

# FÉDÉRATION AÉRONAUTIQUE INTERNATIONALE INTERNATIONAL PARACHUTING COMMISSION



## REGLAS DE COMPETENCIA DE FORMACIONES EN CAIDA LIBRE



JUNIO 2011

## GENERALIDADES

La presente es la Reglamentación General de la Disciplina Formaciones en Caída Libre. Estas Reglas serán de aplicación para las Competencias Nacionales (Campeonatos Argentinos).

Por cualquier consulta respecto a las mismas, deben dirigirse a [info@paracaidismo.org.ar](mailto:info@paracaidismo.org.ar)

### 1. AUTORIDAD

- 1.1. La competencia se llevará a cabo bajo la autoridad de la FEDERACIÓN ARGENTINA DE PARACAIDISMO y está enmarcada en las regulaciones del Código Deportivo FAI, Sección General, y la Sección 5, aprobado por el IPC y validada por la FAI, y estas reglas.

### 2. DEFINICIONES DE PALABRAS Y FRASES UTILIZADAS EN ESTAS REGLAS

- 2.1. **Formación (Formation):** Consiste en un grupo de paracaidistas vinculados por un agarre (grip).
- 2.2. **Agarre (Grip):** Consiste en la sujeción de un brazo o una pierna de otro paracaidista, como se muestra en 7.2. Como mínimo, un agarre necesita un contacto fijo
- 2.3. **Cuerpo (Body):** Consiste en todo el cuerpo del competidor y su equipamiento.
- 2.4. **Conjunto de Figuras (Dive Pool):** Comprenden las Formaciones aleatorias (Random) y las Secuencias de Bloque (Block Sequences), explicitadas en los anexos de estas reglas.
- 2.5. **Subgrupo:** Es un paracaidista individual ó paracaidistas unidos, a los que se les requiere que completen una maniobra determinada durante el intermedio (Inter) de una secuencia de bloque.
- 2.6. **Punto central de un subgrupo:** es uno de los siguientes:
- El agarre definido o el centro geométrico de los agarres definidos dentro de un subgrupo de paracaidistas vinculados.
  - El centro geométrico del torso de un individuo.
- 2.7. **Separación Total:** Es cuando todos los competidores demuestran en un instante que han liberado todos sus agarres y que no tienen ninguna parte de sus brazos en contacto con otro cuerpo.
- 2.8. **Intermedio (Inter):** Es un requisito intermedio, dentro de una secuencia de bloque, la que debe ser ejecutada como se indica en los conjuntos de figuras.
- 2.9. **Secuencia (Sequence):** Es una serie de formaciones aleatorias y secuencias de bloque, que han sido designadas para ser ejecutadas en el salto.
- 2.10. **Formación Puntuable (Scoring formation):** Es una formación que se ha completado correctamente, y está claramente presentada, ya sea una formación aleatoria o dentro de una secuencia de bloque, como se describe en el conjunto de figuras, la cual a excepción de la primera formación luego de la salida, debe ser precedida por una separación total o un intermedio correctamente claro y completo, según corresponda.
- 2.11. **Falta (Infringement):** Es alguna de las siguientes:
- Una formación incorrecta o incompleta, la cual es seguida dentro del tiempo de trabajo por
    - Una separación total
    - Un intermedio, ya sea correcto o no
  - Una formación correctamente completada precedida por un intermedio incorrecto o una incorrecta separación total.
  - Una formación, intermedio o separación total, que no haya sido claramente presentada.

2.12. **Omisión (Ommision):** es una de las siguientes:

Una formación o intermedio, no ejecutada de la secuencia sorteada.

No se observa un claro intento de construir un intermedio o formación correcta o se presenta un intermedio u otra formación, y hay una ventaja para el equipo como resultado de tal substitución.

2.13. **Tiempo de trabajo (Working time):** Es el periodo de tiempo durante el cual el equipo recibe puntaje en un salto y que comienza cuando cualquier competidor que no sea el camarógrafo se separa de la aeronave, según la determinación de los jueces, y finaliza una cantidad de segundos después, tal cual se especifica en 3.1

2.14. **NV:** Formaciones, intermedios o separaciones totales no visibles en la pantalla debido a condiciones meteorológicas, o factores relativos al equipo de videograbación en caída libre que no puedan haber sido controlados.

### 3. LOS EVENTOS

3.1. La disciplina se comprende de los siguientes eventos

3.1.1. **Eventos de 2 Competidores:** La altura de salida es de 3.50 metros/10.000ft SNT. El Tiempo de trabajo es de 35 segundos.

3.1.2. **Eventos de 4 competidores:** La altura de salida es de 3.50 metros/10.000ft SNT. El Tiempo de trabajo es de 35 segundos.

3.1.3. Exclusivamente por razones de meteorología, y con el acuerdo del Veedor FAP, y el Jefe de Jueces, el Juez de Evento, puede modificar la altura de salida o el tiempo de trabajo y continuar con la competencia. En este caso se aplicarán las siguientes condiciones.

3.1.3.1 El tiempo de trabajo será de 20 a 35 segundos para los eventos de 2 o 4 competidores. La reducción del tiempo de trabajo será efectiva si se reduce la altura de salida. Debe comenzarse una nueva ronda si se ha cambiado el tiempo de trabajo.

3.1.3.2 La altura mínima será de 2.150 metros/ 7.000 pies SNT para ambos eventos.

3.2. Objetivos de los Eventos

3.2.1. El objetivo de ambos eventos es que el equipo complete tantas formaciones puntuables como le resulte posible dentro del tiempo de trabajo, siguiendo adecuadamente la secuencia determinada para la ronda.

3.2.2. El puntaje acumulado de todas las rondas completas, se utiliza para establecer la posición de los equipos. Solo se requiere una ronda completa para declarar campeones.

3.2.3. Si dos o más equipos tienen igual puntaje, se aplicarán los siguientes procedimientos:

3.2.3.1 Para acceder a las rondas finales o semifinales:

- i. El más alto puntaje en una ronda completa.
- ii. El más alto puntaje comenzando de la última ronda completa y retrocediendo, ronda a ronda hasta que el empate se haya roto.
- iii. El menor tiempo (medido en centésimas de segundo) de la última formación puntuable común en la última ronda completa.

3.2.3.2 Para la determinación de la posición final:

- i. Si es posible, Una ronda de desempate (solamente para los tres primeros lugares). La ronda de desempate será la siguiente ronda sorteada.
- ii. El más alto puntaje en una ronda completa.
- iii. El más alto puntaje comenzando de la última ronda completa y retrocediendo, ronda a ronda hasta que el empate se haya roto.

- iv. El menor tiempo (medido en centésimas de segundo) de la última formación puntuable común en la última ronda completa.

### 3.3. Requisitos de Performance

- 3.3.1. Cada Ronda consiste en una secuencia de formaciones representadas en los anexos del conjunto de figuras, como se determinó en el sorteo.
- 3.3.2. Es responsabilidad del equipo presentar claramente a los jueces, el inicio del tiempo de trabajo, las formaciones puntuables correctas, los intermedios y las separaciones totales.
- 3.3.3. Las formaciones puntuables, no necesitan ser perfectamente simétricas, pero deben ejecutarse de un modo controlado. Son permitidas las imágenes espejo de las formaciones aleatorias, y de un bloque completo.
- 3.3.4. En las secuencias, se requiere total separación entre secuencias de bloque, entre formaciones aleatorias y entre secuencias de bloque y formaciones aleatorias.
- 3.3.5. Cuando se muestren grados (180°, 270°, 360°, 540°), esto indica aproximadamente los grados y la dirección que se espera para completar el giro.
- 3.3.6. Los grados indicados, son aproximadamente la cantidad de la circunferencia que el punto central del subgrupo debe moverse respecto al o a los punto/s central/es del o de los otro/s subgrupo/s
- 3.3.7. En lo referido al juzgamiento, los grados aproximados y la dirección del giro de los puntos centrales de los subgrupos serán evaluados, solo la evidencia bidimensional presentada.
- 3.3.8. Se permite el contacto entre diferentes subgrupos durante un intermedio o una secuencia de bloque.
- 3.3.9. Cuando se muestren subgrupos, estos deben permanecer intactos, como subgrupos, solamente con los agarres indicados con los otros paracaidistas del subgrupo.
- 3.3.10. No se permiten agarres de ayuda en las formaciones puntuables
- 3.3.11. Agarres del paracaidista en su propio cuerpo dentro de un subgrupo si está permitido.

## 4. REGLAS GENERALES

- 4.1. Los equipos pueden conformarse por competidores de uno o ambos sexos.
- 4.2. El Sorteo
  - 4.2.1. El sorteo de las secuencias, será realizado públicamente y supervisado por el Jefe de Jueces. Los equipos dispondrán de al menos dos horas entre que se publiquen los resultados del sorteo y el inicio de la competencia.
  - 4.2.2. Sorteo de los Eventos: Todas las secuencias de Bloque (numeradas numéricamente) y las Aleatorias (numeradas alfabéticamente), indicadas en el Anexo correspondiente, se colocarán individualmente en un solo contenedor. Se van retirando de un modo individual del contenedor (sin reposición) para determinar la secuencia a ser ejecutada en cada ronda. Cada ronda consistirá en cinco o seis formaciones puntuables (lo que se alcance primero).
  - 4.2.3. Uso del conjunto de figuras: Cada Bloque o formación será sorteado solamente una vez para las rondas previstas de competencia. En el caso en que sean necesarias rondas adicionales, debido a saltos de desempate, el conjunto de figuras para esta ronda, serán bloques y formaciones que no hayan sido sorteadas para las rondas de competencia. En el supuesto que todos los bloques y formaciones no alcancen para completar las rondas de desempate, el sorteo continuará con todo el conjunto de figuras excluyendo las que ya hayan sido sorteadas en esa ronda.
- 4.3. RESERVADO
- 4.4. Orden de salto
  - 4.4.1. El orden de salto de la primera ronda de competencia, de cada evento, será sorteado entre todos los equipos inscriptos.

4.4.2. El orden de saltos de las rondas subsiguientes, podrá alterarse siempre que exista la posibilidad de juzgar una ronda completa y pueda establecerse el orden inverso a la clasificación.

#### 4.5. Video

- 4.5.1. Cada Equipo deberá proveer para el juzgamiento la evidencia de video requerida para juzgar cada ronda.
- 4.5.2. Para el alcance de estas reglas, equipo de video en caída libre, significa el sistema completo de video grabación necesario para dar evidencia de la performance del equipo en caída libre, incluidos soportes de grabación, baterías, etc.
- 4.5.3. Tan pronto como le sea posible el camarógrafo deberá entregar al panel de grabación el soporte obtenido en el salto para que este sea registrado en el sistema de juzgamiento. Esta evidencia de video deberá permanecer disponible para su revisión, hasta que los resultados hayan sido publicados definitivamente.
- 4.5.4. Solo se utilizará una grabación de video para juzgar cada salto. El video secundario, si lo hubiera, solo podrá utilizarse en condiciones de NV
- 4.5.5. La estación de doblaje, deberá estar tan cerca de la zona de aterrizaje como resulte posible.
- 4.5.6. Un controlador de video, designado por el Jefe de Jueces, antes del inicio de la reunión de Jueces. El controlador de Video, inspeccionará todos los equipos de filmación, para verificar que cumplen con los requisitos de performance esperados. En cualquier momento pueden inspeccionarse los equipos a solicitud del Juez de Evento. Si algún equipo no cumple con los requisitos solicitados por el Controlador de video, no podrá utilizarse durante la competencia.
- 4.5.7. Previo al inicio oficial de la competencia (incluidos los saltos de entrenamiento oficial), debe establecerse el Panel de revisión de video. Este Panel estará conformado por el Jefe de Jueces, el Presidente del Jurado y el Controlador FAP. Las decisiones emergentes de este panel, serán definitivas y no serán susceptibles a protestas o reconsideraciones.
- 4.5.8. Si el panel de revisión de video, determina que el equipo de video en caída libre ha sido deliberadamente adulterado, el equipo no recibirá ningún punto por las rondas de competencia involucradas.

#### 4.6. Procedimiento de Salida

- 4.6.1. No existen otras limitaciones en el procedimiento de salida que aquellas impuestas por el Jefe de Pilotos por razones de seguridad.
- 4.6.2. Las salidas serán dirigidas por radio y comunicadas al equipo por el piloto o la tripulación de la Aeronave. La orden de salida será dada mediante señales convenidas.

#### 4.7. Puntaje

- 4.7.1. El equipo obtendrá un punto por cada formación puntuable ejecutada, en la secuencia dentro del tiempo de trabajo permitido de cada ronda. Los equipos continuarán ganando puntos al repetir la secuencia.
- 4.7.2. Por cada omisión se deducirán tres puntos. Si tanto el intermedio como la secuencia de bloque se omiten, esto será considerado como solo una omisión.
- 4.7.3. Si una falta en una formación puntuable o una secuencia de bloque se traslada al intermedio (Ver 2.8), será considerada como una sola falta, considerando que el próximo requisito de intermedio de la próxima formación sea presentado claramente y ninguna otra falta suceda en el Intermedio.
- 4.7.4. El mínimo score para una ronda es cero puntos

#### 4.8. Resaltos

- 4.8.1. En una situación NV, la evidencia de video puede ser considerada insuficiente para el propósito de juzgamiento, y el Panel de Revisión de video, será asesorado sobre las condiciones y circunstancias alrededor de esa situación. En este caso se dará un resalto, a no ser que el Panel de

Revisión de video determine que ha habido un abuso intencional de las reglas, en cuyo caso no se dará resalto y el equipo recibirá un puntaje de cero.

- 4.8.2. El contacto o interferencia del camarógrafo con uno o más de los miembros del equipo, no dará lugar a solicitar un resalto.
- 4.8.3. Condiciones climáticas adversas durante un salto, no darán lugar a protestas. Sin embargo a discreción del Jefe de Jueces puede otorgarse un resalto si este considera que pudieron afectar la performance del equipo.
- 4.8.4. Problemas con el sistema de paracaídas de los competidores, no darán lugar a que el equipo solicite un resalto.

#### 4.9. Saltos de Entrenamiento

- 4.9.1. Cada equipo en cada evento, tendrá la opción de efectuar un salto de entrenamiento antes que se haya realizado el sorteo.
- 4.9.2. El tipo de aeronave y su configuración, además del sistema de juzgamiento previsto, será utilizado en el salto de entrenamiento oficial.
- 4.9.3. El Jefe e Jueces creará dos secuencias, solo los equipos que efectúen alguna de esas secuencias serán evaluados y sus resultados publicados.

### 5. JUZGAMIENTO

- 5.1. El salto de entrenamiento oficial, y los saltos de competencia, serán juzgados cuando el camarógrafo proporcione tal evidencia. El Jefe de Jueces puede modificar este procedimiento de conformidad con el controlador FAP.
- 5.2. El juzgamiento será, tanto como resulte práctico, (atterrizajes afuera, resaltos, etc.) en orden inverso a la posición
- 5.3. Tres (3) Jueces deben evaluar la performance de cada equipo.
- 5.4. Los Jueces mirarán la evidencia de video década salto un máximo de tres veces a velocidad normal. Si luego que las observaciones se han completado, y dentro de los quince segundos de haber tomado conocimiento de los resultados e, Jefe de Jueces, el Juez de Evento o cualquier Juez del panel considera, que ha habido una valoración absolutamente incorrecta, el Jefe de Jueces o el Juez de Evento, hará que se revise solamente la parte cuestionada del salto. Si la revisión resulta en una decisión unánime de los Jueces sobre la parte en cuestión, entonces el puntaje del salto se ajustará concordantemente. Una sola revisión se permite por cada salto.
- 5.5. Los Jueces registrarán individualmente su evaluación en las planillas correspondientes, al final del tiempo de trabajo, cerrarán sus planillas. Los Jueces pueden corregir su evaluación, después de haber visualizado el video. Las correcciones pueden hacerse hasta que el Jefe de Jueces haya firmado el puntaje. Se publicarán todas las evaluaciones de los Jueces.
- 5.6. La mayoría de los jueces deben coincidir en la evaluación a fin de:
  - Darle Crédito a la formación del Score, o
  - Asignar una omisión, o
  - Determinar una situación de NV
- 5.7. El cronómetro debe ser operado por los Jueces o por una persona designada por el Jefe de Jueces, y comenzará como se determina en 2.13. Si los Jueces no pueden determinar el comienzo del tiempo de trabajo, se seguirá el siguiente procedimiento. El tiempo de trabajo comienza cuando el camarógrafo se separa de la aeronave y una penalidad igual al 20% (redondeada hacia abajo) del puntaje final del salto se deducirá del puntaje de ese salto.

## 6. REGLAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETENCIA

6.1. Título de la Competencia: “ Campeonato Argentino de Formaciones en caída Libre” Lugar , Año

6.2. Objeto de la Competencia:






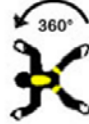

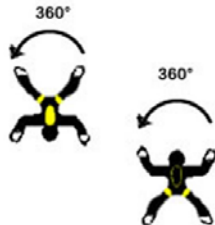








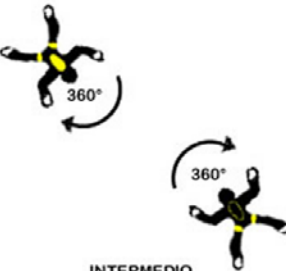


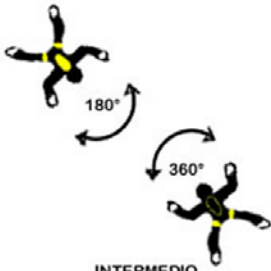




6.2.1. Determinar los Campeones Nacionales de Formaciones en caída libre del:

- Evento de 2 competidores
- Evento de 4 competidores





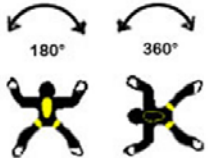
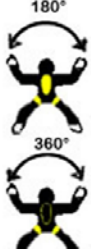
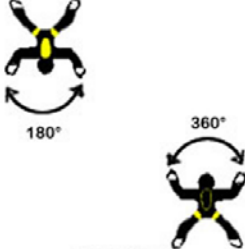
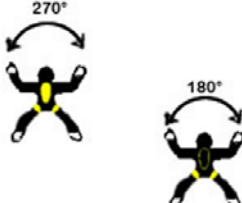









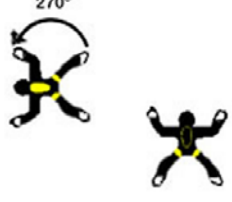






6.2.2. y

- Establecer Récords Nacionales de Formaciones en Caída Libre
- Promover y desarrollar el Paracaidismo de Formaciones en caída libre
- Presentar una imagen atractiva de la competencia, y sus posiciones para los competidores, espectadores y medios.
- Intercambiar ideas y fortalecer las relaciones de amistad entre los paracaidistas deportivos, Jueces, y personal de apoyo de todo el país.
- Permitir a los participantes intercambiar experiencias, conocimiento e información.
- Mejorar los métodos y prácticas de Juzgamiento.

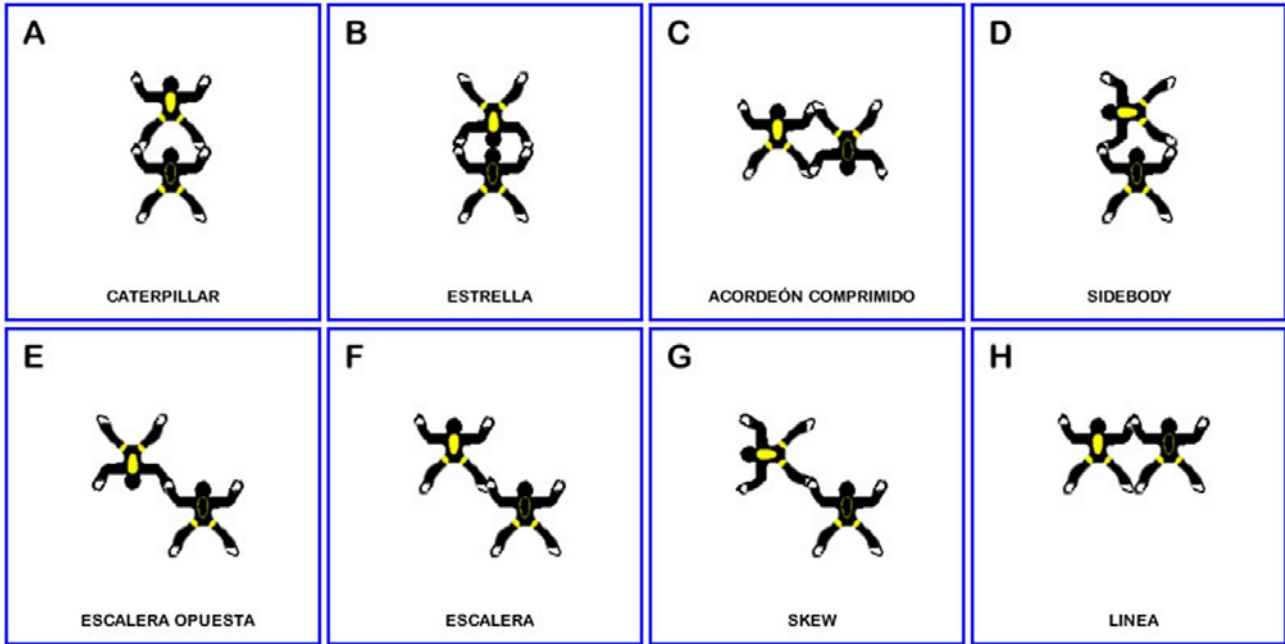
ADDENDA A – CONJUNTO DE BLOQUES PARA FORMACIONES EN CAIDA LIBRE DE DOS

<p>1</p>  <p>ACORDEÓN COMPRIMIDO</p>	<p>2</p>  <p>ACORDEÓN COMPRIMIDO</p>	<p>3</p>  <p>CATERPILLAR</p>	<p>4</p>  <p>ESCALERA OPUESTA</p>
 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>
 <p>ACORDEÓN COMPRIMIDO</p>	 <p>ACORDEÓN COMPRIMIDO</p>	 <p>CATERPILLAR</p>	 <p>ESCALERA OPUESTA</p>
<p>5</p>  <p>ESTRELLA</p>	<p>6</p>  <p>ESCALERA</p>	<p>7</p>  <p>SIDEBODY</p>	<p>8</p>  <p>ESTRELLA</p>
 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>
 <p>ESTRELLA</p>	 <p>ESCALERA</p>	 <p>SIDEBODY</p>	 <p>CATERPILLAR</p>

CONJUNTO DE BLOQUES PARA FORMACIONES EN CAIDA LIBRE DE DOS (Continuación)

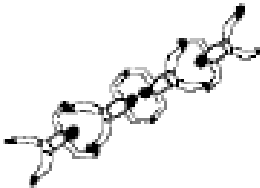
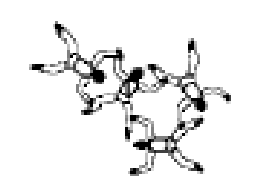
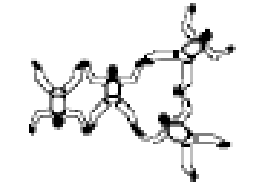
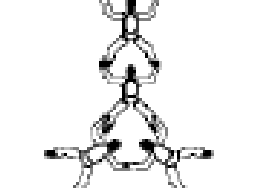
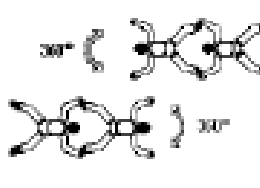
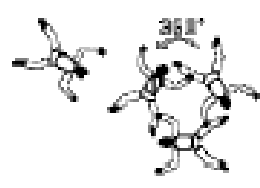
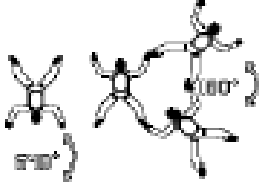
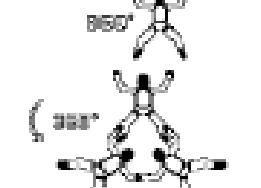
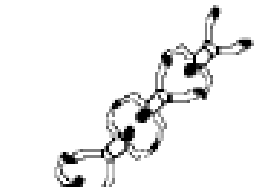
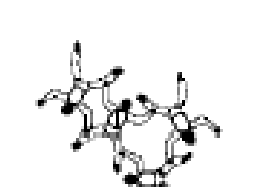
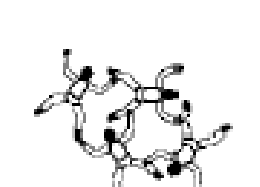
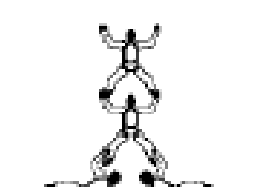
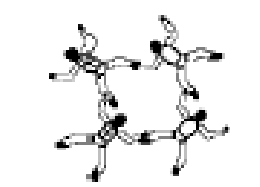
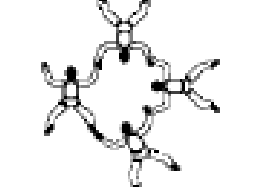
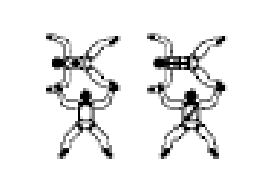
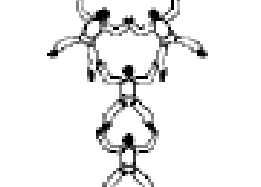
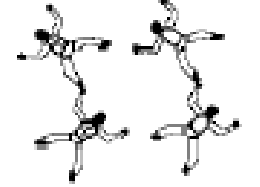
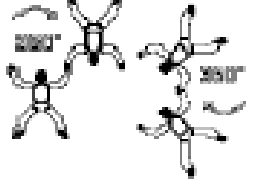
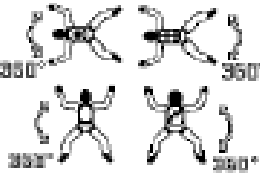
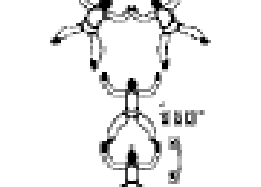
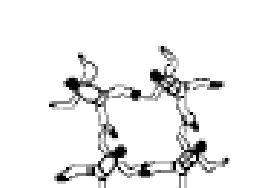
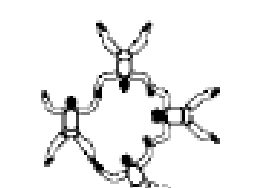
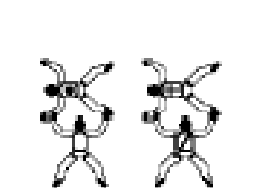
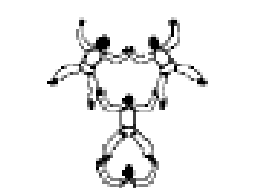
<p>9</p>  <p>SIDEBODY</p>	<p>10</p>  <p>CATERPILLAR</p>	<p>11</p>  <p>ESCALERA OPUESTA</p>	<p>12</p>  <p>ESCALERA</p>
 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>
 <p>SIDEBODY</p>	 <p>ESTRELLA</p>	 <p>ESCALERA</p>	 <p>SKEW</p>
<p>13</p>  <p>LINEA</p>	<p>14</p>  <p>SKEW</p>	<p>15</p>  <p>CATERPILLAR</p>	<p>16</p>  <p>SIDEBODY</p>
 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>	 <p>INTERMEDIO</p>
 <p>LINEA</p>	 <p>ESCALERA</p>	 <p>SIDEBODY</p>	 <p>SIDEBODY</p>

ADDENDA B- CONJUNTO DE FIGURAS ALEATORIAS PARA FORMACIONES EN CAIDA LIBRE DE DOS



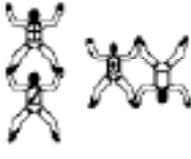
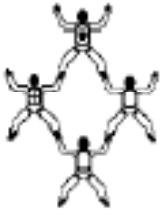

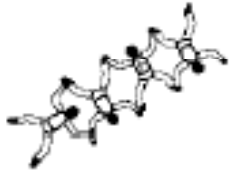

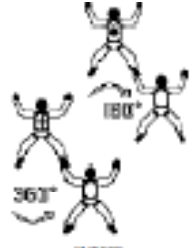
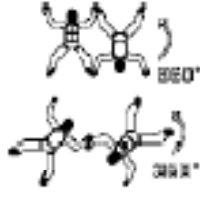




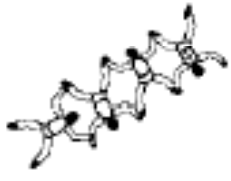
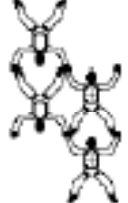



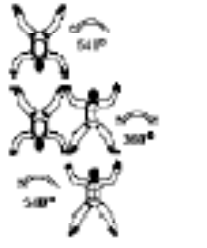
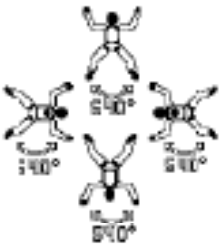
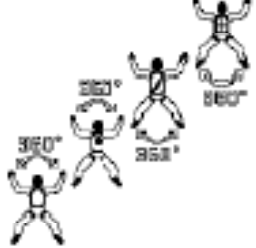

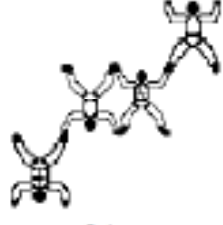
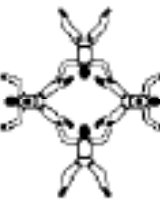

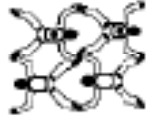
ADDENDA C – CONJUNTO DE BLOQUES PARA FORMACIONES EN CAIDA A LIBRE DE CUATRO

4-Way Open Blocks 1 - 8

<p>1</p>  <p>Snowflake</p>	<p>2</p>  <p>Sidebody Donut</p>	<p>3</p>  <p>Side Flake Opal</p>	<p>4</p>  <p>Monopod</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Snowflake</p>	 <p>Side Flake Donut</p>	 <p>Turf</p>	 <p>Monopod</p>
<p>5</p>  <p>Opal</p>	<p>6</p>  <p>Stardian</p>	<p>7</p>  <p>Sidebuddies</p>	<p>8</p>  <p>Canadian Tee</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Opal</p>	 <p>Stardian</p>	 <p>Sidebuddies</p>	 <p>Canadian Tee</p>

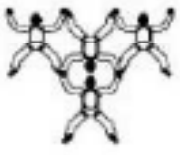

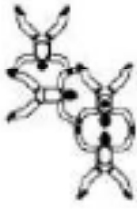
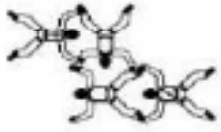
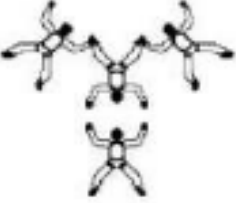
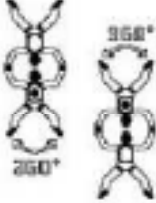
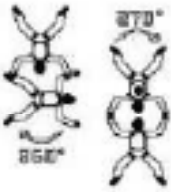
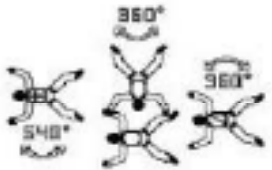
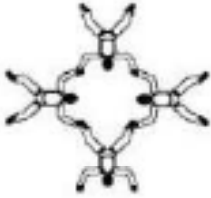

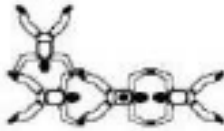

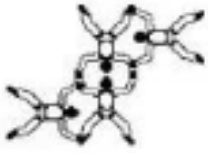
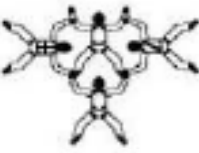
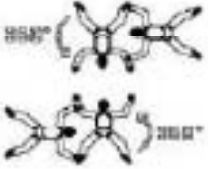
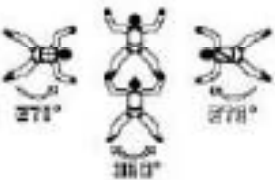

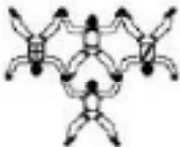
ADDENDA C – CONJUNTO DE BLOQUES PARA FORMACIONES EN CAIDA A LIBRE DE CUATRO (Continuación)

4-Way Open Blocks 9 - 16

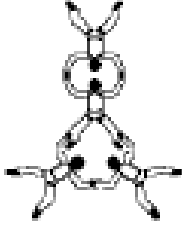
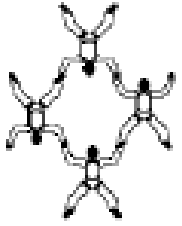
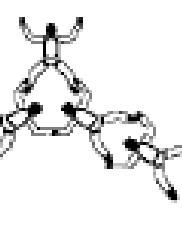
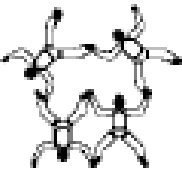
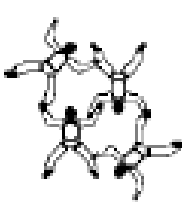
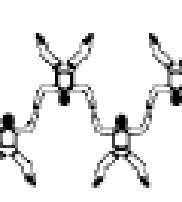
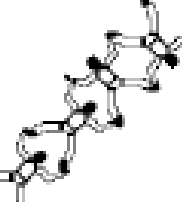
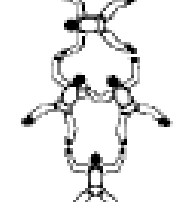
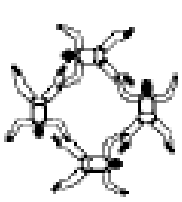
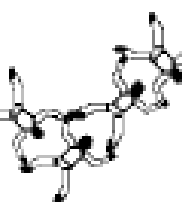
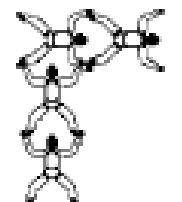
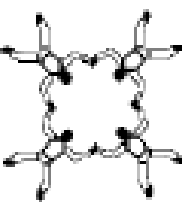
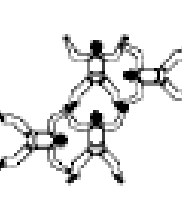
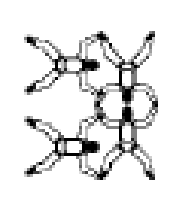
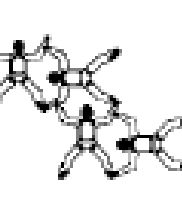
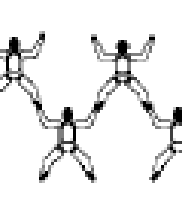
<p>9</p>  <p>Cat-Accordian</p>	<p>10</p>  <p>Diamond</p>	<p>11</p>  <p>Photon</p>	<p>12</p>  <p>Bundy</p>
 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>
 <p>Cat-Accordian</p>	 <p>Bunyip</p>	 <p>Photon</p>	 <p>Bundy</p>
<p>13</p>  <p>Offeri</p>	<p>14</p>  <p>Bipole</p>	<p>15</p>  <p>Caterpillar</p>	<p>16</p>  <p>Compressed</p>
 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>	 <p>(ENTER)</p>
 <p>Spinner</p>	 <p>Bipole</p>	 <p>Caterpillar</p>	 <p>Box</p>

ADDENDA C – CONJUNTO DE BLOQUES PARA FORMACIONES EN CAIDA A LIBRE DE CUATRO (Continuación)

4-Way Open Blocks 17 - 22

<p>17</p>  <p>Danish Tee</p>	<p>18</p>  <p>Zircon</p>	<p>19</p>  <p>Ritz</p>	<p>20</p>  <p>Piver</p>
 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>	 <p>(INTER)</p>
 <p>Murphy</p>	 <p>Zircon</p>	 <p>Icepick</p>	 <p>Viper</p>
<p>21</p>  <p>Zig Zag</p>		<p>22</p>  <p>Tee</p>	
 <p>(INTER)</p>		 <p>(INTER)</p>	
 <p>Marquis</p>		 <p>Chinese Tee</p>	

ADDENDA C – CONJUNTO DE FIGURAS ALEATORIAS PARA FORMACIONES EN CAIDA A LIBRE DE CUATRO

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