



## **REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO**

**Formazioni in Caduta Libera Outdoor INTERMEDI**

**CAMPIONATO ITALIANO 2023**

<b>Capitolo 1: Autorità</b>	<b>4</b>
1.1 Autorità Aeci	4
<b>Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme</b>	<b>4</b>
2.1 Formazioni	4
2.2 Prese	4
2.3 Linea di Presa	4
2.4 Corpo	4
2.5 Dive Pool	4
2.6 Sottogruppo	4
2.7 Punto Centrale di un Sottogruppo	4
2.8 Separazione Totale	4
2.9 Inter	4
2.10 Sequenza	4
2.11 Formazione Validata	4
2.12 Infrazione	4
2.13 Omissione	4
2.14 Tempo di Lavoro	5
2.15 NV	5
2.16 Chiamata a Giudizio	5
<b>Capitolo 3: Gli Eventi</b>	<b>5</b>
3.1 Descrizione dell'Evento	5
3.2 Obiettivo dell'Evento	5
3.3 Requisiti della Performance	5
<b>Capitolo 4: Regole Generali</b>	<b>6</b>
4.1 Composizione delle Squadre	6
4.2 Il Sorteggio	6
4.3 Lanci di allenamento	6
4.4 Ordine di lancio	6
4.5 Registrazione video	6
4.6 Procedura di uscita	7
4.7 Punteggio	7
4.7 Rejump	7
4.8 Lanci di prova	7
<b>Capitolo 5: Giudizio</b>	<b>8</b>
5.1 Procedura di Giudizio	8
5.2 Ordine di giudizio	8
5.3 Numero dei Giudici	8
5.4 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video	8
5.5 Sistema di valutazione	8
5.6 Valutazione	8
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro	8

<b>Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione</b>	<b>9</b>
6.1 Titolo della Competizione	9
6.2 Scopi della Competizione	9
6.3 Composizione delle Delegazioni	9
6.4 Programma di Eventi	9
6.5 Reclami	10
6.6 Proclamazione vincitori	10
6.7 Medaglie	10
<b>Capitolo 7: Definizioni e Simboli</b>	<b>10</b>
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool	10
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese	10

## **1. Autorità**

- 1.1.** La competizione verrà condotta sotto l'autorità dell'Aero Club d'Italia, in accordo con il Regolamento Sportivo Nazionale (RSN) e con le norme del Codice Sportivo della FAI, Sezione Generale e Sezione 5 come approvato dal IPC e convalidato dalla FAI per il 2023 e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione.

## **2. Definizioni di Parole e Frasi usate in queste Norme**

- 2.1.** Formazione: è composta da competitori uniti da prese.
- 2.2.** Presa: consiste in un contatto stazionario tra qualsiasi parte del palmo della mano e/o delle dita, e una gamba o un piede del braccio di un altro paracadutista come mostrato in 7.2.
- 2.3.** Linea di presa: questa è la linea che collega i busti di due competitori attraverso le loro braccia o gambe e piedi e la presa che li unisce.
- 2.4.** Corpo: è formato dal competitore completo e dal suo equipaggiamento.
- 2.5.** Dive Pool: consiste delle Random Formation (Figure Libere) e delle Block Sequence (Blocchi) descritti negli allegati a queste norme.
- 2.6.** Sottogruppo: è un competitore individuale o competitori collegati, ai quali è richiesto di completare una manovra stabilita durante l'inter o una block sequence.
- 2.7.** Punto centrale di un sottogruppo. È uno dei seguenti:
1. la presa specificata o il centro geometrico delle prese stabilite all'interno di un sottogruppo di competitori collegati da prese.
  2. il centro geometrico del busto di un singolo competitore.
- 2.8.** Separazione totale: è quando tutti i competitori mostrano di aver lasciato nello stesso momento tutte le loro prese e nessuna parte delle loro braccia è in contatto con un altro corpo di competitore.
- 2.9.** Inter: è una condizione intermedia all'interno di una block sequence, che va eseguita come rappresentato nel dive pool.
- 2.10.** Sequenza: è una serie di random formation e block sequence che sono da eseguire in una performance.
- 2.11.** Formazione valida: è una formazione che è completata correttamente e presentata chiaramente, o come random formation o dentro una block sequence come rappresentati nel dive pool e che, a parte la prima formazione dopo l'entrata, deve essere preceduta da una separazione totale o da un inter correttamente completati e chiaramente presentati, come appropriato.
- 2.12.** Infrazione: è una delle seguenti:
1. formazione errata o incompleta, che è seguita, entro il tempo di lavoro, o
    - da una separazione totale, o
    - da un inter, sia corretto o no.
  2. una formazione correttamente completata, preceduta da un inter errato o da una separazione totale non corretta.
  3. una formazione, inter o separazione totale non chiaramente presentata.
- 2.13.** Omissione: è una delle seguenti:
1. una formazione o un inter omessi nella sequenza sorteggiata.
  2. se non è percepita la chiara intenzione di costruire la corretta formazione o inter e viene presentata un'altra formazione o inter e dalla sostituzione ne risulta un vantaggio alla squadra.

3. se in una block sequence sono omesse entrambi l'inter e la seconda formazione, ciò sarà considerato come una sola omissione.
- 2.14.** Tempo di Lavoro: è il periodo di tempo durante il quale, in un lancio, le squadre vengono valutate. Esso inizia nel momento in cui un competitore (a parte l'Operatore Video) si separa dall'aereo, come stabilito dai giudici, e termina alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..
- 2.15.** NV (Non Visibile): formazioni, inter o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche o fattori che non possono essere controllati, relativi all'equipaggiamento video di caduta libera del Video Operatore.
- 2.16.** Chiamata a Giudizio: una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.

## **3. Gli Eventi**

### **3.1. Descrizione degli Eventi:**

La disciplina comprenderà il seguente evento:

- 3.1.1 4-Way FS Intermedi: la quota di uscita è 3.050 metri/10.000 piedi AGL. Il tempo di lavoro è 35 secondi.
- 3.1.2 Solo per ragioni meteorologiche, e con il consenso del Capo Giudice, il Direttore di Gara può ridurre la quota di uscita a 2.150 metri/7.000 piedi AGL ed il tempo di lavoro a 20 secondi, e continuare la competizione iniziando il round successivo.
- 3.1.3 Il tempo di lavoro sarà
- 20 o 35 secondi per gli Eventi 4-Way FS intermedi
- Il tempo di lavoro ridotto deve essere utilizzato se la quota d'uscita viene abbassata (rif. 3.1.1 e 3.1.2). Se il tempo di lavoro è cambiato si deve iniziare il round successivo.

### **3.2. Obiettivo degli Eventi:**

- 3.2.1 L'obiettivo dell'Evento è, per la squadra, quello di completare quante formazioni valide possibili entro il tempo di lavoro, eseguendo correttamente la sequenza per quel round.
- 3.2.2 Il totale accumulato di tutti i round completati è utilizzato per determinare il piazzamento delle squadre. È richiesto il completamento di un solo round per proclamare i campioni.
- 3.2.2.1 Se due o più squadre hanno ugual punteggio, per stabilire i piazzamenti finali verrà applicata la seguente procedura:
- i. un round di spareggio, se possibile (soltanto per i primi tre piazzamenti). Il round di spareggio sarà il successivo round sorteggiato della competizione,
  - ii. il punteggio più alto in ogni round completato,
  - iii. il punteggio più alto, che inizia con l'ultimo round completato e prosegue in ordine inverso, round per round fino a quando il pareggio è rotto,
  - iv. il tempo più veloce (misurato in centesimi di secondo) dell'ultima formazione giudicata senza infrazione da entrambe le squadre nell'ultimo round completato. Il tempo di partenza deve essere quello utilizzato per la valutazione originale del salto

### **3.3. Requisiti della Performance**

- 3.3.1 Ogni round consiste di una sequenza di formazioni descritte nei dive pool del relativo addendum, come stabilito dal sorteggio.
- 3.3.2 È responsabilità della squadra mostrare chiaramente ai giudici l'inizio del tempo di lavoro, corrette formazioni valutabili, inter e separazioni totali.
- 3.3.3 Formazioni valide non necessitano essere perfettamente simmetriche, ma devono essere eseguite in maniera controllata. Sono consentite immagini speculari di sequenze di random formation e block sequence complete.
- 3.3.4 Nelle sequenze è richiesta la totale separazione tra block sequence, tra random formation e fra block sequence e random formation.
- 3.3.5 Dove sono indicati gradi (180°, 270°, 360°, 540°), ciò indica i gradi approssimati e la direzione del giro, richiesti per completare l'inter come stabilito. I gradi indicati sono

approssimativamente quella parte di circonferenza del punto centrale del sottogruppo da mostrare al punto(i) centrale(i) dell'altro(i) sottogruppo(i).

Ai fini di giudizio, i gradi approssimativi e la direzione del giro dei punti centrali dei sottogruppi saranno valutati utilizzando soltanto le tracce video bidimensionali come presentate.

- 3.3.6 Contatti sono consentiti fra differenti sottogruppi durante l'inter di una block sequence. Se un inter richiede un cambiamento di orientamento da parte di un sottogruppo, non può esserci alcuna presa tra quel sottogruppo e qualsiasi altro sottogruppo durante il cambiamento di orientamento.
- 3.3.7 Dove sono indicati dei sottogruppi, questi devono rimanere intatti come sottogruppo, con solo le prese descritte sugli altri competitori in quel sottogruppo.
- 3.3.8 Prese aggiuntive di appoggio su altri corpi non sono ammesse in una formazione giudicabile.
- 3.3.9 Prese fatte dal competitore sul proprio corpo sono ammesse all'interno del sottogruppo o di una formazione giudicabile.

## **4. Regole Generali**

### **4.1. Composizione delle Squadre**

Le squadre possono essere formate da competitori di uno o entrambi i sessi, eccetto nell'evento femminile dove tutti i competitori devono essere femmine.

### **4.2. Il Sorteggio**

4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dai Giudici. Alle squadre verranno date non meno di due ore dalla conoscenza dei risultati del sorteggio prima che inizi la competizione.

4.2.2 Sorteggio nell'Evento: tutte le "Block Sequence" (contrassegnate dai seguenti numeri: 1 – 2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 13 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21) e tutte le "Random Formation" (contrassegnate alfabeticamente), indicate nei rispettivi allegati, saranno singolarmente inserite in un contenitore. L'estrazione individuale dal contenitore (senza rimpiazzi) determinerà le sequenze da effettuare in ciascun round. Ogni round verrà estratto in modo da essere composto da a 4 o 5 formazioni, a seconda del numero raggiunto per primo.

4.2.3 Utilizzo del Dive Pool: ciascun blocco o formazione sarà estratto una sola volta per i round previsti in ogni competizione. Nel caso siano necessari round addizionali dovuti a lanci di spareggio, il dive pool per questo round consisterà di blocchi e formazioni che non erano stati estratti per i round di gara. Nel caso in cui tutti i rimanenti blocchi e formazioni non completino il round di spareggio, l'estrazione continuerà da un completo nuovo dive pool per quell'evento, escludendo i blocchi e le formazioni che sono già state estratte per quel round.

### **4.3. Lanci di Allenamento**

Ai competitori non è permesso fare lanci con paracadute di qualsiasi tipo né usare il tunnel del vento per addestramento dopo che è stato effettuato il sorteggio.

### **4.4. Ordine di lancio**

4.4.1 L'ordine di lancio per il primo round di competizione sarà determinato da sorteggio.

4.4.2. Dove possibile, un ordine aggiornato di lancio in ordine inverso di piazzamento deve essere applicato dopo ogni interruzione della competizione che si verifica dopo un round completato

### **4.5. Trasmissione e registrazione video**

4.5.1 Ogni squadra fornirà una traccia video, richiesta per giudicare ciascun round.

4.5.2 Ai fini di questo regolamento, un "equipaggiamento video da caduta libera" consisterà di un sistema(i) video completo(i) usato(i) per registrare la traccia video della performance in caduta libera della squadra, comprendente la videocamera(e), i mezzi di registrazione, la batteria(e). Tutte le attrezzature video devono trasmettere un segnale digitale ad alta definizione 1080 type con un minimo di 50 fotogrammi al secondo, attraverso una scheda di memoria. L'operatore video è responsabile per garantire la compatibilità dell'equipaggiamento video in caduta libera con il sistema di punteggio.

- 4.5.3 Non appena possibile dopo il completamento di ogni lancio, l'operatore video deve consegnare l'equipaggiamento video di caduta libera (incluso il mezzo usato per registrare quel lancio) per il doppiaggio, presso la stazione di doppiaggio indicata. La prova video deve rimanere disponibile per la visualizzazione o il download, finché tutti i punteggi non siano esposti come finali.
- 4.5.4 Soltanto una registrazione video sarà doppiata e giudicata. RegISTRAZIONI video secondarie possono essere utilizzate solo in situazioni di NV.
- 4.5.5. La stazione di doppiaggio sarà il più vicino possibile alla zona di atterraggio.
- 4.5.6 Un Controllore Video verrà nominato dai Giudici prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il Controllore Video può ispezionare l'attrezzatura video di caduta libera di una squadra per verificare che essa soddisfi le prestazioni richieste, come da questi stabilito. Ispezioni che non interferiscano con la performance della squadra potranno essere fatte in qualsiasi momento durante la competizione, come stabilito dai Giudici. Se una attrezzatura video da caduta libera non risponde ai requisiti stabiliti dal Controllore Video, verrà ritenuta inutilizzabile per la competizione.
- 4.5.7 Un Pannello di Revisione Video sarà istituito prima dell'inizio dei lanci ufficiali di prova e comprenderà un Giudice e il Direttore di Gara. Le decisioni prese dal Pannello di Revisione Video saranno definitive e non saranno soggette a reclami o riesame.
- 4.5.8 Se il Pannello di Revisione Video stabilisce che un'attrezzatura video di caduta libera è stata deliberatamente manomessa, la squadra non riceverà punti per tutti i round di competizione coinvolti nella manomissione.
- 4.5.9 L'organizzazione deve fornire alle squadre un mezzo di identificazione che indichi il numero della squadra che deve essere registrato dall'Operatore Video prima dell'uscita dall'aereo. La registrazione dovrebbe continuare con il lancio, senza alcuna pausa.
- 4.6. Procedura di uscita**
- 4.6.1 Non ci sono altre limitazioni all'uscita oltre a quelle imposte dal Capo Pilota per ragioni di sicurezza.
- 4.6.2 L'uscita sarà controllata via radio ed i comandi in aereo ritrasmessi alla squadra dal pilota o equipaggio. I comandi di uscita saranno fatti utilizzando un appropriato sistema di segnali.
- 4.7. Punteggio**
- 4.7.1 La squadra realizzerà un punto per ogni formazione eseguita correttamente nella sequenza, entro il Tempo di Lavoro assegnato, in ciascun round. Le squadre potranno proseguire nel punteggio ripetendo continuamente la sequenza.
- 4.7.2 Per ciascuna omissione saranno detratti tre punti. Se vengono omessi sia l'inter che la seconda formazione in una block sequence, ciò sarà considerato come una sola omissione.
- 4.7.3. Se un'infrazione in una formazione valutabile di una block sequence continua nell'inter (rif. 2.8.), ciò sarà considerato come una sola infrazione, purché sia chiaramente mostrato l'intento di rispettare i requisiti dell'inter nella formazione seguente e non avvengano altre infrazioni nell'inter.
- 4.7.4 Il punteggio minimo per ogni round è zero punti.
- 4.8. Rejump**
- 4.7.1 In una situazione di NV, la prova video sarà considerata insufficiente ai fini del giudizio e il Pannello di Revisione Video valuterà le condizioni e circostanze che interessano quel fatto. In questo caso verrà dato un rejump a meno che il Pannello di Revisione Video scopra che ci sia stato un abuso intenzionale del regolamento da parte della squadra, nel qual caso non sarà concesso alcun rejump ed il punteggio della squadra per quel lancio sarà zero.
- 4.7.2 Contatto o altri motivi di interferenza tra i competitori in una squadra e/o il loro Operatore Video non saranno motivo per la squadra di richiesta di rejump.
- 4.7.3 Avverse condizioni meteo durante un lancio non sono motivo di reclamo. Tuttavia, un rejump può essere accordato, a causa di avverse condizioni del tempo, a discrezione dei Giudici.
- 4.7.4 Problemi con l'equipaggiamento di un competitore (incluso l'attrezzatura video in caduta libera) non saranno motivo per la squadra per richiedere un rejump.

#### **4.9. Lanci di Prova**

- 4.8.1 Ad ogni squadra verrà data la possibilità di un lancio ufficiale di prova prima che venga effettuato il sorteggio.
- 4.8.2 Il tipo di velivolo e la configurazione, più i sistemi di giudizio e punteggio da utilizzare nella competizione, saranno impiegati per il lancio ufficiale di allenamento.
- 4.8.3 L'estrazione di due round saranno disponibili ad uso delle squadre. Le squadre possono invece eseguire una sequenza di loro scelta e ricevere una valutazione dai giudici, in questo caso la squadra deve fornire ai giudici la sequenza con il video.

## **5. Giudizio**

- 5.1.** Il lancio di allenamento ufficiale ed i lanci di competizione saranno giudicati appena l'Operatore Video fornirà la traccia video. Il Capo Giudice può modificare questa procedura con il consenso del Direttore di Gara.
- 5.2.** Il giudizio, per quanto le circostanze pratiche lo consentano (atterraggi fuori zona, rejets ecc), avverrà in ordine inverso al piazzamento.
- 5.3.** Almeno tre giudici devono valutare la prestazione di ogni squadra.
- 5.4.** I giudici guarderanno l'evidenza video di ogni lancio una (1) volta a velocità normale per stabilire il punteggio nel tempo di lavoro. L'istante del fermo-immagine al termine del tempo di lavoro, sarà stabilito alla prima visione. Se si verifica una nuova richiesta di giudizio, una seconda visione del lancio sarà effettuata a velocità normale o ridotta tra 50 - 90 per cento della velocità normale. A richiesta del Capo Giudice una terza (3a) visione di parte(i) del lancio può avvenire a velocità normale o ridotta. La velocità della seconda e terza visione (normale o ridotta) sarà stabilita dal Capo Giudice. I Giudici decideranno prima dell'inizio della Competizione la percentuale di velocità ridotta da utilizzare nei diversi Eventi. Il fermo-immagine della prima visione sarà applicato in ogni altra visione.
- 5.4.1.** Se, dopo che le visioni sono state completate ed entro quindici secondi dalla conoscenza del risultato, il Capo Giudice o qualsiasi Giudice del pannello ritiene che si sia verificata una valutazione assolutamente non corretta, il Capo Giudice ordinerà che solo quella(e) parte(i) del lancio in questione sia rivista a velocità ridotta in accordo con 5.4. Se dal riesame risulta una decisione unanime (nel caso di 2 giudici) o di minimo di quattro giudici ad uno (nel caso di 5 giudici) sulla parte(i) della performance in questione, il punteggio per il lancio sarà corretto di conseguenza. Solo una ri-visione è consentita per ogni lancio.
- 5.5.** I giudici utilizzeranno il sistema elettronico di punteggio per registrare la loro valutazione della performance. I giudici possono correggere la loro valutazione dopo che il lancio è stato giudicato. Correzioni alla valutazione possono essere effettuate solo prima che, il Capo Giudice firmi il foglio del punteggio. Tutte le valutazioni individuali dei giudici saranno pubblicate.
- 5.6.** Una maggioranza di Giudici deve essere d'accordo sulla valutazione al fine di:
- accreditare il punteggio della formazione, o
  - assegnare un'infrazione, o
  - assegnare una omissione, o
  - stabilire una situazione di NV
- 5.6. Inizio del tempo di lavoro**  
Il cronometro sarà gestito dai Giudici o da una persona e sarà avviato come determinato in 2.14. Se i Giudici non possono determinare l'inizio del tempo di lavoro, il tempo di lavoro inizierà non appena il video si separerà dall'aeromobile e una penalità pari al 20% (arrotondata per difetto) del punteggio per quel lancio sarà detratta dal punteggio per quel salto.



## **6. Regole Specifiche della Competizione**

### **6.1. Titolo della Competizione**

Campionato Italiano 2023 di Formazioni in Caduta Libera outdoor Intermedi

### **6.2. Scopi dei Campionati Italiano**

6.2.1. Stabilire i Campioni Italiani di Formazioni in Caduta Libera outdoor in:

4-Way Formazioni in Caduta Libera Intermedi

6.2.2. e

- Determinare il livello in Italia delle squadre competitrici.
- Stabilire i record nazionali di Formazioni in Caduta Libera outdoor
- Promuovere e sviluppare Formazioni in Caduta Libera outdoor
- Presentare un'immagine visualmente allettante di performance di competizione e dei punteggi sia per i competitori che spettatori e media.
- Scambiare idee e rafforzare relazioni amichevoli fra coloro che volano nello sport outdoor, giudici e personale di supporto
- Permettere ai partecipanti di condividere e scambiare esperienze, conoscenze e informazioni.
- Migliorare i metodi e le procedure di giudizio.

### **6.3. Composizione delle squadre:**

- Una squadra 4-Way comprende fino a:
- Cinque (5) Competitori 4-Way Intermedi

6.3.1. Ogni Competitore che gareggia in due differenti eventi deve essere elencato, sul modulo d'iscrizione, separatamente per ciascun evento.

6.3.2. Il Campionato Italiano sarà considerato valido con la partecipazione di almeno quattro (4) squadre (escluse quelle fuori gara) in ciascuno degli eventi previsti.

6.3.3. Ai fini della validità del Campionato Italiano e dell'assegnazione del titolo di "Squadra Campione d'Italia" almeno un (1) round valido deve essere completato.

6.3.4. La squadra vincitrice del campionato Intermedi passerà di diritto alla categoria superiore

6.3.5. La squadra dovrà essere composta da elementi (escluso il videoman), che abbia al massimo 1 componente che abbiano partecipato ad una competizione di Campionato Italiano nella categoria FS Assoluti nei 3 (tre) anni precedenti, il componente che partecipa alla categoria intermedi può partecipare in concomitanza nello stesso anno, anche alla categoria superiore

6.3.6. Le squadre, dopo un massimo di tre (3) anni di permanenza nella categoria Intermedi, potranno gareggiare esclusivamente nella categoria superiore (non riguarda gli Operatori Video e nel rispetto del punto 6.3.5)

### **6.4. Programma degli Eventi:**

6.4.1. Il Campionato Italiano Intermedi 2023 comprende i seguenti round:

- Evento 4-Way FS: 10 round

6.4.2. Ai primi 8 round dell'evento partecipano tutte le squadre iscritte al Campionato. Al 9°round (semifinale) e 10°round (finale) accede una percentuale - proposta dal Direttore di Gara in base al numero delle squadre iscritte, sentiti i Giudici ed i rispettivi Capi Squadra delle squadre che hanno disputato e concluso l'8° round o l'ultimo valido. Se un round viene interrotto, questo dovrà essere ripreso e completato il più presto possibile e comunque dopo aver concluso l'eventuale round in corso. Se al termine del tempo stabilito per i primi 8 round questi non sono stati tutti completati, sarà considerato round di semifinale quello in corso, o l'ultimo completato, e quello di finale, il successivo al sorteggio. Se il numero delle squadre iscritte al Campionato Italiano è quello minimo (4) o comunque considerato dal Direttore di Gara, sentito anche i Giudici, troppo esiguo per una selezione di semifinale e finale, tutte le squadre iscritte disputeranno tutti i round previsti senza alcuna selezione.

6.4.3. La classifica finale sarà fatta sommando i punteggi ottenuti da ogni singola squadra nei round completati da tutte le squadre e valutati.

6.4.4. Nell'organizzazione della competizione deve essere previsto un tempo ragionevolmente sufficiente per lo svolgimento, in condizioni normali, della stessa, riservando anche un tempo adeguato, prima della fine della competizione, per un eventuale round di spareggio (di cui al punto 3.2.2.1).

## 6.5. Reclami

6.5.1 Un reclamo deve essere presentato al Direttore di Gara secondo quanto previsto al punto 5.3 del Codice Sportivo FAI - Sez.5.

6.5.2 La tassa di reclamo è stabilita in € 150,00, restituibile in caso di accoglimento del reclamo stesso.

6.6. Squadra Campione d'Italia Intermedi 2023 sarà dichiarata la squadra che al termine di tutti i round validi avrà realizzato il punteggio più alto.

6.7. Le Medaglie sono assegnate come segue:

- A tutti i membri della squadra FS Intermedi, saranno assegnate medaglie se negli eventi si saranno piazzate Prima, Seconda o Terza.

## 7. Definizioni e Simboli

7.1. Codifiche negli allegati per i Dive Pool sono come segue:

7.1.1. Indica la direzione del giro del sottogruppo



7.1.2. Indica il giro del sottogruppo in entrambe le direzioni



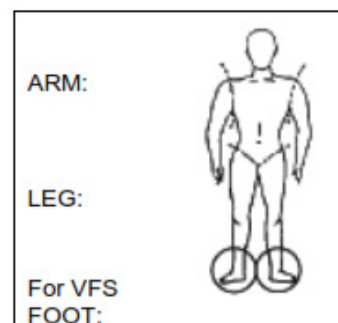
7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.2.



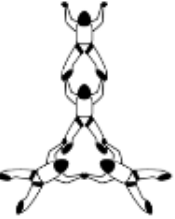
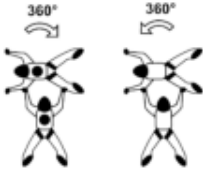
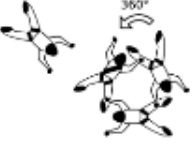
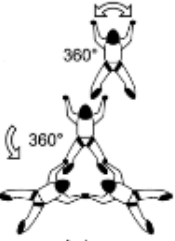


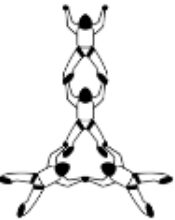
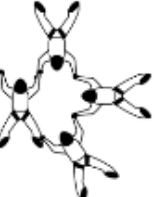
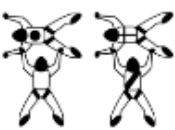


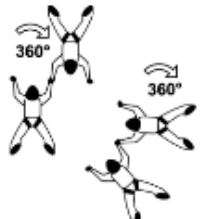
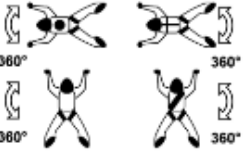
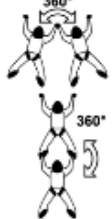

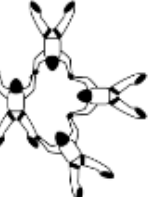
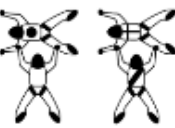




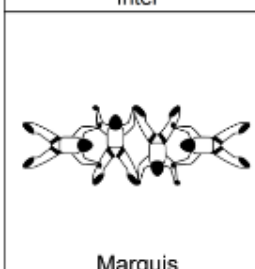
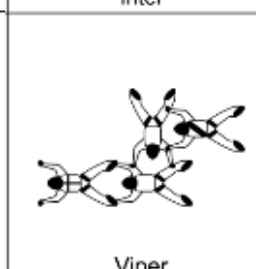
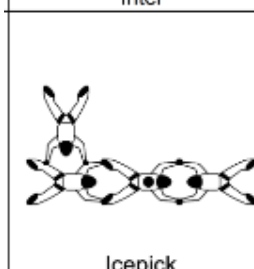
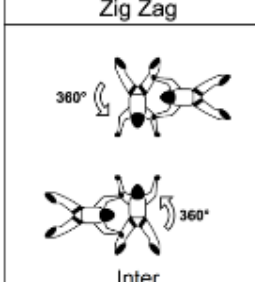
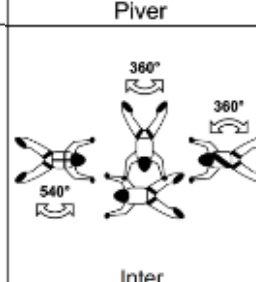
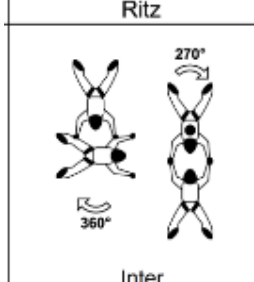
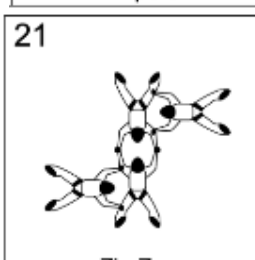
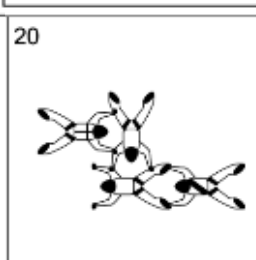
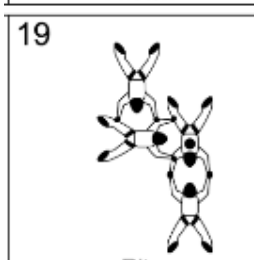
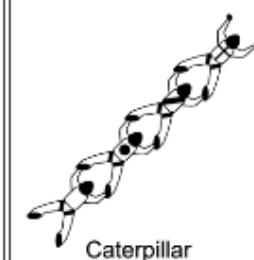
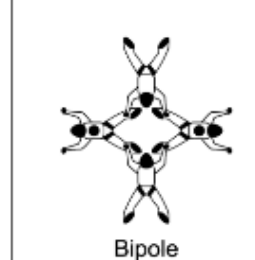
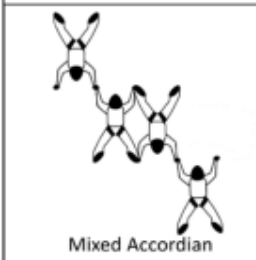
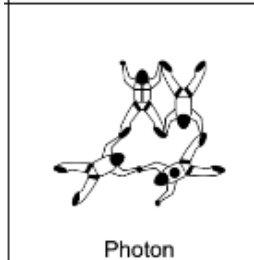
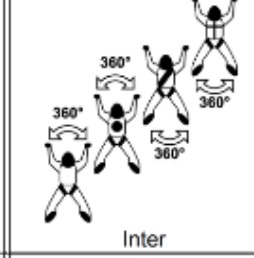
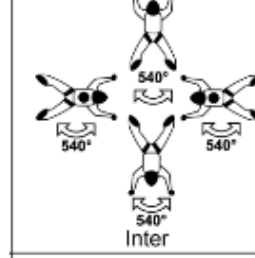
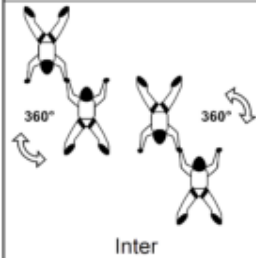
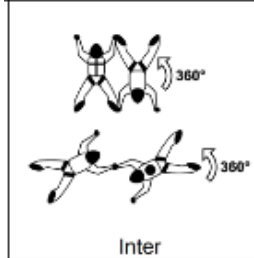
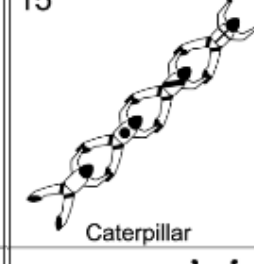
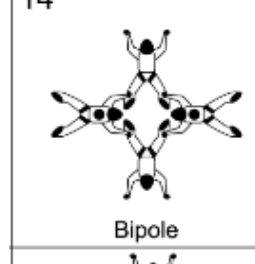
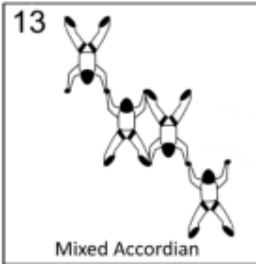
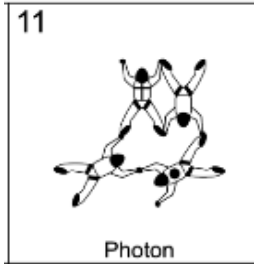
## ADDENDA

- Addendum A: Vignette Formazioni in Caduta Libera 4-Way Block Pool
- Addendum B: Vignette Formazioni in Caduta Libera 4-Way Random Pool

# ADDENDUM - A

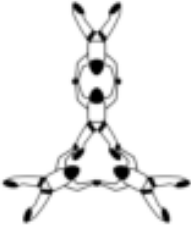
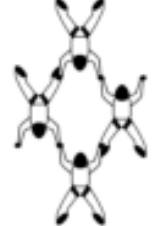



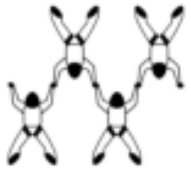
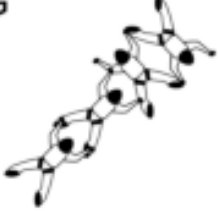

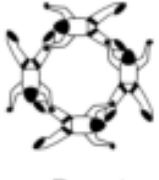
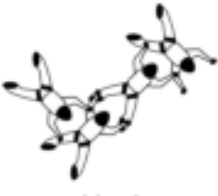

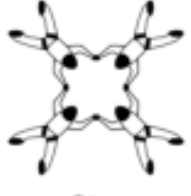
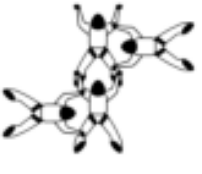
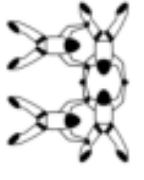

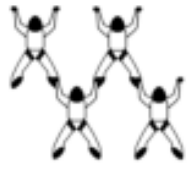
## Formazioni in Caduta Libera Intermedi 4-Way Block Pool

<p>1</p>  <p>Molar</p>	<p>2</p>  <p>Sidebody Donut</p>	<p>4</p>  <p>Monopod</p>	
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	
 <p>Molar</p>	 <p>Side Flake Donut</p>	 <p>Monopod</p>	
<p>6</p>  <p>Stardian</p>	<p>7</p>  <p>Sidebuddies</p>	<p>8</p>  <p>Canadian Tee</p>	<p>9</p>  <p>Cat+Accordian</p>
 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>	 <p>Inter</p>
 <p>Stardian</p>	 <p>Sidebuddies</p>	 <p>Canadian Tee</p>	 <p>Cat+Accordian</p>



**ADDENDUM - B**

Formazioni in Caduta Libera Intermedi 4-Way Random Pool

<p>A</p>  <p>Unipod</p>	<p>B</p>  <p>Stairstep Diamond</p>	<p>C</p>  <p>Murphy Flake</p>	<p>D</p>  <p>Yuan</p>
<p>E</p>  <p>Meeker</p>	<p>F</p>  <p>Open Acordian</p>	<p>G</p>  <p>Cataccord</p>	<p>H</p>  <p>Bow</p>
<p>J</p>  <p>Donut</p>	<p>K</p>  <p>Hook</p>	<p>L</p>  <p>Adder</p>	<p>M</p>  <p>Star</p>
<p>N</p>  <p>Crank</p>	<p>O</p>  <p>Satellite</p>	<p>P</p>  <p>Sidebody</p>	<p>Q</p>  <p>Phalanx</p>

Categoria

Sequenza

Random  
Formation

Blocks

Intermedi

da 4 o 5 pt

dalla A alla Q

1 - 2 - 4 - 7 - 8 - 9 - 11 - 13 - 14 15 -  
19 - 20 - 21 -