		LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT OPEN, DUAL PRO e OPEN e TEAM OPEN SABATO 24OTTOBRE 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	**MALEBOLGE**	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
3	**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	sospensione
4	**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
5	**CAINA**	portali da qui a là e da là a qui	Si prende una slamball si trasporta lungo il percorso segnato. Non si struscia o rotola. Si prendo e si riporta nello stesso punto indicato dal giudice. E' possibile fermarsi e appoggiare la slamball in terra.		infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
6	**MINOSSE**	si striscia senza umiliazione	Si trascina la slitta lungo il percorso tracciato.		infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
7	**MALEBRANCHE**	se i piedi non toccano è più difficile	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
8	**ULISSE**	portali da qui a là e da là a qui	Trasporto tronco, si solleva da terra, non si trascina, non si fà rotolare. si porta e si riporta. Può cadere o essere appoggiato. 1 tronco a testa.		infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
14	**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

		LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT OPEN, DUAL PRO e OPEN e TEAM OPEN SABATO 24OTTOBRE e DOMENICA 25 OTTOBRE				
	NOME	**DESCRIZIONE**	**REGOLA PER GARA COMPETITIVA**	**PENALTY LOOP SUL POSTO**	**tentativi**	**TIPO**
15	**ACHERONTE**	se ti alzi ti punge	si passa sotto il filo metallico o rete		infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
16	**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
17	**TRISTA CONCA**	La giusta inclinazione	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
18	**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
19	**POZZO DEI GIGANTI**	giusto un filo d'aria	Pozze di fango da oltrepassare, anche saltando non toccando l'acqua, vietato tuffarsi di testa.		infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
20	**LA LORDA POZZA**	un gran classico	Si oltrepassa l'ostacolo entrando nella buca e passando sotto le reti, si possono toccare le reti.		infiniti - OBBLIGATORIO	equilibrio agilità
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 - OBBLIGATORIO	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	sospensione
23	**MEDUSA**		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
24	**OSCURA**	peccator che la	Arriva in cima alle cime, usando mani	penalty sul	un solo	sospensione

		LISTA OSTACOLI INFERNO MUD SHORT OPEN, DUAL PRO e OPEN e TEAM OPEN SABATO 24OTTOBRE e DOMENICA 25 OTTOBRE				
	NOME	**DESCRIZIONE**	**REGOLA PER GARA COMPETITIVA**	**PENALTY LOOP SUL POSTO**	**tentativi**	**TIPO**
	COSTA	ragion sommettono al talento	e piedi. Suonare\toccare la campana solo con la mano. Consentito mani e piedi.	posto	tentativo	
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.	penalty sul posto	un solo tentativo	sospensione

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	**MALEBOLGE**	olio cuore per sentirsi in forma	Si scavalca il muro senza toccare i supporti.		infiniti	muro
3	**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.		un solo tentativo	sospensione
4	**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
5	**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 o 6? (NELLA MAPPA E' ACCANTO AL 6????)	infiniti - OBBLIGATORIO	cooperazione
2T	**BUFERA INFERNALE**	le anime grevi se ne attardano	Utilizzando due pallet si percorre la distanza indicata senza che nessun membro del team tocchi terra	accanto a ostacolo 6 (accanto al 7????)		cooperazione
7	**MALEBRANCHE**	se i piedi non toccano è più	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro

		difficile				
8	**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 (NELLA MAPPA E' ACCANTO AL 14??)	infiniti	equilibrio agilità
15	**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 (o 16???)	infiniti - OBBLIGATORIO	trasporto forza
17	**TRISTA CONCA**	La giusta inclinazione	Si scavalca il muro senza toccare i supporti laterali.		infiniti	muro
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 (17???)		cooperazione
18	**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
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	**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
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	al posto di ostacolo 21	infiniti - OBBLIGATORIO	cooperazione

			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			
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	sospensione
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	sospensione
7T	**OSCURA COSTA**	peccator che la ragion sommetto no 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.	al posto di ostacolo 24	un solo tentativo	cooperazione
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