



REGOLAMENTO TECNICO DI PARACADUTISMO

Formazioni in Caduta Libera Outdoor INTERMEDI

CAMPIONATO ITALIANO 2026

Capitolo 1: Autorità	4
1.1 Autorità Aeci	4
Capitolo 2: Definizione di Parole e Frasi usate in queste norme	4
2.1 Corpo	4
2.2 Dive Pool	4
2.3 Formazione	4
2.4 Presa	4
2.6 Infrazione	4
2.7 Inter	4
2.8 Chiamata a Giudizio	4
2.9 N.V.	4
2.10 Omissioni	4
2.11 Round	4
2.12 Formazione Validata	4
2.13 Sequenza	5
2.14 Sottogruppo	5
2.15 Punto centrale del sottogruppo	5
2.16 Separazione Totale	5
2.18 Tempo di lavoro	5
Capitolo 3: Gli Eventi	5
3.1 Descrizione degli eventi	5
3.2 Obiettivo dell'Evento	5
3.3 Requisiti di Prestazione	6
Capitolo 4: Regole Generali	6
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 Trasmissione e Registrazione video	7
4.6 Procedura di uscita	8
4.7 Punteggio	8
4.8 Rejump	8
4.9 Salti di allenamento	8
Capitolo 5: Giudizio	9
5.1 Procedura di Giudizio	9
5.2 Ordine di giudizio	9
5.3 Numero dei Giudici	9
5.4 Visioni/Re-visione dell'Evidenza Video	9
5.5 Sistema di valutazione	9
5.6 Valutazione	9
5.7 Inizio del Tempo di Lavoro	9

Capitolo 6: Regole Specifiche della Competizione	9
6.1 Titolo della Competizione	9
6.2 Scopi della Competizione	9
6.3 Composizione delle Squadre	10
6.4 Programma di Eventi	10
6.5 Proclamazione vincitori	10
6.6 Medaglie	10
 Capitolo 7: Definizioni e Simboli	 10
7.1 Codifiche negli Allegati per il Dive Pool	10
7.2 Visualizzazione della Posizione delle Prese	11
 ALLEGATI	
ADDENDUM – A	12
ADDENDUM – B	14

1. Autorità

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 2026 e da queste regole. Tutti i partecipanti accettano queste direttive e quelle della FAI come vincolanti, con l'iscrizione alla competizione. Questo regolamento fa riferimento al regolamento: Competition Rules Formation Skydiving and Vertical Formation Skydiving 2026 Edition della FAI – in caso di eventuale difformità nella traduzione fa fede la versione originale in inglese.

2. Definizioni di Parole e Frasi usate in questo Regolamento

- 2.1** Corpo: Comprende l'intero concorrente e la sua attrezzatura
- 2.2** Dive Pool: consiste delle Random Formation (Figure Libere) e delle Block Sequence (Blocchi) descritti negli allegati a queste norme
- 2.3** Formazione: consiste i concorrenti collegati da prese
- 2.4** Presa: consiste in un contatto stazionario tra qualsiasi parte del palmo della mano e/o delle dita di un paracadutista e un braccio, una gamba o un piede di un altro paracadutista come mostrato in 7.2.
- 2.6** Infrazione
È uno dei seguenti:
1. Una formazione errata o incompleta seguita, entro i tempi di lavoro, da:
 - una separazione totale oppure,
 - un'inter corretto o meno.
 2. Una formazione completata correttamente preceduta da un'inter errato o da una separazione totale errata.
 3. Una formazione, una separazione intermedia o totale non chiaramente presentata.
- 2.7** Inter: è una condizione intermedia all'interno di una block sequence, che va eseguita come rappresentato nel dive pool.
- 2.8** Chiamata di Giudizio: Una valutazione da parte dei giudici di una formazione, infrazione o omissione che non è unanime.
- 2.9** NV (Non Visibile): formazioni, inter o separazioni totali non visibili sullo schermo a causa di condizioni meteorologiche (come pioggia – nuvole – sole ecc.) o fattori che non possono essere controllati, relativi all'equipaggiamento video di caduta libera del Video Operatore.
L'interferenza solare che rende una formazione o un'inter non visibili costituirà un NV.
- 2.10** 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.
- 2.11** Round: Una prestazione di gara come descritto nel regolamento. Un round si considera completato quando è stato eseguito da tutti i partecipanti alla relativa competizione ed è stato validamente valutato
- 2.12** Formazione valida: è una formazione 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'uscita, deve essere preceduta da una separazione totale o da un inter correttamente completati e chiaramente presentati, come appropriato.

- 2.13** Sequenza: è una serie di random formation e block sequence che sono da eseguire in una performance.
- 2.14** sottogruppo: Il singolo competitore, o competitori collegati tra loro, sono tenuti a completare una manovra specifica durante l'inter di una block sequence
- 2.15** 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.
- 2.16** Separazione totale: Si verifica quando tutti i competitori, a un certo punto, mostrano di aver mollato completamente la presa e che nessuna parte delle loro braccia è a contatto con il corpo di un altro competitore.
- 2.18** 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 (diverso dall'Operatore Video) si separa dall'aereo, come stabilito dai giudici, e termina alcuni secondi dopo, come specificato in 3.1..

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 3.200 metri/10.500 piedi AGL. Il tempo di lavoro è 35 secondi.

3.1.2 Per soli motivi meteorologici, e con il consenso del Capo Giudice il Direttore di gara può abbassare o aumentare l'altitudine di uscita e/o l'orario di lavoro e proseguire la competizione. In questo caso si applicheranno le seguenti condizioni:

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). La quota di uscita e/o il tempo di lavoro possono essere modificati solo per uno o più round interi.

3.1.4 L'altitudine minima di uscita sarà

2290 metri / 7500 piedi AGL per gli eventi 4-Way FS intermedi

L'altitudine massima di uscita sarà di 3960 metri / 13000 piedi AGL

3.1.6 In caso di vincoli di tempo, nell'ultimo giorno di gara, il Direttore di Gara può ridurre la durata minima della chiamata da 15 a 30 minuti. La riduzione di tempo può essere applicata solo alle manche complete della competizione

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 Prestazione

- 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 approssimativi 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. I gradi di rotazione eseguiti devono essere in un'unica direzione
- 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 donne.

4.2. Il Sorteggio

- 4.2.1 Il sorteggio delle sequenze sarà fatto pubblicamente e supervisionato dal Capo Giudice. 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 rimpiazzii) 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

I dettagli relativi alla trasmissione e alla registrazione video sono reperibili nella sezione 5.2.6 del documento SC5, in quanto comuni a diverse discipline.

5.2.6 Operatore video, trasmissione e registrazione video, interferenze e oggetti in aria

- 5.2.6.1 Ciascuna squadra dovrà fornire le prove video necessarie per la valutazione di tutti i round. Ogni operatore video dovrà utilizzare il sistema di trasmissione video fornito dall'organizzatore.

5.2.6.2 Ai fini del presente regolamento, per "attrezzatura video" si intende l'intero sistema video utilizzato per registrare le prove video della prestazione della squadra, comprese le telecamere, i supporti di registrazione, i cavi e le batterie. Tutte le apparecchiature video devono fornire un segnale digitale ad alta definizione 1080p con una frequenza di fotogrammi minima di 50 fotogrammi al secondo, tramite una scheda di memoria. Il Video operatore è responsabile di garantire la compatibilità dell'attrezzatura video con il sistema di punteggio. Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà una penalità del 20% sul punteggio (arrotondata per difetto al numero intero successivo) per ogni round in questione.

5.2.6.3 La telecamera deve essere fissata al casco tramite un supporto statico. Durante un salto in gara non è consentito alcun movimento di rollo, beccheggio o imbardata della telecamera, regolazione dello zoom meccanico e/o digitale, né alcun effetto digitale (escluso lo "steady shot" o altre funzioni di stabilizzazione dell'immagine). Il mancato rispetto di uno qualsiasi di questi requisiti comporterà un punteggio di zero (0) punti.

5.2.6.4 Non appena possibile dopo ogni salto completato, il Video operatore deve consegnare il materiale video del salto alla postazione di doppiaggio designata. Il materiale video deve rimanere disponibile per la visione o il doppiaggio fino alla pubblicazione di tutti i risultati definitivi.

5.2.6.5 Verrà doppiata e valutata una sola registrazione video. Per le discipline acrobatiche CF, FS e WS, le registrazioni video secondarie possono essere utilizzate solo in situazioni di visione notturna, come definito nel regolamento di gara pertinente.

5.2.6.6 La postazione di doppiaggio sarà situata il più vicino possibile all'area di atterraggio.

5.2.6.7 Un responsabile video sarà nominato dal Capo Giudice prima dell'inizio della Conferenza dei Giudici. Il responsabile video può ispezionare l'attrezzatura video di una squadra per verificare che soddisfatti i requisiti di prestazione da lui/lei stabiliti. Le ispezioni possono essere effettuate in qualsiasi momento della competizione che non interferisca con la prestazione di una squadra, come stabilito dal Capo Giudice. Se un'attrezzatura video non soddisfa i requisiti di prestazione stabiliti dal responsabile video, tale attrezzatura sarà considerata inutilizzabile per la competizione.

5.2.6.8 Un Pannello di Revisione Video sarà istituito prima dell'inizio dei lanci ufficiali di prova e comprenderà il Capo Giudice e il Direttore di Gara. Le decisioni prese dal Pannello di Revisione Video saranno definitive e non saranno soggette a reclami o riesame.

5.2.6.9 Se il Pannello di Revisione Video stabilisce che un'attrezzatura video di caduta libera è stata deliberatamente manomessa, oppure c'è stato un abuso intenzionale delle regole, verrà applicato SC5 5.4 (comportamento antisportivo)

5.2.6.10 Se il pannello di revisione video determina che l'insufficienza della prova video è dovuta ad un fattore che potrebbe essere controllato dalla squadra, non sarà concesso alcun re-Jump e la squadra riceverà un punteggio basato sulla prova video disponibile

5.2.6.11 Se il pannello video determina che l'insufficienza delle prove video è dovuta alle condizioni meteorologiche ad una causa al di fuori del controllo della squadra, verrà assegnato un re-jump

5.2.6.12 Un operatore video o cameraflyer (diverso da un un operatore video fa parte di una squadra) che è stato autorizzato dal DG e dal CJ e, solo per le categorie SP e WS Performance, dal concorrente, sarà autorizzato a salire a bordo dell'aeromobile e uscire con una squadra o un concorrente.

5.2.6.13 Se a giudizio del CJ, degli EJ e del pannello di revisione video, un operatore video o un cameraflyer (diverso dall'operatore video della squadra) interferisce con la giudicabilità delle prestazioni di una squadra o attraverso il contatto diretto del corpo influenza negativamente le prestazioni di una squadra, può essere assegnato il re-jump. In questo caso al video o al cameraflyer responsabile non sarà consentito partecipare ad ulteriori lanci video o con la telecamera durante la competizione.

5.2.6.14 Un re-jump può essere offerto se il CG, d'accordo con il DG, conclude che la prestazione di una squadra o di un concorrente è stata influenzata negativamente da un oggetto in aria (ad esempio, un aereo, una vela). La decisione del CG non costituisce motivo di reclamo.

4.6. Procedura di uscita

4.6.1 Non ci sono altre limitazioni all'uscita oltre a quelle imposte dal Pilota per ragioni di sicurezza.

4.6.2 Le squadre saranno responsabili delle proprie uscite una volta che l'aereo avrà iniziato l'ingresso e la squadra sarà stata autorizzata ad uscire.

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

4.8.1 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.

4.8.2 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.

4.8.3 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.

4.8.4 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. Salti di allenamento

4.9.1 Ad ogni squadra verrà data la possibilità di un salto ufficiale di allenamento prima che venga effettuato il sorteggio.

4.9.2 Il tipo di velivolo e la configurazione, più i sistemi di giudizio e punteggio da utilizzare nella competizione, saranno impiegati per il salto ufficiale di allenamento.

- 4.9.3 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 3 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
- 5.7. 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 2026 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 visivamente 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. 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.
- 6.3.3. La squadra vincitrice del campionato Intermedi passerà di diritto alla categoria superiore
- 6.3.4. 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
- 6.3.5. 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 2026 comprende i seguenti round:
- Evento 4-Way FS: 10 round
- 6.4.2. Prima della fine della competizione, è necessario riservare del tempo per consentire lo svolgimento del turno di spareggio

6.5 Squadra Campione d'Italia Intermedi 2026 sarà dichiarata la squadra che al termine di tutti i round validi avrà realizzato il punteggio più alto.

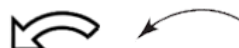
6.6 Le Medaglie sono assegnate come segue:

- A tutti i membri della squadra FS Intermedi, saranno assegnate medaglie se nell'evento 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



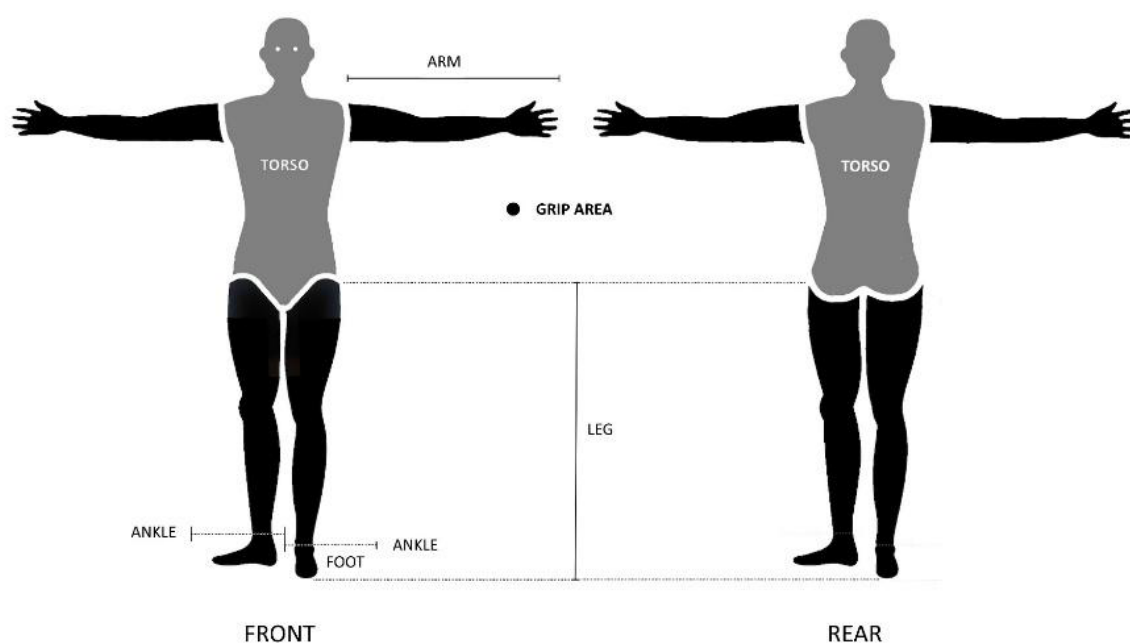
7.1.3. Indica i giri di tutti i sottogruppi



7.1.4 Indica la precisazione di intenti



7.2. Visualizzazione della posizione delle prese, rif. 2.4.



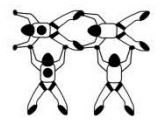
ADDENDA

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

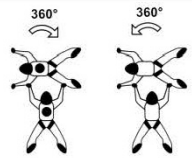
ADDENDUM – A

Formazioni in Caduta Libera Intermedi 4-Way Block Pool

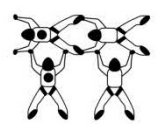
1



Molar



Inter

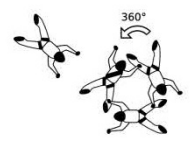


Molar

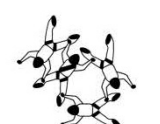
2



Sidebody Donut

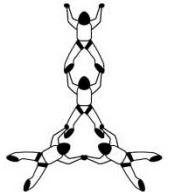


Inter

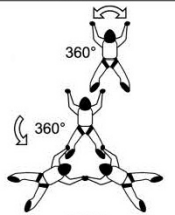


Side Flake Donut

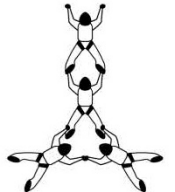
4



Monopod

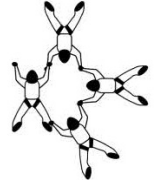


Inter

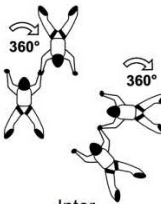


Monopod

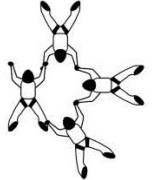
6



Stardian

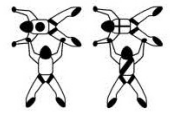


Inter

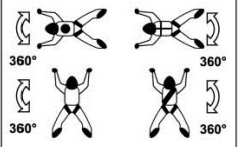


Stardian

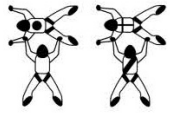
7



Sidebuddies

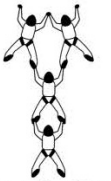


Inter

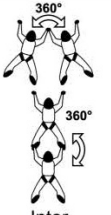


Sidebuddies

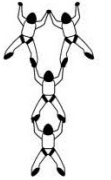
8



Canadian Tee

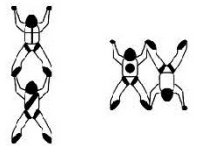


Inter

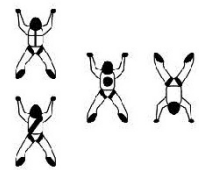


Canadian Tee

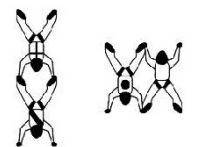
9



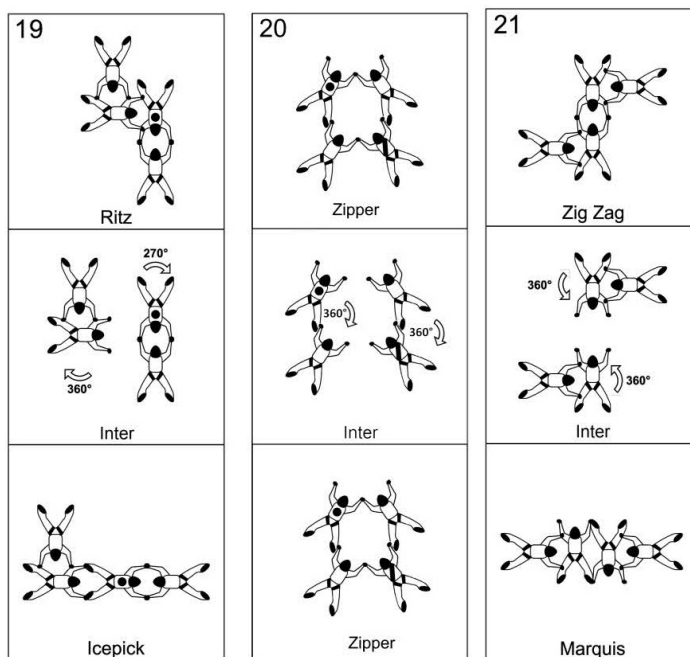
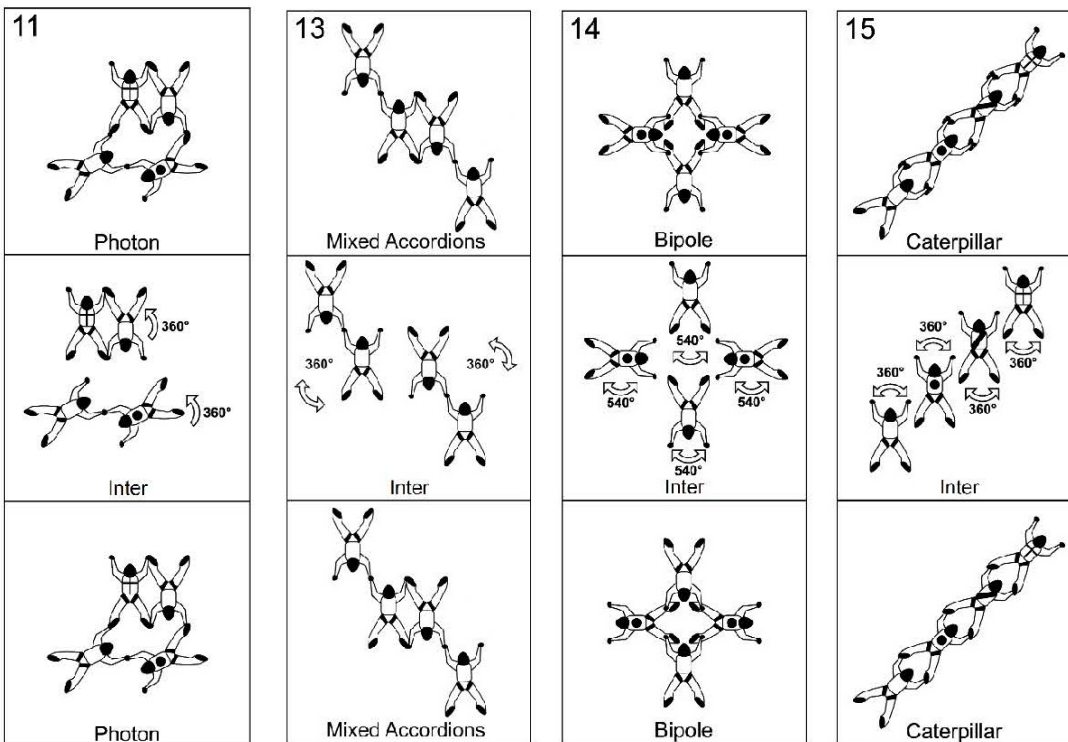
Cat+Accordion



Inter

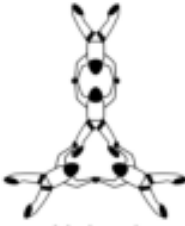
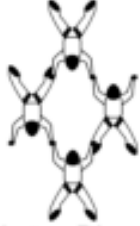
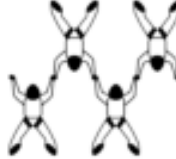
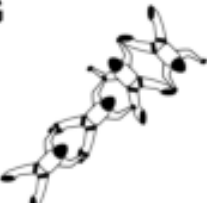
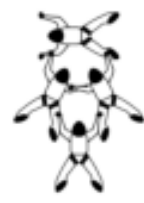
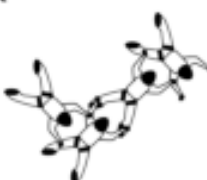
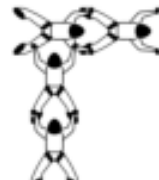
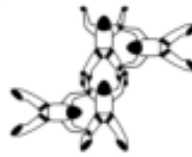
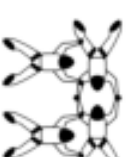
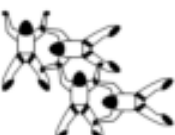
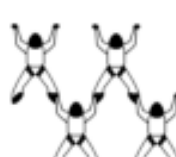


Cat+Accordion



ADDENDUM - B

Formazioni in Caduta Libera Intermedi 4-Way Random Pool

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

Categoria

Sequenza

Random
Formation

Blocks

Intermedi da 4 o 5 pt dalla A alla Q

1 – 2 – 4 – 6 – 7 – 8 – 9 – 11 – 13 – 14 – 15 – 19 – 20 – 21

-