera fino a risalire su container successivo senza toccare terra. Se uno cade dalla tirolese sale comunque sul container dal lato.	un solo tentativo	sospensione	taglio bracciale e penalty finale
17	OSCURA COSTA	peccator che la ragion sommettono al talento	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. Consentito mani e piedi.	un solo tentativo	sospensione	taglio bracciale e penalty finale
18	LA LORDA POZZA	un gran classico	Pozze di fango da oltrepassare, anche saltando non toccando l'acqua, vietato tuffarsi di testa.	infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità	
19	POZZO DEI GIGANTI	giusto un filo d'aria	Si oltrepassa l'ostacolo entrando nella buca e passando sotto le reti, si possono toccare le reti.	infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità	
3T	CENTAURI	come un unico animale	Si prende il palo e si trasporta un membro del team lungo il percorso segnato	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	
4 T	PAPE SATAN - PATTINI DEL DIAVOLO	Le anime grevi se ne attardano	gli atleti indossano i pattini e insieme percorrono il percorso segnato	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	
5T	NEMBROT	per salire in armonia	gli atleti usando la scala consentono a un membro della squadra di depositare la palla pesante oltre la linea	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	



LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM 6 KM DOMENICA 12 OTTOBRE ore 12:00 PRO ore 12:15 OPEN

	1					
	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	tentativi PER I PRO	TIPO	PER I PRO
22	CAINA	suoneremo le nostre campane	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	sospensione	penalty sul posto
23	VIRGILIO	se propende e ratto s'apprende	Senza toccare terra e senza toccare la struttura / tavola di appoggio si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde. Si utilizzano SOLO le prese per affrontare l'ostacolo. La campanella si suona\tocca solo con le mani. SI USA SOLO LE MANI.	un solo tentativo	sospensione	penalty sul posto
24	FETONTE	Girala su presta e ratta	si fa rotolare il pneumatico lungo il percorso segnato	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	
25	PORTE DELL'INFERNO	per me si va tra la perduta gente	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si possono utilizzare SOLO i listelli di legno fissati sulla Porta, non si possono usare i bordi della porta per attraversare l'ostacolo. Non si può utilizzare la parte superiore della porta nè le corde con la quale è attaccata. Si inizia dalla pedana verde. La campanella si suona\tocca solo con le mani. Consentito mani e piedi.	un solo tentativo	sospensione	taglio bracciale e penalty finale
26	TRISTA CONCA	La giusta inclinazione	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.	infiniti	muro	
27	CHIRONE	d'ogni luce muto che mugghia come mar in tempesta	Con la pistola si deve colpire il bersaglio, si può ripartire dopo aver fatto tre centri ovvero quando il semaforo lampeggia verde (tre centri fatti) o rosso (tempo massimo scaduto).	a tempo	tiro	
28	ALEPPE	su per l'aere sale senza cadere in tentazione	Un mebro del team prende un sacchetto di sabbia e 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 il sacchetto Se si cade si può riprovare mettendosi in fondo alla fila se non ci sono corsie libere.	infiniti	equilibrio agilità	
29	LUCIFERO	Sator arepo tenet opera rotas	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. Consentito mani e piedi.	un solo tentativo	sospensione	penalty sul posto
		CADA TEAM DOC				
	TIPO	GARA TEAM PRO COUNTA di TIPO	COUNTA di TIPO			
	equilibrio agilità	5	20,8%			
	muro	4	16,7%			
	nuoto	1	4,2%			



LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM 6 KM DOMENICA 12 OTTOBRE ore 12:00 PRO ore 12:15 OPEN

NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	tentativi PER I PRO	TIPO	PER I PRO
sospensione	7	29,2%			
tiro	1	4,2%			
trasporto forza	6	25,0%			
Totale generale	24	100,00%			