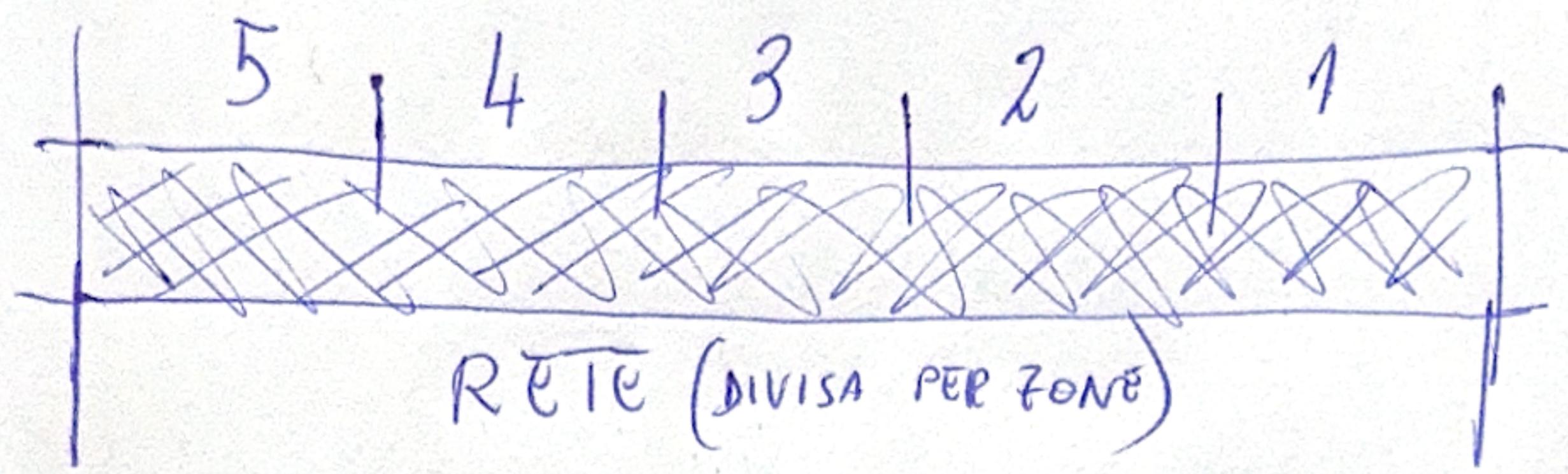


## LEGENDA



OGNI PUNTO RETE DA CUI PARTE L'ATTACCO  
È CODIFICATO CON UNA LETTERA PRIMA DEL NUMERO:  
PALLE ALTE SONO "V" QUINDI V1/V2/V3/V4/V5  
PALZATE VELOCI/SCHEMI SONO "X" X1/X2/X3/X4/X5  
GIRI DIETRO L'ALZATORE SONO "i" i1/i2/i3/i4/i5

RICEZIONI LE CODIFICO COSÌ

R+ = RICEZIONE BUONA/PERFETTA

R! = RICEZIONE DISTANTE ALMENO 3M DA RETE MA PALLEGGIABILE

R- = RICEZIONE NON PALLEGGIABILE

ATTACCO LO CODIFICO COSÌ

DIAGO / LINE / DIAGO L (LUNGA) / DIAGO STR (STRETTA)

PIAZZ (PIAZZATA MEDIA POTENZA) PIAPP DIAGO / PIAPP DIAGO / PIAPP LINEA

CUT (CUT SHOT)

LINES (LINE SHOT)

BATTUTA (LA BATTUTA LA SPECIFICO SOLO SE HA ESITI POSITIVI, QUINDI ACE o RICE-) SCRIVO

JF = JUMP FLOAT

JFL = JUMP FLOAT DA LONTANO

JS = JUMP SPIN

JSF = IBRIDA, CON LANCIO DA JUMP SPIN MA ESECUZIONE FLOTTANTE

JFS = IBRIDA, CON LANCIO DA JUMP FLOAT MA ESECUZIONE SPIN.

ED AGGIUNGO BUNA PARTENZA E ARRIVO ES.: JF 1/6

IL RESTO NON È PROPRIO CODIFICATO NEL SENSO CHE SCRIVO

TIPO MURO OPPURE MURATO/COPERTO e L'ATTACCO CHE NE CONSEGUE

OPPURE DIF (DIFESA) e L'ATTACCO CHE NE CONSEGUE - - -