

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT PRO 3 KM DOMENICA 12 OTTOBRE ore 10:00

	Г	T				Г
#	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	tentativi	TIPO	penalty
13	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.	INFINITI	muro	
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
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	
20	TORRE GARISENDA	sporgendosi dal pozzo come ella	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	un solo tentativo	sospensione	penalty sul posto
21	MINOSSE	portali da qui a là e da là a qui	Si trascina la slitta lungo il percorso tracciato.	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza	
22	CAINA	suoneremo le nostre campane	Arriva in cima alle cime, usando mani e piedi. Suonare\toccare la campana solo con la mano. Consentito mani e piedi.	un solo tentativo	sospensione	penalty sul postc
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 ribalta frontalmente 4 volte la ruota, la scelta della ruota è libera. Dimensioni diverse ma stesso peso.	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	



LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT PRO 3 KM DOMENICA 12 OTTOBRE ore 10:00

#	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	tentativi	TIPO	penalty
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	Si prende un sacco e mantenendosi in equilibrio senza toccare terra si attraversa l'equilibrio. Occorre atterrare oltre la fine del percorso senza toccare terra, poi si riporta il sacco. 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
		GARA CORTA				
	TIPO	COUNTA di TIPO	COUNTA di TIPO			
	equilibrio agilità	4	22,2%			
	muro	3	16,7%			
	sospensione	8	44,4%			
	tiro	1	5,6%			
	trasporto forza	2	11,1%			
	Totale generale	18	100,0%			