

moli

Spartan Race

3^a edizione

7-8 GIUGNO 2025

FEATURED



ACQUISTA IL TUO TICKET ONLINE

SU:

www.welab.center.it

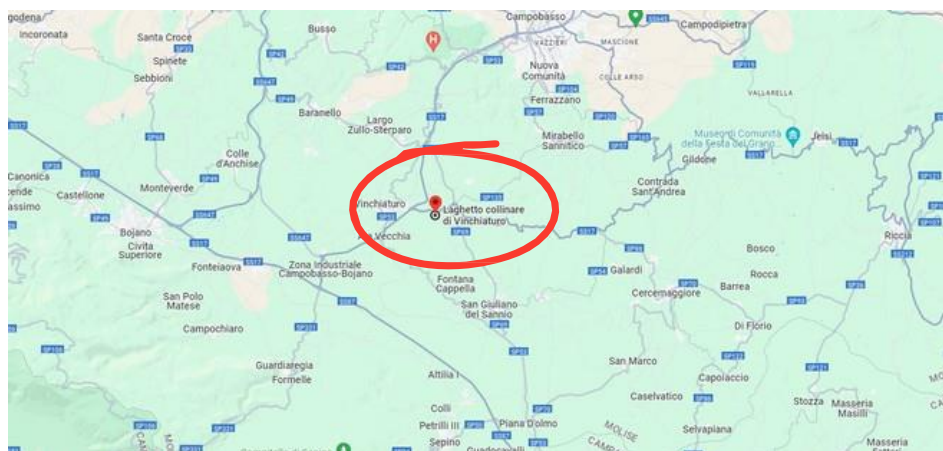


DOVE?



**LAGHETTO COLLINARE
DI VINCHIATURO**

STRADA STATALE 17, 86019
VINCHIATURO CB



CONTATTI UTILI:

Andrea: 3278476596 **Fabiola:** 3407829493 **Welab:** 3500151865



SCOPO E VARIAZIONI

Le seguenti regole di gara sono stabilite e disciplinate da Welab Sport & Wellness.

Il presente Regolamento è vincolante per tutti i concorrenti che partecipano a questo evento.

SCOPO

Il presente Regolamento spiega come deve essere svolta una gara e mira a:

- a) garantire che questo evento sia condotto in modo equo e coerente e con spirito di sportività.
- b) proteggere la salute, la sicurezza e il benessere dei concorrenti, nella misura in cui questo obiettivo può essere ragionevolmente raggiunto nello sport delle corse ad ostacoli.

VARIAZIONI E MODIFICHE

Welab può di volta in volta modificare il presente Regolamento e stabilire ulteriori regole a sua assoluta discrezione.

PROFILI DI GARA

Categorie: i livelli dei concorrenti sono definiti da: fascia 5 - 10 anni CAT. KIDS, fascia 11-16 anni CAT. JUNIOR, fascia 17-25 anni (under), 26-34 (over) 25 e + 35 (master).

L' Head Official: è una persona designata da Welab come il principale responsabile delle decisioni su tutte le questioni di Regolamento e autorità ultima per l'applicazione e l'interpretazione di questo regolamento durante l'evento.

Tale ruolo è assegnato al tecnico: **Andrea Falcione.**

Ufficiali di gara: qualsiasi persona che sia stata designata a svolgere le attività, le responsabilità dell'evento e che sia in una posizione di autorità. Sono compresi i membri dello staff, gli arbitri e i volontari.

Gruppi di età e fasce orarie: ci saranno gruppi di concorrenti in base all'età e separati da orari di inizio successivamente comunicati.





PREPARAZIONE E ALLENAMENTO

Nessuna persona può partecipare a un evento del genere a meno che:

- a) sia adeguatamente allenata per quell'evento specifico, come ci si potrebbe aspettare da una persona prudente che partecipa a una gara simile.
- b) sia in ottime condizioni di salute, in base all'allenamento recente, agli esami fisici, ad altri esami medici, alle condizioni generali di salute, esami fisici e altri esami medici, se esistenti e degli standard generalmente accettati di buona salute.

STANDARD DI GARA:

- a) Tutti i concorrenti delle categorie sono tenuti a rispettare esplicitamente tutte le presenti regole e partecipino in modo vivace e competitivo.
- b) Anche i concorrenti maggiorenni e probabili professionisti sono tenuti a rispettare il presente regolamento nella sua interezza, in uno spirito di sportività e responsabilità personale, a prescindere dall'atmosfera competitiva.
- c) Tutti i concorrenti del gruppo d'età devono partecipare e gareggiare nella propria divisione.

OSTACOLI, TEMPI E CONDOTTE

OSTACOLI E MARKER

- a) Gli ostacoli a tentativo multiplo possono essere ripetuti per un numero massimo di 3 volte fino al completamento o all'assegnazione di una penalità. Gli stessi saranno segnalati mediante un marker GIALLO.
- b) Gli ostacoli a tentativo singolo devono essere completati con immediato successo o verrà assegnata una penalità. Gli stessi saranno segnalati mediante un marker ROSSO.

TEMPO DI PENALITÀ

Durante la gara o durante il periodo di revisione post-gara, prima delle premiazioni, viene determinato se un concorrente ha tentato o fallito un ostacolo, in caso di fallimento verrà aggiunta una penalità di 10 BURPEES ed il tempo di penalità è stabilito dal tempo di esecuzione impiegato. I tempi di arrivo dei concorrenti sono gestiti da un team di cronometristi professionisti della Federazione Italiana Atletica Leggera, gli stessi insieme alle penalità, stabiliranno la classifica finale.

CONDOTTA GENERALE

Dall'inizio dell'evento, tutti i concorrenti devono:

- a) agire nel rispetto del presente Regolamento
- b) trattare tutti gli altri concorrenti, i membri dello staff, i volontari, spettatori, e membri del pubblico con correttezza, rispetto e cortesia.
- c) astenersi dall'uso di linguaggio o comportamento offensivo, minaccioso o offensivo.
- d) comunicare al tecnico Andrea Falcione qualsiasi violazione del presente Regolamento o il proprio ritiro dalla manifestazione.

Le violazioni della condotta generale possono comportare una penalità a seconda della gravità della violazione, come determinato ad insindacabile giudizio del tecnico Andrea Falcione.

CONDOTTA DI GARA

Quando sono sul percorso durante la competizione, i concorrenti devono:

- a) svolgere tutto il percorso ufficiale nella sua interezza. È responsabilità di ciascun concorrente seguire correttamente il percorso.
- b) non ostacolare intenzionalmente il progresso di un altro concorrente, spingendo, caricando o interferendo in altro modo.
- c) non accettare da alcuna persona, diversa da un funzionario Welab, assistenza fisica di qualsiasi forma, inclusa l'assunzione o l'utilizzo di determinati alimenti, bevande, attrezzature fisiche di supporto, o stimolazione a meno che non sia stata concessa un'espressa eccezione ed approvato da Welab. La ricezione di informazioni riguardanti i progressi, tempi di gara e risultati o posizione di altri concorrenti sul funzionario ovviamente non sarà considerata accettazione di assistenza non autorizzata.
- d) si è gli unici responsabili di dover esibire in modo visibile del proprio pettorale di gara e fascia per la testa in ogni momento. Un concorrente può proteggere momentaneamente la propria fascia per la testa in situazioni in cui potrebbe essere persa.
- e) non partire senza fascia e pettorale in regola. I concorrenti dovranno utilizzare esclusivamente il numero di gara appositamente assegnato.

APPARECCHIATURE ABBANDONATE

Nessun concorrente deve lasciare alcuna attrezzatura o oggetti personali sul percorso di gara, indipendentemente dalla loro posizione sul campo. Il cibo, gli involucri e gli altri imballaggi possono essere smaltiti negli appositi cestini. Qualunque concorrente in violazione di questa regola sarà soggetto a squalifica a discrezione del Capo Ufficiale.

APPARECCHIATURE NON AUTORIZZATE

Nessun concorrente deve utilizzare qualsiasi attrezzatura che il tecnico Andrea Falcione decide di non utilizzare, inoltre sono vietate tutte le apparecchiature che potrebbero fornire una condotta antisportiva, essere avvantaggiante e mettere in pericolo altri concorrenti. Nessun concorrente deve, in qualsiasi momento durante un evento, utilizzare o indossare un'ingessatura rigida, ramponi o borchie metalliche, bastoncini da trekking, cuffie, radio, personale, dispositivi audio inclusi lettori MP3, colla, gesso non liquido o qualsiasi altro oggetto ritenuto capace di dare vantaggio competitivo da parte dell'Ufficiale Capo. E' consentito l'uso di nastro adesivo o bende di pronto soccorso. Qualsiasi concorrente che violi tale regola sarà soggetto a squalifica.

GARA E PARTENZA

Tutti i concorrenti devono partire nella e con la batteria di partenza assegnata aspettando il proprio turno.

Un concorrente non può pre-correre un percorso o provare un qualsiasi ostacolo sul percorso prima della gara a meno che non sia stato esplicitamente approvato in anticipo dal Direttore di Gara.





ELENCO OSTACOLI

- **TWISTER:** una serie di muri sospesi tra gli alberi che formano una "Z", con appoggi ed appigli bassi e alti. L'obiettivo è quello di procedere lungo il muro senza cadere.
- **Z-WALL:** Arrampicarsi orizzontalmente sul muro e percorrerlo in tutta la sua lunghezza, utilizzando unicamente le prese in legno rosse sia per mani che piedi
- **VERTICAL FISHING NET:** una rete dalla forma quadrata da arrampicare ed oltrepassare.
- **ORIZZONTAL FISHING NET:** una rete dalla forma quadrata da arrampicare a testa in giù.
- **PEG LADDER:** Utilizzando la barra mobile e senza toccare terra con i piedi si risalgono i pioli; 3 step per gli uomini, 2 per le donne.
- **TIRAPASTA:** Attraversare le 2 file di gomme facendosi strada tra esse.
- **TRACTOR WHEEL PUSH:** una ruota dal diametro ampio e molto pesante da ribaltare in avanti e indietro in uno spazio bene delimitato.
- **MILITARY WALK DOWN:** una serie di fili "spinati", da evitare strisciando a terra.
- **BALANCE BEAM:** un tronco lungo circa 8m da percorrere senza cadere in corsa.
- **WHEEL PULL:** trascinamento di una ruota da trattore, con l'ausilio di una fune, in uno spazio ben delimitato.
- **PYRAMID:** una piramide di legno alta circa 4m da scavalcare in corsa.
- **TRUNKS RUN:** dei tronchi d'albero con maniglie da spostare in un determinato spazio.
- **SKIP ON WHEELS + JUMP:** uno skip a ginocchia alte da eseguire all'interno di una dozzina di pneumatici e un ostacolo da circa 130 cm da saltare.
- **HAY BALES:** delle balle di fieno da scavalcare in corsa.
- **ARCHERY:** tiro con l'arco, con arco professionale.
- **SANDBAGS:** trasporto di un sacco di sabbia fino a portarlo oltre un certo ostacolo. (12 kg donne, 18 kg uomini)
- **BALANCE STAKES:** Camminare su tutti i paletti. Si possono toccare solo con i piedi, non si può toccare né terra né altro appoggio/supporto durante il passaggio.
- **CLIFF ROPE:** consiste nel calarsi in un dirupo naturale attraverso una fune.

il seguente elenco non rispetta l'ordine di posizionamento degli ostacoli al momento della gara, sempre gli stessi saranno visionati e spiegati prima dell'inizio della competizione.



KIDS & JUNIOR RACE

GENERALI

Sarà presente anche un percorso per bambini, che occuperà 1\4 del percorso delle categorie superiori. Ciascun minorenne dovrà presentare una delega firmata da entrambi i genitori o tutori legali, nella quale viene espressa la volontà di far partecipare il minore, accompagnato da un adulto che lo seguirà durante il percorso; già tutto presente nel modulo di iscrizione della categoria junior presente sul sito, al Welab o in loco al momento della gara.

L'età minima per partecipare è di 4 anni.

OSTACOLI

Saranno adattati per i più piccini per un numero minimo di 8 ostacoli.

REGOLAMENTO

Gli ostacoli per questa categoria di gara saranno tutti a tentativo multiplo.

TEMPI

Come per le categorie superiori, i tempi saranno gestiti e registrati da un team di professionisti della Federazione Italiana Atletica Leggera. Dato e fonte di classificazione e premiazione.

PREMIAZIONI

Al termine della gara, i cronometristi ufficiali presenteranno all'**head official** i tempi singoli dei partecipanti. Tutti gli atleti appartenenti alla stessa società sportiva concorreranno alla classifica per società. Ogni posizione otterrà un punteggio:

- primo classificato di categoria: 10 pt.
- secondo classificato di categoria: 8 pt.
- terzo classificato di categoria: 6 pt.
- dal quarto al decimo di categoria: 4 pt.
- dall'undicesimo in poi: 2 pt.

tutti riceveranno la medaglia di partecipazione.



PROGRAMMA ED ORARI

FASCE ORARIE DI SABATO 7 GIUGNO - GARE KIDS E JUNIOR

- ore 14.00-15.30: accredito, controllo atleti e ritiro pettorali.
- ore 16.00 : inizio gara “kids”
- ore 17.00: inizio gara “Junior”
- ore 18.00: premiazioni

FASCE ORARIE DI DOMENICA 8 GIUGNO - GARE UNDER25, OVER 25 e MASTER

- ore 9.00 - 10.00: accredito, controllo atleti e ritiro pettorali.
- ore 10.00 : inizio gara Under 25
- ore 11.00: inizio gara Over 25
- ore 12.00: inizio gara master
- ore 13.30 : premiazioni



PRICING

QUOTE DI PARTECIPAZIONE

- Kids: euro 10,00
- Junior: euro 15,00
- Under25, Over 25 e Master: euro 20,00
- Speciale forze dell'ordine armate, civili e militari: euro 15,00

Whatsapp: +39 3500151865

IG: @welab_

Facebook: WELAB

METODI DI PAGAMENTO

♦ **A mezzo bonifico BANCARIO:**

Causale: CONTRIBUTO ASSOCIATIVO 2^ MOLLI SPARTAN RACE

IBAN: IT33T05387 03800 000003241279

♦ **In contanti presso:**

WELAB SPORT e WELLNESS In Via Giardini 6 – 86019 Vinchiaturò

♦ **In loco** presso l'Area accreditò Mollì Spartan Race - "Lago Collinare di Vinchiaturò (CB) - il 09/06/2024 come da comunicato".

SI CONSIGLIA PREADESIONE ANCHE SENZA PAGAMENTO TRAMITE

<https://welab.center/programma-evento/>

*La quota di adesione comprende:

pass di ingresso - assicurazione sportiva – sacco gara – gadget – premi gara

