



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

REGOLAMENTO DI GARA

Il presente regolamento, valevole per la competizione “Campionato Nazionale di Spirale Aerei”.

Le ASD partecipanti alla gara, nonché gli atleti devono essere affiliati CSEN. Non sarà possibile la partecipazione alla gara per singoli atleti, non iscritti alle ASD.

1

SPECIALITA' DI GARA	
GARA TECNICA	GARA ARTISTICA
Spirale Aerea – gara singoli/a squadre virtuale	Gruppo Spirale Aerea (utilizzo di 2 attrezzi contemporaneamente)
Spirale Aerea Gold – gara singoli/a squadre virtuale	

PARTE I – REGOLE COMUNI

Requisiti minimi campo gara

- Presenza di spogliatoio sia maschile che femminile
- Presenza di uno spazio dove gli atleti possano scaldarsi e prepararsi nelle ore precedenti la loro routine, è possibile anche contingentare gli ingressi in area warm-up permettendo l'accesso 1 ora prima della propria routine

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

2

- Presenza di uno spazio adeguato al pubblico che assiste alla competizione, se presente.
- Un campo gara ben definito da palco o segnaletica orizzontale. Il campo gara non deve confondersi con gli spazi di ingresso del pubblico/atleti, deve essere protetto e in sicurezza. Il campo gara dovrà avere le seguenti dimensioni: 8 mt lunghezza, 8 mt profondità.
- I pannelli giuria devono essere schermati dal pubblico e protetti da transenne o barriere che ne impediscano l'avvicinarsi di spettatori
- Altezza minima richiesta per l'appendimento: 700 cm
- In caso si utilizzi di sistema di carrucole è obbligatorio utilizzare una corda semistatica o statica.
- L'organizzatore deve mettere a disposizione appendimento e moschettone per aggancio e sgancio dell'attrezzo.
- Non è obbligatorio mettere a disposizione gli attrezzi aerei.
- Non è obbligatorio mettere a disposizione lo Swivol.
- L'atleta potrà portare il proprio attrezzo e scegliere l'altezza che preferisce tenendo conto dell'altezza massima comunicata dall'organizzatore.
- Per la categoria Varsity l'allenatore può salire sul palco come spotter all'atleta senza interagire durante la routine con l'atleta stesso.
- **SICUREZZA DEGLI ATLETI:** Utilizzo **OBBLIGATORIO** dei materassi anticaduta h 40 cm larghezza 2metri X 2 metri fornito dall'organizzazione

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

3

IN NESSUNA SPECIALITA' AEREA È POSSIBILE GAREGGIARE SENZA MATERASSO DI SICUREZZA. Gli ufficiali di gara non valuteranno eventuali perdite di equilibrio dovute ai materassi presenti in campo gara. Gli atleti dovranno considerare la presenza del materasso durante la creazione della propria routine e non saranno penalizzate eventuali perdite di equilibrio o movimenti poco fluidi in discesa dovuti alla presenza del materasso.

DOCUMENTI NECESSARI PER L'ISCRIZIONE ALLA GARA

- documento di identità in corso di validità dell'atleta
- scheda iscrizione
- scheda difficoltà
- musica in formato mp3
- certificato medico. N.B. il certificato medico per lo svolgimento dell'attività agonistica non è necessario. E' sufficiente il certificato per la pratica sportiva rilasciato dal medico curante/pediatra di libera scelta in corso di validità.
- bonifico iscrizione alla gara. Il bonifico dovrà essere effettuato dalle ASD e non dai singoli atleti.

ABBIGLIAMENTO E MUSICA

L'abbigliamento prevede un tutino con gambe coperte fino alla caviglia.

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

4

Consentite scollature e trasparenze, purchè siano coperte le parti intime dell'atleta e sia rispettato il senso della comune decenza. Non sono ammessi gioielli (orecchini, collane ecc..). Non sono ammessi oggetti di scena. I capelli dovranno essere raccolti ed essi, o eventuali decorazioni, non dovranno scendere oltre la linea delle orecchie.

La musica non dovrà contenere parolacce o contenuti sessuali espliciti, incitare all'odio o alla violenza o avere contenuti politici o comunque offensivi.

Due o più diverse musiche potranno essere mixate. Sono consentite musiche inedite o con effetti sonori. Le registrazioni dovranno soddisfare gli standard professionali in materia di suono riproduzione.

La traccia musicale avrà durata secondo lo schema di seguito riportato

VARSITY SILVER/GOLD	Min Da 2'.20" max 2'.30"
VARSITY AMATORE - COMPETITIVE	Min Da 3'.20" max 3'.30"
JUNIOR A – JUNIOR B – SENIOR – MASTER 40+ - MASTER 50+ SILVER	Min Da 2'.20" max 2'.30"
JUNIOR A – JUNIOR B – SENIOR – MASTER 40+ - MASTER 50+ GOLD/AMATORE/COMPETITIVE	Min Da 3'.20" max 3'.30"

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

La routine dovrà iniziare con il primo tono della musica e concludersi con l'ultimo tono della musica.

PARA ATLETI

5

I para atleti, dotati di certificazione medica comprovante il loro stato, sono suddivisi per età e per

1. Limitazioni di carattere fisico
2. Limitazioni di carattere sensoriale (sordità – cecità)
3. Limitazioni di carattere cognitivo (ad es. Atleti affetti da sindrome di down)

Per età la suddivisione prevede la categoria under 18 e senior.

Il para atleta potrà avere uno o più spotter sul palco per assistenza. In caso di assistenza da parte dello spotter non sono previste penalità.

I para atleti non hanno la scheda difficoltà, pertanto, saranno valutati esclusivamente nella parte artistica e non in quella tecnica o dell'esecuzione.

DIVISIONE GARE ED ATLETE E COSTRUZIONE DELLA ROUTINE – GARA TECNICA

SILVER	3 obbligatori
GOLD	4 obbligatori
AMATORI	4 obbligatori + 1 playspiral
COMPETITIVE	5 obbligatori + 1playspiral

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

Gli obbligatori scelti dovranno necessariamente essere riportati in ordine di esecuzione nelle tabelle difficoltà, dove dovrà essere inserita anche la figura (in piccolo) dell'elemento.

6

CATEGORI A	SILVER – GOLD – AMATOR I	COMPETITIV E
Varsity da 6 anni a 10 anni non compiuti il primo giorno di gara	Difficoltà da 0.1 a 0.3	Difficoltà da 0.1 a 0.6
JUNIOR A da 10 anni a 14 anni non compiuti il primo giorno di gara	Difficoltà da 0.1 a 0.4	Difficoltà da 0.1 a 0.7
JUNIOR B da 14 anni a 18 anni non compiuti il primo giorno di gara	Difficoltà da 0.1 a 0.5	Difficoltà da 0.2 a 0.9

[Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com](mailto:campionatospiraleaerea@gmail.com)



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

SENIOR da 18 anni	Difficoltà da 0.1 a 0.5	Difficoltà da 0.3 a 1
MASTER 40+ da 40 anni	Difficoltà da 0.1 a 0.5	Difficoltà da 0.2 a 0.7
MASTER 50+ da 50 anni	Difficoltà da 0.1 a 0.4	Difficoltà da 0.2 a 1

7

Divisione degli atleti

SILVER: atleti che non hanno mai gareggiato in competizioni simili e con l'utilizzo dello stesso attrezzo. Atleti di livello tecnico base/principianti che da poco tempo hanno iniziato a praticare la specialità, eseguono movimenti accademici di bassa difficoltà tecnica, e che nella scheda difficoltà non hanno tutti gli elementi di difficoltà massima.

GOLD: atleti che hanno gareggiato in competizioni simili e con l'utilizzo dello stesso attrezzo in categorie di basso livello (silver o equipollenti), o che, pur non avendo mai gareggiato, offrono una padronanza di elementi e movimenti tecnici di livello intermedio, e che nella scheda difficoltà hanno elementi di difficoltà massima.

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

AMATORI: atleti che hanno già gareggiato in competizioni simili con l'utilizzo dello stesso attrezzo o che, pur non avendo mai gareggiato, offrono una padronanza di elementi e movimenti tecnici di livello intermedio-avanzato.

COMPETITIVE: atleti che hanno già gareggiato in competizioni simili con l'utilizzo dello stesso attrezzo o che, pur non avendo mai gareggiato, offrono una padronanza

[Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com](mailto:campionatospiraleaerea@gmail.com)



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

di elementi e movimenti tecnici di livello avanzato. Atleti che sono in grado di eseguire elementi e movimenti tecnici di livello Avanzato

SPOSTAMENTO DI CATEGORIA TECNICA

Al termine di una routine o della rotazione di atleti di una categoria, gli ufficiali di gara possono decidere con accordo unanime di tutto il pannello lo spostamento di un'atleta da una categoria a quella superiore se l'atleta ha presentato Elementi tecnici, Movimenti e combinazioni di difficoltà elevata rispetto alla categoria scelta.

N.B. si precisa che l'eventuale spostamento di categoria dell'atleta comporterà l'applicazione della penalità per scheda tecnica errata.

gara tecnica a squadre virtuale

Qualora una palestra iscritta alla competizioni porti in gara almeno 2 atlete nella stessa categoria, le stesse gareggeranno sia individualmente che nella competizione a squadre virtuale. La squadra potrà essere composta da un numero variabile di atlete (tutte appartenenti alla stessa categoria). Il punteggio finale sarà dato dalla media ponderata sul numero di atlete dei punteggi delle singole esibizioni (es. Atleta 1 punteggio 100, atleta 2 punteggio 130, atleta 3 punteggio 80 – totale $310 : 3 = 103,3$).



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

GARA DI GRUPPO – GARA ARTISTICA

La gara di gruppo consiste nella realizzazione di una stessa routine da parte di un minimo di 2 atleti ad un massimo di 4 atleti (non più di 2 atleti per la spirale aerea). La routine dovrà essere effettuata in perfetto sincrono. Si intende per sincrono non solo l'esecuzione contemporanea delle medesime figure, ma anche l'esecuzione armonica e studiata di figure speculari o coreografate. (ad es. esecuzione del medesimo elemento con opposte gambe in split). Non sono previsti elementi obbligatori, ma nella scheda difficoltà dovranno essere riportati i bonus tecnici (ad es. drop/play spiral ecc..) eseguiti nella routine dagli atleti – I bonus dovranno essere effettuati da tutti gli atleti in gara. E' prevista esclusivamente la divisione per età e non la suddivisione silver/gold/amatori/competitive. Gli atleti non potranno comunicare tra loro durante la routine.

E' ammessa la presenza mista di uomini e donne nella stessa routine.

GIURIA E METODO DI VALUTAZIONE

La giuria sarà composta da 4 membri.

Il capo giuria coordina le attività, assegna le deduzioni di seguito indicate. E' responsabile di eventuali ricorsi avverso le decisioni prese collegialmente dalla giuria stessa.

Penalità del capo giuria:

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

- Caduta/scivolamento dall'attrezzo -3 punti per ogni
- Fine performance prima del termine della musica - 3 punti
- Interruzione performance - 3 punti per ogni
- Ingresso ritardato dell'atleta (oltre 60" dalla chiamata) - 3 punti
- Musica che non rispetta i parametri di tempo e contenuto stabiliti - 3 punti
- Atleta canta/parla durante l'esibizione. Non è consentita alcun tipo di interazione (con parole o gesti) tra l'atleta ed il coach (o tra gli atleti nella gara di gruppo) durante l'esibizione. -2 punti per ogni
- Nudità accidentale o voluta - 3 punti per ogni
- Errata compilazione della scheda difficoltà - 3 punti
- Pulizia mani, aggiustamento costume o capelli. - 1 punto per ogni
- Elementi acrobatici non ammessi o eccedenza degli stessi rispetto a quanto previsto (-1 punto per ogni)
- Mantenimento di una posizione per un tempo eccessivo in attesa di un accento musicale (-1 per ogni)

10

Il giudice tecnico per la gara tecnica valuta gli elementi obbligatori inseriti nella scheda difficoltà, nonché i bonus tecnici. Ogni elemento obbligatorio è valutato con una valutazione da 1 a 5.

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

Da 1 a 2 scarso	Da 2 a 2,5 sufficiente	Da 3 a 3,5 buono	Da 4 a 4,5 molto buono	5 eccellente
-----------------------	---------------------------	------------------------	---------------------------------	-----------------

11

Il totale del voto tecnico ottenuto sarà moltiplicato per la somma dei coefficienti di difficoltà delle figure scelte. A tale risultato saranno aggiunti i bonus.

1 bonus per ogni 2 elementi obbligatori eseguiti di seguito, senza soluzione di continuità;

2 bonus per ogni 3 elementi obbligatori eseguiti di seguito, senza soluzione di continuità;

Non sarà possibile portare più di 6 bonus in ogni routine.

Per i bonus tecnici specifici si rimanda alle sezioni dei singoli attrezzi.

Gli elementi non dichiarati, seppur eseguiti, non saranno presi in considerazione.

I bonus non dichiarati, seppur eseguiti, non saranno presi in considerazione.

Per la gara di gruppo, il giudice tecnico non valuterà gli elementi obbligatori ma i seguenti elementi, assegnando un punteggio da 0 a 30 per ognuno, punteggio a cui saranno aggiunti i bonus tecnici che dovranno essere eseguiti da tutti gli atleti.

- Sincrono della routine
- Perfetta congruenza degli elementi eseguiti da tutti gli atleti (ad es. se all'interno della routine è prevista una spaccata, questa dovrà essere effettuata con il

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

medesimo angolo di apertura da tutti gli atleti del gruppo)

12

Il giudice dell'esecuzione valuterà la performance nel suo complesso, deducendo punti al punteggio complessivo.

Il giudice dell'esecuzione valuterà:

- Esecuzione tecnica all'attrezzo e linee scorrette.
Sarà valutato il controllo del corpo durante l'esecuzione e quindi: punte dei piedi non tirate (a meno che la punta flex non sia una precisa scelta coreografica ben individuabile), gambe non tese (le inversioni a gambe piegate non costituiscono penalità per le categorie silver e gold), postura ingobbata o poco controllata, camminata non controllata o non costruita durante la coreografia
- Transizioni sull'attrezzo ed a corpo libero
Sarà valutata la "pulizia" generale dell'atleta sia sull'attrezzo che nelle eventuali parti a terra. L'atleta dovrà mostrare sicurezza e fluidità nei movimenti.
- Mancato utilizzo dell'attrezzo in ogni sua parte

Il giudice dell'esecuzione potrà detrarre al max 15 punti (5 per ogni punto sopra indicato), secondo la tabella sotto indicata:

-0 eccellente	- 0,5 molto buono	Da -1 a - 1,5 buono	Da -2 a -2,5 soddisfacente	Da -3 a -4 accettabile	-5 inaccettabile
------------------	----------------------	------------------------	-------------------------------	---------------------------	---------------------

Il giudice artistico assegnerà un punteggio max di 60 punti così suddiviso

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

- Musicalità, senso del ritmo ed interpretazione musicale (max 11 punti)
- Presenza scenica (max 11 punti)
- Dinamismo e fluidità (max 11 punti)
- Bilanciamento coreografico (max 11 punti)
- Originalità della performance e ricercatezza del brano musicale (max 11 punti)

13

Da 0 a 2 inaccettabile	Da 2 a 5 Scarso	Da 5 a 6 Sufficiente	Da 7 a 8 buono	Da 8 a 10 Molto buono	11 eccellente
---------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------	-----------------------------	------------------

Il giudice artistico, inoltre, può assegnare i seguenti bonus:

- Mix di stili di danza (max 3 punti)
- Tutino in linea con la spirale (max 2 punti).

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

PARTE II – REGOLE SPECIFICHE PER SINGOLO ATTREZZO

14

SPIRALE AEREA

Nella Spirale aerea non è ammesso il floorwork che, qualora eseguito, darà luogo ad una penalità di 3 punti. Il contatto con il pavimento potrà durare al max 5 secondi e consistere nell'esecuzione di poche figure necessarie ai fini scenici della coreografia o per al fine di riprendere fiato prima di un successivo caricamento.

Ne consegue che non sono ammessi elementi acrobatici i quali, se eseguiti, comporteranno una penalità.

La routine dovrà contenere almeno 1 figura per ogni categoria (Gruppo A, Gruppo B e Gruppo C).

L'atleta dovrà partire dall'apice inferiore e salire fino all'anello più alto o viceversa.

La routine dovrà contenere figure in power ed in slow spin e contenere figure interne ed esterne all'attrezzo. Nel caso in cui tali obbligatori non fossero inseriti nella scheda, questa sarà considerata errata.

Le figure in slow spin dovranno essere tenute per un giro completo della spirale. Le figure in power spin, invece, per due giri completi dell'attrezzo.

E' possibile il caricamento della spirale da parte del coach, nel caso in cui l'atleta inizi la sua performance sui gradi alti

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

15

dell'attrezzo.

Nel caso in cui l'attrezzo effettui rotazioni estremamente ovalizzate e l'atleta non riesca in autonomia a riportare in perpendicolare la rotazione, è consentito, con l'assenso del capo giuria, l'intervento del coach a salvaguardia dell'atleta. Tale interruzione non implicherà nessuna penale, e l'atleta potrà iniziare di nuovo la performance.

BONUS TECNICI

In aggiunta ai bonus generici, in questo attrezzo verranno considerati bonus tutti i playspiral eseguiti per le categorie silver e gold, mentre per le categorie amatori e competitive daranno luogo a bonus esclusivamente i playspiral successivi al primo.

N.B. per la Spirale Aerea il bonus artistico del tutino in linea con la performance è sostituito con un bonus di equivalente valore per il tutino in linea con la Spirale.

Per gli elementi obbligatori vedere Appendice 1.

SPIRALE AEREA GOLD

Con utilizzo di handloop e fettucce. La traslazione tra i vari anelli senza l'utilizzo di handloop o fettucce è possibile esclusivamente mediante l'utilizzo di due figure statiche sull'attrezzo.

N.B. per la Spirale Aerea il bonus artistico del tutino in linea con la performance è sostituito con un bonus di equivalente

Per informazioni: campionatospiraleaerea@gmail.com



CAMPIONATO NAZIONALE DI SPIRALE AEREA

valore per il tutino in linea con la Spirale.

E' possibile il caricamento della spirale da parte del coach, nel caso in cui l'atleta inizi la sua performance sui gradi alti dell'attrezzo.

Nel caso in cui l'attrezzo effettui rotazioni estremamente ovalizzate e l'atleta non riesca in autonomia a riportare in perpendicolare la rotazione, è consentito, con l'assenso del capo giuria, l'intervento del coach a salvaguardia dell'atleta. Tale interruzione non implicherà nessuna penale, e l'atleta potrà iniziare di nuovo la performance. E' vietato l'utilizzo di di handloop al collo.

Per maggiori informazioni e per prendere visione degli elementi obbligatori, si prega di prendere contatti con l'organizzazione.

Ingressi (gruppo A)

Slow Spin

I1 ss STAR1

Valore 0,1



I2 ss STAR2

Valore 0,2



I3 ss GRU

Valore 0,3



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

I4 ss

SIDE ENTRANGE

Valore 0,4



I5 ss

PLANK2

Valore 0,5



Power Spin

17 ps HAPPY CHAIR

Valore 0,1



18 ps EXTENDED BODY

Valore 0,2



19 ps CAROUSEL

Valore 0,3



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

I10 ps

COMPASS

Valore 0,4



I11 ps

VERTICAL

Valore 0,5



I13 ps

ROMBUS

Valore 0,6



I14 ps

JUMP

Valore 0,7



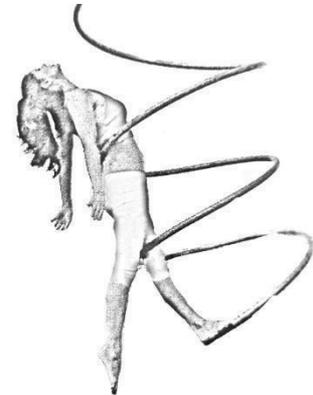
Strenght elements (gruppo B)

Inside Strenght

IS1 ss

BACK BALCONY₁

Valore 0,1



IS2 ss

FRONT BALCONY

Valore 0,1



IS3 ss

SUPERMAN

Valore 0,2

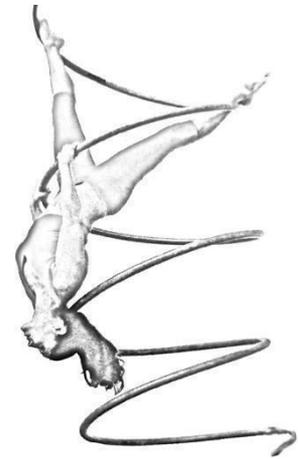


APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS4 ss

VERTICAL

Valore 0,3



IS5 ss

BACK BALCONY₂

Valore 0,4



IS6 ss

BALANCE

Valore 0,5



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS7 ss

LONGBOW

Valore 0,6



IS8 ss

FLY

Valore 0,6



IS9 ss

SPY

Valore 0,6



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS10 ss

INSIDE PIGEON

Valore 0,6



IS11 ss

WALKING

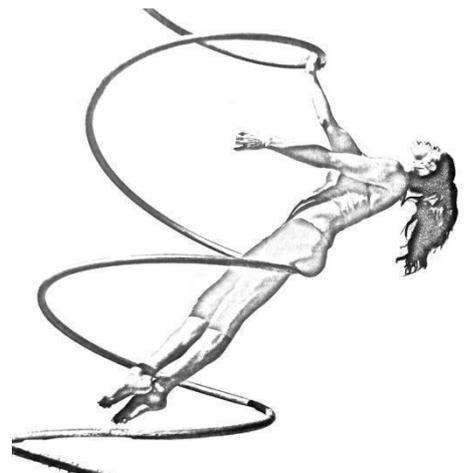
Valore 0,6



IS12 ss

OBLIQUE

Valore 0,6

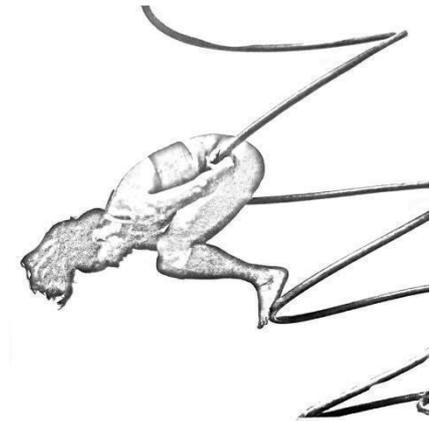


APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS13 ss

UP SIDE DOWN

Valore 0,7



IS14 ss

BASKET

Valore 0,7



IS15 ss

RELAX

Valore 0,7

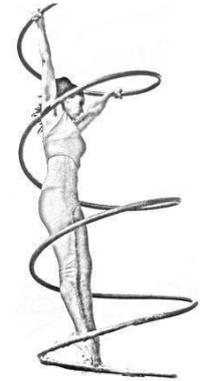


APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS16 ss

CENTRAL HELD PENCIL

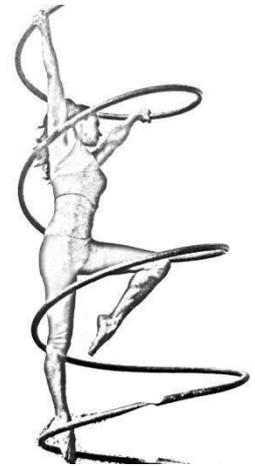
Valore 0,7



IS17 ss

CENTRAL HELD GRU

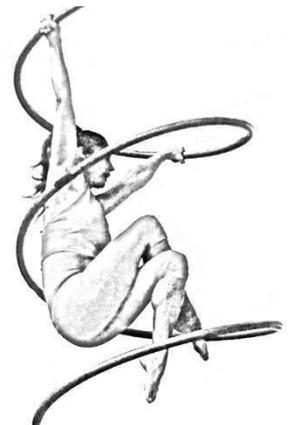
Valore 0,7



IS18 ss

CENTRAL HELD CHAIR

Valore 0,7



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS19 ss

QUEEN

Valore 0,8



IS20 ss

CORNER SUPPORT

Valore 0,8



IS21 ss

AIR PLANCHE

Valore 0,8



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS22 ss

SPLITAIR

Valore 0,8



13

IS26 ss

ANGEL REVERSE 1

Valore 0,9



IS28 ss

AIR PLANK1

Valore 1,0



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IS30 ss

COBRA

Valore 1,0



Outside Strenght

OS1 ps

BUTTERFLY1

Valore 0,6



OS2 ps

BUTTERFLY2

Valore 0,6



OS3 ps

BUTTERFLY ONE HAND

Valore 0,6



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

OS4 ps

WALKING ON AIR

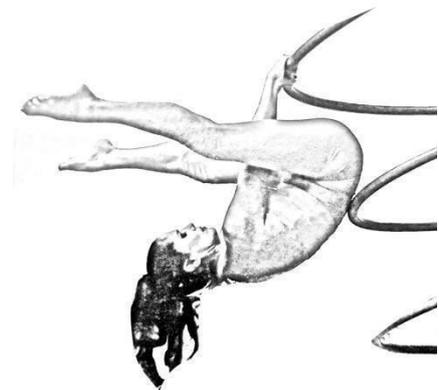
Valore 0,6



OS5 ps

U TURN

Valore 0,2



OS6 ps

FOUR

Valore 0,1



OS7 ps

EXTERNAL PIGEON

Valore 0,3



OS8 ps

BASKET2

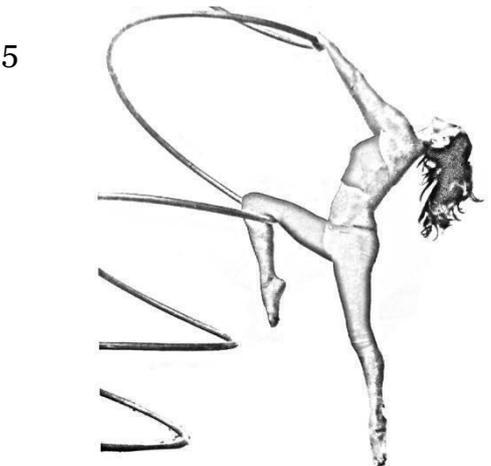
Valore 0,4



OS9 ps

FRONT CUPIDO

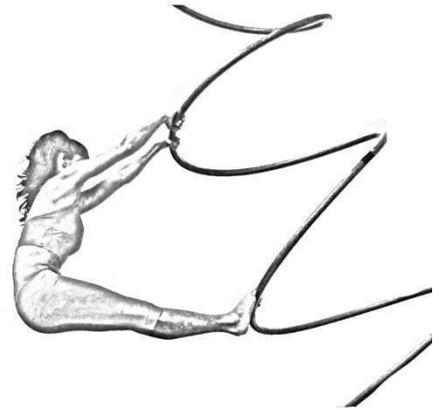
Valore 0,5



OS10 ps

RIGHT ANGLE1

Valore 0,4



OS11 ps

RIGHT ANGLE2

Valore 0,5



OS12 ps

AIR ROMBUS

Valore 0,5



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

OS13 ps

PENCIL AIR1

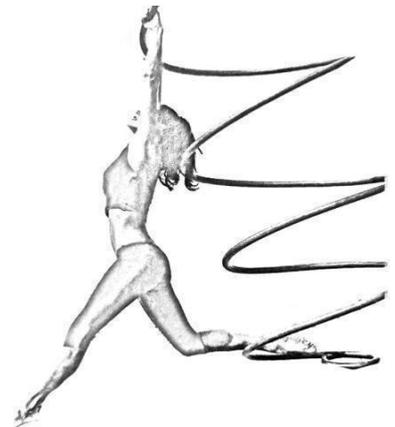
Valore 0,7



OS14 ps

PENCIL AIR2

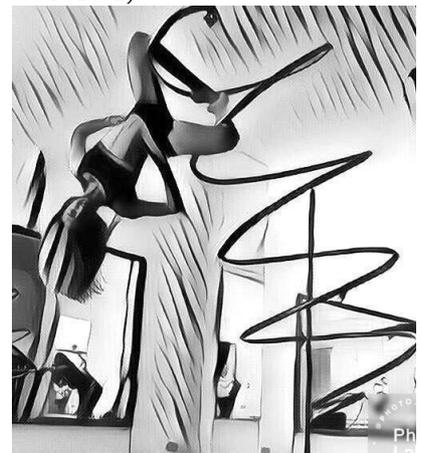
Valore 0,8



OS18 ps

FROG IN REVERSE

Valore 1,0



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

OS23 ps

TRIANGLE

Valore 1,0



OS23 ps

HOOCK

Valore 1,0



Flex elements (gruppo C)

Inside Flex

IF1 ss

SPLIT FRONT₁

Valore 0,1



IF2 ss

SPLIT FRONT₂

Valore 0,2



IF3 ss

SQUARE FRONT

Valore 0,3



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IF4 ss

SAGITTAL SQUARE

Valore 0,3



IF5 ss

INSIDE SQUARE

Valore 0,3



IF6 ss

SPLIT1

Valore 0,3



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IF7 ss

SPLIT2

Valore 0,4



IF8 ss

SPLIT FRONT IN SPIRAL1

Valore 0,5



IF9 ss

SPLIT FRONT IN SPIRAL2

Valore 0,5

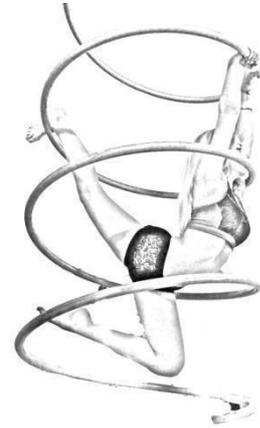


APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IF10 ss

CAT

Valore 0,5



IF11 ss

SAGITTA SPLIT

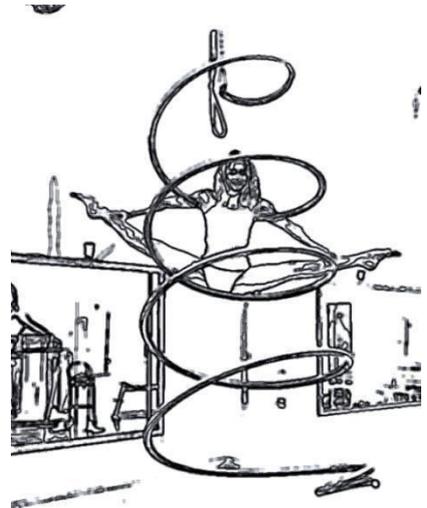
Valore 0,6



IF12 ss

RUBLE SPLIT

Valore 0,7



IF13 ss

BALANCE SPLIT

Valore 0,8



IF14 ss

NECK SPLIT¹

Valore 0,9



IF17 ss

BALANCED BOW

Valore 1,0



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

IF21 ss

CUPID SPLIT

Valore 1,0



Outside Flex

OF1 ps

SPLIT FRONT

Valore 0,1



OF2 ps

FROG1

Valore 0,2



OF3 ps

FROG2

Valore 0,3



APPENDICE 1 - SPIRALE AEREA

OF4 ps

CUPIDO

Valore 0,4



OF5 ps

RIGHT ANGLE

Valore 0,5



OF6 ps

SCISSORS

Valore 0,6



OF7 ps

AIR ROMBUS

Valore 0,7

