# II - ROCK'N'ROLL

Dans les catégories de ce groupe, le pas de base du Rock'n'Roll est obligatoire. Le Rock'n'Roll se danse sur une base de 6 temps. Le rythme triple est le rythme principal. Il est obligatoire dans toutes les catégories. Les rythmes simples et doubles sont autorisés dans les niveaux Avancés

Les rythmes du pas de base du Rock'n'Roll sur une base 6 temps :

| Rythme triple | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pieds danseur** | G | D | G | D | G | D | G | D |
| **Pieds danseuse** | D | G | D | G | D | G | D | G |
| **Compte des temps** | 1 | 2 | 3 | et | 4 | 5 | et | 6 |
| **Compte des pas** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

| Rythme double | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pieds danseur** | G | D | G | G | D | D |
| **Pieds danseuse** | D | G | D | D | G | G |
| **Compte des temps** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **Compte des pas** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

| Rythme simple | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Pieds danseur** | G | D | G | D | G | D |
| **Pieds danseuse** | D | G | D | G | D | G |
| **Compte des temps** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| **Compte des pas** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Le Rock'n'Roll étant une danse sociale, la participation aux catégories Jack'n'Jill est vivement recommandée pour les participants aux catégories couples

Dans ce groupe, un participant peut s'inscrire avec deux partenaires dans la même catégorie

Les couples unisexe et « inversés » (danseur jouant le rôle de danseuse et vice-versa) sont autorisés. Un participant peut donc s'inscrire dans un ou dans les deux rôles lors d'un même Challenge

Par conséquent, pour un participant ayant 2 partenaires, 4 possibilités lui sont ouvertes

Pour les couples unisexe & « inversés », le faisant fonction de danseur doit avoir ce rôle tout le long et utiliser le pas de base danseur pendant toute la durée du passage. Il est cependant possible de changer les rôles une seule fois en toute fin de passage et ce de manière très visible pour qu'il n'y ait pas de difficultés de jugement

Le/la guideur/se doit pouvoir être identifié visuellement comme « danseur » avant même de commencer, et le/la guidé/e doit être immédiatement identifiable comme « danseuse » et ce également après le changement de rôle en toute fin de passage

Un participant ne peut s'inscrire dans deux niveaux différents, sauf dans le cas où il n'a pas le même rôle d'un niveau à l'autre. Un danseur ne peut avoir plus d'un niveau d'écart entre les deux rôles

Un participant ne peut danser dans un rôle avec un niveau inférieur à celui qu'il avait dans les cinq années précédentes

Il est cependant rappelé que chaque concurrent peut avoir trois dossards maximums dans la compétition dont deux dossards maximum par groupe (Cf Chapitre I - Généralités)

Il est demandé aux entraîneurs de vérifier que leurs couples, en fonction de leur configuration, sont bien inscrits dans le ou les bons niveaux

Le passage de Rock'n'Roll sera évalué sur les passes de Rock mais également la chorégraphie proposée

**Chorégraphie :** Dans les passages de Rock'n'Roll, les chorégraphies sont autorisées afin de coller au mieux à la musique choisie par le couple. Cependant, la chorégraphie est limitée dans chaque catégorie. La chorégraphie sera décomptée à partir de plus de 2 temps. Si un couple fait un pas de base puis « twist twist » sur le 7-8, ceci ne sera pas décompté au niveau des temps de chorégraphie

Pour les catégories en couple : 15 secondes maximum d'introduction sont autorisées, incluses dans le temps de danse. La Chorégraphie finale est incluse dans le temps de danse et fait partie des 4x8 temps de chorégraphie autorisées.

Pour les catégories Formation : 30 secondes maximum d'introduction sont autorisées et 30 secondes maximum de Chorégraphie finale possibles (non incluse toutes deux dans le temps de danse)

**Jack'n'Jill**

Les partenaires seront sélectionnés aléatoirement le jour du challenge. Il y aura 2 passages avec 2 partenaires différents. Chaque changement de partenaire sera aussi effectué le jour du challenge.

Tous les couples danseront simultanément sur une musique choisie par l'organisateur dans un tempo correspondant à la catégorie concernée. Les juges parcourront la piste et observeront les couples danser.

Le classement sera établi en faisant la distinction entre leader et follower.
En cas d'un nombre de participants importants à cette catégorie, l'organisateur se réserve le droit de mettre en place un système de sélectifs, de 2 passages d'environ 1', afin de sélectionner les 4 meilleurs couples par groupe, et ainsi constitué les leaders et followers sélectionnés pour la finale.
En cas de finale directe, un classement est défini sur la base de deux passages de 1'30 minimum.
En cas de demi-finales, les couples seront séparés en groupes pour un système de sélectifs (2x1' de passages), où 4 couples seront gardés par groupes, jusqu'à que 8 à 10 couples soient gardés pour la finale.

Si les juges n'arrivent pas classer tous les couples durant le temps imposé, la musique sera prolongée, à la demande des juges, afin de prolonger la durée du passage

**Battle**
Les compétiteurs s'affrontent sous forme de duel, le couple vainqueur passant au tour suivant. Chaque duel est arbitré par trois juges.
Un duel a lieu en trois rounds maximum.
Dès qu'un couple a gagné deux rounds il est déclaré vainqueur ( si le couple 1 gagne les deux premier rounds, il n'y a pas de troisième round)
Le vainqueur du round précédent commence le round suivant. Le couple commençant le premier round est désigné au hasard.
Lors de chaque round chaque couple présente une séquence de 20 secondes de danse destinée à montrer ses meilleures passes à son adversaire
A la fin du round chaque juge désigne couple qu'il juge vainqueur en orientant un drapeau vers le couple vainqueur. Le couple recueillant au moins deux drapeaux est le vainqueur du round.
Dans l'esprit battle, le couple ne dansant pas est présent sur le bord de la piste et peut réagir à la prestation en cours. Cette réaction peut être prise en compte dans le jugement.
Le tempo du premier round est 38-39, le 2nd est 42-43 le dernier 46-47.
Les couples peuvent présenter des routines différentes à chaque tour.
Pour garantir la fluidité et l'esprit battle, un couple ne commençant pas à danser dans les 5 premières secondes perd le round et son adversaire commence le round suivant.
En cas de nombre impair de couples participants, le dernier couple a passer choisi son adversaire parmi les couples qualifiés et prend sa place si il remporte le duel

Exemple de battle en samba

https://youtu.be/FVb3_BW6Ico

## 2.1 - ROCK'N'ROLL MINIME

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 5 à 8 ans | 1' à 1'05 | 32-36 |

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple. Aucune variante n'est autorisée

16 temps maximum de chorégraphie sont autorisés, répartis en deux passages maximum. Les danseurs doivent pouvoir se rattraper par la main à tout moment

Les Lifts, les Jumps, les Aerials et les Acrobaties sont interdits. Les Lifts ne sont autorisés que pour les poses finales

Les rotations sont limitées au maximum à un tour, avec deux exceptions de passes avec un tour et demi maximum

Les passes doivent être réalisées en 6 temps, avec deux exceptions de passes en 10 temps dans le passage (ex. : bop, hésitation,…)

## 2.2 - ROCK'N'ROLL JUNIOR DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 8 à 16 ans | 1' à 1'05 | 36-40 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock interprétation / Boogie Junior Débutant ou Avancé

Les danseurs ayant concouru en minimes ne peuvent concourir dans cette catégorie

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple. Aucune variante n'est autorisée

Les rotations sont limitées au maximum à un tour, avec deux exceptions de passes avec un tour et demi maximum

Les passes doivent être réalisées en 6 temps, avec deux exceptions de passes en 10 temps dans le passage (ex. : bop, hésitation,…)

16 temps maximum de chorégraphie sont autorisés, répartis en deux passages maximum. Les danseurs doivent pouvoir se rattraper par la main à tout moment

Les Lifts, les Jumps, les Aerials et les Acrobaties sont interdits. Les Lifts ne sont autorisés que pour les poses finales

## 2.3 - ROCK'N'ROLL JUNIOR AVANCE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 8 à 16 ans | 1' à 1'05 | 46-48 |

Le passage doit inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples.

48 temps maximum de chorégraphie sont autorisés, répartis en quatre passages maximum. Les danseurs doivent pouvoir se rattraper par la main à tout moment

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.4 - ROCK'N'ROLL ADULTE DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1' à 1'15 | 33-38 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock interprétation / Boogie Adulte Débutant ou Avancé

Les danseurs ayant concouru en Junior ne peuvent concourir dans cette catégorie.

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple. Aucune variante n'est autorisée

Les rotations sont limitées au maximum à un tour, avec deux exceptions de passes avec un tour et demi maximum

Les passes doivent être réalisées en 6 temps, avec deux exceptions de passes en 10 temps dans le passage (ex. : bop, hésitation,…)

16 temps maximum de chorégraphie sont autorisés, répartis en deux passages maximum. Les danseurs doivent pouvoir se rattraper par la main à tout moment. 8 temps de chorégraphie sont autorisés à la fin du passage (non comptés dans le temps de danse).

Les Lifts, les Jumps, les Aerials et les Acrobaties sont interdits. Les Lifts ne sont autorisés que pour les poses finales

## 2.5 - ROCK'N'ROLL ADULTE INTERMEDIAIRE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1' à 1'15 | 37-41 |

Les danseurs ayant concouru en Junior Avancé ne peuvent concourir dans cette catégorie

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple. Aucune variante n'est autorisée

Les rythmes simple et double peuvent être utilisés lors des jeux de jambes et des chorégraphies

Les passes avec un tour et demi sont autorisées. Deux passes maximum avec double tours sont autorisées

48 temps maximum de chorégraphie sont autorisés, répartis en six passages maximum. Les danseurs doivent pouvoir se rattraper par la main à tout moment. 8 temps de chorégraphie sont autorisés à la fin du passage (non comptés dans le temps de danse)

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les acrobaties sont interdits

## 2.6 - ROCK'N'ROLL ADULTE AVANCE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1' à 1'15 | 40-46 |

Le passage doit inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples.

Les chorégraphies sont autorisées, avec 2 lâchers maximum totalisant au plus 12 temps

Le pas de base doit être présent en quantité suffisante pour être évalué.

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.7- ROCK'N'ROLL ADULTE EXPERIMENTE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1' à 1'15 | 45 et plus |

Le passage doit inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples.

Les chorégraphies sont autorisées, avec 2 lâchers maximum totalisant au plus 12 temps

Le pas de base doit être présent en quantité suffisante pour être évalué.

Les Lifts, les Aerials et les Jumps sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites.

## 2.8- FORMATION ROCK'N'ROLL JUNIOR

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 8-16 ans | 2' minimum | libre |

Le nombre de couples doit être compris entre 4 minimums et 10 couples maximum

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple

Les rythmes simple et double peuvent être utilisés lors des jeux de jambes et des chorégraphies

La chorégraphie peut représenter jusqu'à 50 % du passage

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.9- FORMATION ROCK'N'ROLL ADULTE DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 2' minimum | Libre |

Le nombre de couples doit être compris entre 4 minimums et 10 couples maximum

Les danseurs ayant concouru en Formation Juniors ne peuvent concourir dans cette catégorie

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple

Les rythmes simple et double peuvent être utilisés lors des jeux de jambes et des chorégraphies

Les rotations sont limitées au maximum à un tour, avec deux exceptions de passes avec un tour et demi maximum

La chorégraphie peut représenter jusqu'à 50 % du passage

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.10- FORMATION ROCK'N'ROLL ADULTE AVANCE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 2'30 minimum | Libre |

Le nombre de couples doit être compris entre 4 minimums et 10 couples maximum

Le passage doit inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples.

La chorégraphie peut représenter jusqu'à 50 % du passage

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.11- ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 2 passages de 1'30 | 33-38 |

Le pas de base doit obligatoirement être effectué en rythme triple

Les Lifts, les Jumps, les Aerials et les Acrobaties sont interdits.

## 2.12- ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE INTERMEDIAIRE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 2 passages de 1'30 | 33-41 |

Le passage peut inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.13- ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE AVANCE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 2 passages de 1'30 | 33-46 |

Le passage peut inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aerials et les Acrobaties sont interdits

## 2.14- ROCK'N'ROLL BATTLE ADULTE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 3 * 20s | 38-39 & 42-43 & 46-47 |

Le passage peut inclure un mélange des rythmes simples, doubles et triples

Les Lifts et les Jumps sont autorisés. Les Aérials sont autorisés et les Acrobaties sont interdites

# III - ROCK INTERPRETATION & BOOGIE

**Pas de base et jeux de jambes**

Le pas de base du Rock'n'Roll est obligatoire. Le Rock'n'Roll se danse sur une base de 6 temps. Le rythme triple est le rythme principal. Il est obligatoire. Les rythmes simples, doubles et autres variations sont autorisés dans les jeux de jambes et les chorégraphies

Ce pas de base s'adaptera au style de la musique. Il pourra ainsi varier en amplitude, en rebond, en dynamisme

Les mêmes jeux de jambes ne sont pas forcément simultanés entre danseur et danseuse, laissant place à l'improvisation et à l'inspiration de chacun des partenaires

En Boogie, le pas de base est en 6 temps comptés: « et 1 et 2 et 3 et 4 et 5 et 6 » avec un Bounce seulement sur chaque « et » ainsi qu'une accentuation sur les 2, les 4, les 6

**Interprétation musicale**

On entend par interprétation musicale toute variation de danse en rapport avec la musique. Il peut s'agir de variations d'amplitude du pas de base, de jeux de jambes, de mouvements de corps ou de bras, de passes ou bien encore de Jumps, Lifts ou Aerials

Le couple doit danser durant toute la durée de la musique : des premières notes de l'introduction à l'arrêt de la musique

Les différentes parties de la grille musicale (introduction, phrasés, breaks, bridges,…) peuvent être interprétées

Les variations musicales, accentuations de certains instruments, paroles,… au sein des phrasés peuvent être interprétées

Le couple devra respecter la construction de la musique. Ainsi, après l'introduction, un Break, un Bridge, un Aerial ou un passage chorégraphique, il devra reprendre sur le 1 de la musique

**Chorégraphie**

Les couples peuvent agrémenter leur passage d'éléments purement chorégraphiques (non guidés). Ces passages seront évalués comme des éléments de danse et d'interprétation musicale. Un passage chorégraphique ne correspond pas à la musique pourra être pénalisé

**Aerials**

Leur caractéristique est d'être un élément de danse. Ils seront jugés comme un élément de chorégraphie. Ils doivent être amenés de manière fluide dans la danse et ne pas marquer une rupture dans le passage. Ils doivent servir à interpréter la musique. En cas de danger ou de mauvaise réalisation, ils seront fortement pénalisés

**Dispositions de danse**

Dans ce groupe, un danseur peut s'inscrire avec deux danseuses dans la même catégorie. Les couples fille / fille sont autorisés. Une danseuse peut alors s'inscrire avec un danseur (en tant que danseuse) et une danseuse (en tant que danseur)

## 3.1 - ROCK INTERPRETATION JUNIOR DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 12 à 16 ans | 1'30 à 1'35 | 40-42 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Junior Débutant

Les Lifts, Les Jumps et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Aerials & les Acrobaties sont interdites

## 3.2 - ROCK INTERPRETATION JUNIOR AVANCE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| 12 à 16 ans | 1'30 à 1'35 | 44-46 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Junior Débutant

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites

## 3.3 - ROCK INTERPRETATION ADULTE DEBUTANT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1'30 à 1'35 | 40-42 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Adulte Débutant

Cette catégorie est interdite à tout danseur ayant déjà dansé en Rock interprétation Junior Avancé

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites

## 3.4 - ROCK INTERPRETATION ADULTE AVANCE LENT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1'30 à 1'35 | 28-30 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Débutant

2 passages sont à effectuer : un sur un tempo lent et l'autre sur un tempo rapide

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites

## 3.5 - ROCK INTERPRETATION ADULTE AVANCE RAPIDE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1'30 à 1'35 | 46-48 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Débutant

2 passages sont à effectuer : un sur un tempo lent et l'autre sur un tempo rapide

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites

## 3.6 - BOOGIE LENT

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1'30 à 1'35 | 27-30 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Débutant

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites

## 3.7 - BOOGIE RAPIDE

| Age | Durée (Minute) | Tempo (mesures / min) |
|---|---|---|
| A partir de 15 ans | 1'30 à 1'35 | 47-48 |

Les danseurs de cette catégorie ne peuvent pas concourir en Rock'n'Roll Débutant, ni en Rock'n'Roll Avancé

Les Lifts, Les Jumps, les Aerials et les Lifts en pose finale sont autorisés. Les Acrobaties sont interdites