

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT OPEN, DUAL PRO e OPEN
SABATO 24 OTTOBRE e DOMENICA 25 OTTOBRE

	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PENALTY LOOP SUL POSTO	tentativi	TIPO
1	PALUDE STIGIA	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
2	MINOTAURO	passare oltre e oltre	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.	taglio bracciale	un solo tentativo	suspension e
3	TOLOMEA	leggeri come un' anima	Mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine degli equilibri e della slack line.		infiniti	equilibrio agilità
4	CAINA	suoneremo le nostre campane	Si prende una slamball si trasportano lungo il percorso segnato. Non si strusciano o rotolano. Si prendono e si riportano nello stesso punto indicato dal giudice. E' possibile fermarsi e appoggiare la slamball in terra.		infiniti - OBBLIGATOR IO	trasporto forza
5	MINOSSE	portali da qui a là e da là a qui	Si trascina la slitta lungo il percorso tracciato.		infiniti - OBBLIGATOR IO	trasporto forza
6	MALEBRAN CHE	se i piedi non toccano è più difficile	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
7	ULISSE	portali da qui a là e da là a qui	Trasporto Tronchi, si sollevano da terra, non si trascinano, non si fanno rotolare. si portano e si riportano. Può cadere o essere appoggiato. 1 sacco a testa.		infiniti - OBBLIGATOR IO	trasporto forza
13	ALEPPE	su per l'aere sale senza cadere in tentazione	mantenendosi in equilibrio senza toccare terra si attraversa l'equilibrio. Occorre atterrare oltre la fine del percorso senza toccare terra,se si cade si può riprovare mettendosi in fondo alla fila se non ci sono corsie libere.		infiniti	equilibrio agilità
14	ACHERONTE	se ti alzi ti punge	si passa sotto il filo metallico o rete		infiniti - OBBLIGATOR IO	equilibrio agilità

15	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 - OBBLIGATOR IO	trasporto forza
16	TRISTA CONCA	La giusta inclinazione	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
17	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
18	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 - OBBLIGATOR IO	equilibrio agilità
19	LA LORDA POZZA	un gran classico	Pozze di fango da oltrepassare, anche saltando non toccando l'acqua, vietato tuffarsi di testa.		infiniti - OBBLIGATOR IO	equilibrio agilità
20	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
21	LETE	un passo alla volta fino in paradiso	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, se si cade si torna indietro alla partenza.		infiniti - OBBLIGATOR IO	equilibrio agilità
22	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.	taglio bracciale	un solo tentativo	suspension e
23	MEDUSA		Senza toccare terra, la struttura e la corda che regge il tubo di plastica / listello di legno si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde, la campana si suona\tocca solo con le mani. Consentito mani e piedi.	penalty sul posto	un solo tentativo	suspension e
24	OSCURA COSTA	peccator che la ragion sommettono al talento	Arriva in cima alle cime, usando mani e piedi. Suonare\toccare la campana solo con la mano. Consentito mani e piedi.	penalty sul posto	un solo tentativo	suspension e
25	PUTIFARRE	le acque che bruciano e fumano	si nuota e si esce solo dalla sponda opposta.		infiniti - OBBLIGATOR IO	nuoto
26	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

27	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.	penalty sul posto	un solo tentativo	sospensione
ostacoli solo open						
	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER SUPERARE OSTACOLO		tentativi	TIPO
1	CITTA DI DITE	le mura della città più alta	si lancia il martello fornito contro il bersaglio posizionato a distanza		infiniti	forza trasporto open
2	PAOLO E FRANCESCA	tu con me io con te	ci si porta a turno in groppa		infiniti	forza trasporto open
3	ANTEO	venghino signori venghino	si prende l'anello e si fa centro nel paletto dalla distanza segnata		infiniti	equilibrio agilità open

DUAL PRO			
	TIPO	COUNTA di TIPO	COUNTA di TIPO
	equilibrio agilità	6	27,3%
	muro	5	22,7%
	nuoto	1	4,5%
	sospensione	5	22,7%
	tiro	1	4,5%
	trasporto forza	4	18,18%
	Totale generale	22	100,00%

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM OPEN DOMENICA 25 OTTOBRE						
	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PENALTY LOOP SUL POSTO	tentativi	TIPO
1	PALUDE STIGIA	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
2	MINOTAURO	passare oltre e oltre	Senza toccare terra e senza toccare la struttura si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde. La campanella si		un solo tentativo	sospensione

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM OPEN DOMENICA 25 OTTOBRE

	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PENALTY LOOP SUL POSTO	tentativi	TIPO
			suona\tocca solo con le mani. SI USA SOLO LE MANI.			
3	TOLOMEA	leggeri come un' anima	Mantenendosi in equilibrio senza toccare terra occorre atterrare oltre la fine degli equilibri e della slack line.		infiniti	equilibrio agilità
4	CAINA	suoneremo le nostre campane	Si prende una slamball si trasportano lungo il percorso segnato. Non si strusciano o rotolano. Si prendono e si riportano nello stesso punto indicato dal giudice. E' possibile fermarsi e appoggiare la slamball in terra.		infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
1T	MINOSSE	portali da qui a là e da là a qui	Si prende il palo e si trasporta un membro del team lungo il percorso segnato	al posto di ostacolo 5	infiniti - OBBLIGATORIO	cooperazione
2T	BUFERA INFERNALE	le anime gravi se ne attardano	Utilizzando due pallet si percorre la distanza indicata senza che nessun membro del team tocchi terra	accanto a ostacolo 6		cooperazione
6	MALEBRANCHE	se i piedi non toccano è più difficile	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
7	ULISSE	portali da qui a là e da là a qui	Trasporto Tronchi, si sollevano da terra, non si trascinano, non si fanno rotolare. si portano e si riportano. Può cadere o essere appoggiato. 1 sacco a testa.		infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
3T	ALEPPE	su per l'aere sale senza cadere in tentazione	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	al posto di ostacolo 13	infiniti	equilibrio agilità
14	ACHERONTE	se ti alzi ti punge	si passa sotto il filo metallico o rete		infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
4T	FETONTE	Girala su presta e ratta	si fa rotolare il pneumatico lungo il percorso segnato	al posto di ostacolo 15	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
16	TRISTA CONCA	La giusta inclinazione	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM OPEN DOMENICA 25 OTTOBRE

	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PENALTY LOOP SUL POSTO	tentativi	TIPO
5T	PATTINI DEL DIAVOLO	peccator che la ragion sommettono al talento	Gli atleti indossano i pattini e insieme percorrono il percorso segnato	accanto a ostacolo 16		cooper azione
17	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
18	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 - OBBLIGATOR IO	equilibr io agilità
19	LA LORDA POZZA	un gran classico	Pozze di fango da oltrepassare, anche saltando non toccando l'acqua, vietato tuffarsi di testa.		infiniti - OBBLIGATOR IO	equilibr io agilità
20	MALEBOLGE	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
6T	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 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	al posto di ostacolo 21	infiniti - OBBLIGATOR IO	cooper azione
22	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	sospen sione
23	MEDUSA		Senza toccare terra, la struttura e la corda che regge il tubo di plastica / listello di legno si arriva a suonare\toccare la campanella. Si inizia dalla pedana verde, la campana si suona\tocca solo con le mani. Consentito mani e piedi.		un solo tentativo	sospen sione
7T	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	al posto di ostacolo 24	un solo tentativo	cooper azione

LISTA OSTACOLI INFERNO MUD TEAM OPEN DOMENICA 25 OTTOBRE						
	NOME	DESCRIZIONE	REGOLA PER GARA COMPETITIVA	PENALTY LOOP SUL POSTO	tentativi	TIPO
			La campanella si suona\tocca solo con le mani.			
25	PUTIFARRE	le acque che bruciano e fumano	si nuota e si esce solo dalla sponda opposta.		infiniti - OBBLIGATORIO	nuoto
26	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
27	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

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