CHALLENGES ROCK-SWING ILE-DE-FRANCE

REGLEMENT

Version de Septembre 2026

TABLE DES MATIERES

I - GENERALITES ---------- **4**

1.1 - LES CATEGORIES

1.1.1 - ROCK'N'ROLL
1.1.2 - ROCK INTERPRETATION & BOOGIE
1.1.3 - ROCK SAUTE
1.1.4 - ROCK ACROBATIQUE
1.1.5 - WEST COAST SWING
1.1.6 - LINDY HOP

1.2 - DEROULEMENT D'UN CHALLENGE

1.2.1 - ORGANISATION DES TOURS QUALIFICATIFS
1.2.2 - MUSIQUE
1.2.3 - POINTAGE DES DANSEURS
1.2.4 - TENUES VESTIMENTAIRES

1.3 - ACCESSION AUX DIFFERENTES CATEGORIES

II - ROCK'N'ROLL ---------- **8**

2.1 - ROCK'N'ROLL MINIME

2.2 - ROCK'N'ROLL JUNIOR DEBUTANT

2.3 - ROCK'N'ROLL JUNIOR INTERMEDIAIRE

2.4 - ROCK'N'ROLL JUNIOR AVANCE

2.5 - ROCK'N'ROLL ADULTE DEBUTANT

2.6 - ROCK'N'ROLL ADULTE INTERMEDIAIRE

2.7 - ROCK'N'ROLL ADULTE AVANCE

2.8 - ROCK'N'ROLL ADULTE EXPERIMENTE

2.9 - FORMATION ROCK'N'ROLL JUNIOR

2.10 - FORMATION ROCK'N'ROLL ADULTE DEBUTANT

2.11 - FORMATION ROCK'N'ROLL ADULTE AVANCE

2.12 - ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE DEBUTANT

2.13 - ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE INTERMÉDIAIRE

2.14 - ROCK'N'ROLL JACK'N'JILL ADULTE AVANCÉ

III - ROCK INTERPRETATION & BOOGIE ---------- **14**

3.1 - ROCK INTERPRETATION JUNIOR DEBUTANT

3.2 - ROCK INTERPRETATION JUNIOR AVANCE

3.3 - ROCK INTERPRETATION ADULTE DEBUTANT

3.4 - ROCK INTERPRETATION ADULTE AVANCE LENT

3.5 - ROCK INTERPRETATION ADULTE AVANCE RAPIDE

3.6 - BOOGIE LENT

3.7 - BOOGIE RAPIDE

IV - ROCK SAUTE ---------- **17**

4.1 - ROCK SAUTE JUNIOR DEBUTANT

4.2 - ROCK SAUTE JUNIOR AVANCE

4.3 - ROCK SAUTE ADULTE DEBUTANT

4.4 - ROCK SAUTE ADULTE AVANCE

4.5 - FORMATION ROCK SAUTE JUNIOR

4.6 - FORMATION ROCK SAUTE ADULTES

V - ROCK ACROBATIQUE ---------- 20

5.1 - ROCK ACROBATIQUE JUNIOR

5.2 - ROCK AU SOL ACROBATIQUE ADULTE

5.3 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE DEBUTANT

5.4 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE NOVICE

5.5 - ROCK ACROBATIQUE INTERMEDIAIRE

5.6 - ROCK ACROBATIQUE AVANCE

5.7 - ROCK ACROBATIQUE EXPERIMENTE

5.8 - FORMATION ROCK ACROBATIQUE ADULTE

VI - WEST COAST SWING---------- 23

6.1 - WEST COAST SWING COUPLE

6.2 - WEST COAST SWING JACK'N'JILL

VII – LINDY-HOP---------- 24

7.1 - LINDY-HOP COUPLE DEBUTANT

7.2 - LINDY-HOP COUPLE AVANCE

7.3 - LINDY-HOP JACK'N'JILL

VIII - DEFINITIONS---------- 25

IX - ACROBATIES ---------- 27

X - JUGEMENT ---------- 28

10.1 - EN ROCK'N'ROLL

10.2 - EN ROCK INTERPRETATION & BOOGIE

10.3 - EN WEST COAST SWING & LINDY-HOP

10.4 - EN ROCK SAUTE

10.5 - EN ROCK ACROBATIQUE

10.6 - RECAPITULATIF FAUTES & INTERDITS

10.7 - ÉVALUATION DE LA DANSE

10.7.1 - LE PAS DE BASE
10.7.2 - REALISATION, GUIDAGE & PRECISION
10.7.3 - CREATION, VARIETE & DIFFFICULTE

10.8 - ÉVALUATION DE L'INTERPRETATION

10.9 - ÉVALUATION DU DYNAMISME / PRÉSENCE

10.10 - ÉVALUATION DES ACROBATIES

I - GENERALITES

L'organisation de ces rencontres, sur la région Ile-de-France, a pour but :

- De participer au développement de la pratique du Rock de loisir et de compétition (en fournissant un objectif pédagogique durant l'année)
- De rendre visible la danse Rock sous toutes ses formes auprès d'un large public
- De permettre la rencontre des différents clubs et associations de Rock de la région Ile-de-France
- De mettre en place un parcours de Challenges amicaux de niveau régional, afin de donner envie à certains couples de rentrer dans un processus de compétition
- De permettre à des couples ne pouvant pas se rendre aux compétitions nationales de se présenter à une compétition
- De découvrir de nouveaux talents, afin de pouvoir les orienter vers les compétitions nationales

Les rencontres visent à promouvoir la convivialité inter clubs, le dépassement de soi et l'amélioration de la formation personnelle, elle ne sont donc pas des examens et n'ont pas vocation à évaluer le niveau technique des compétiteurs

Les évaluations de niveau se font par les clubs, par exemple dans le cadre du passeport danse (voir www.ffdanse.fr)

Ce règlement a été réalisé par un comité réunissant différents clubs de la région. Ces derniers ont été conseillés par des intervenants du Rock à l'échelle régionale et nationale

Ce règlement s'inspire à la fois des règlements sportifs et techniques nationaux et des règlements des rencontres amicales d'Île-de-France. Il propose un palier accessible vers les compétitions nationales

Toute personne s'inscrivant à une rencontre s'engage à respecter ce règlement. Tout club qui inscrit un couple s'engage à vérifier que la prestation proposée correspond au niveau dans lequel le couple est engagé. Il est de la responsabilité du club de ne pas inscrire des couples ne correspondant pas à la catégorie ou ne maîtrisant pas leurs enchaînements, notamment en Rock Acrobatique

Les participants sont vivement incités à prendre une licence FFD « Découverte »

1.1 - LES CATEGORIES

39 catégories sont possibles lors de ces compétitions. Un organisateur a la possibilité de ne proposer que certaines catégories lors de sa compétition. Elles sont classées en six groupes

1.1.1 - ROCK'N'ROLL

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**Rock'n'Roll Minime**	5-8 ans	1' à 1'05	32-36
2	**Rock'n'Roll Junior Débutant**	8-16 ans	1' à 1'05	36-40
3	**Rock'n'Roll Junior Intermédiaire**	8-16 ans	1' à 1'05	40-45
4	**Rock'n'Roll Junior Avancé**	8-16 ans	1' à 1'05	45-48
5	**Rock'n'Roll Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	1' à 1'15	33-38
6	**Rock'n'Roll Adulte Intermédiaire**	A partir de 15 ans	1' à 1'15	37-42
7	**Rock'n'Roll Adulte Avancé**	A partir de 15 ans	1' à 1'15	41-46
8	**Rock'n'Roll Adulte Experimenté**	A partir de 15 ans	1' à 1'15	45 et plus
9	**Formation Rock'n'Roll Junior**	8-16 ans	2' minimum	Libre
10	**Formation Rock'n'Roll Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	2' minimum	Libre
11	**Formation Rock'n'Roll Adulte Avancé**	A partir de 15 ans	2'30 minimum	Libre
12	**Rock'n'Roll Jack'n'Jill Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	2 * 1'30	33-38

13	**Rock'n'Roll Jack'n'Jill Adulte Intermédiaire**	A partir de 15 ans	2 * 1'30	33-41
14	**Rock'n'Roll Jack'n'Jill Adulte Avancé**	A partir de 15 ans	2 * 1'30	33-46
15	**Rock'n'Roll battle Adulte**	A partir de 15 ans	3 * 20s	38-39 & 42-43 & 46-47

1.1.2 - ROCK INTERPRETATION & BOOGIE

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**Rock interprétation Junior Débutant**	12-16 ans	1'30 à 1'35	40-44
2	**Rock interprétation Junior Avancé**	12-16 ans	1'30 à 1'35	44-46
3	**Rock interprétation Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	40-45
4	**Rock interprétation Adulte Avancé Lent**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	28-30
5	**Rock interprétation Adulte Avancé Rapide**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	45-48
6	**Boogie Lent**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	27-30
7	**Boogie Rapide**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	47-48

1.1.3 - ROCK SAUTE

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**Rock Sauté Junior Débutant**	8-16 ans	1' à 1'05	43-45
2	**Rock Sauté Junior Avancé**	8-16 ans	1' à 1'05	47-49
3	**Rock Sauté Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	1' à 1'05	44-47
4	**Rock Sauté Adulte Avancé**	A partir de 15 ans	1' à 1'05	48-52
5	**Formation Rock Sauté Junior**	8-16 ans	2' minimum	Libre
6	**Formation Rock Sauté Adultes**	A partir de 15 ans	2' minimum	Libre

1.1.4 - ROCK ACROBATIQUE

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**Rock Acrobatique Junior**	12-17 ans	1'30 à 1'45	46-48
2	**Rock Acrobatique Adulte au Sol**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	Libre
3	**Rock Acrobatique Adulte Débutant**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	45-47
4	**Rock Acrobatique Adulte Novice**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	46-48
5	**Rock Acrobatique Adulte Intermédiaire**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	47-49
6	**Rock Acrobatique Adulte Avancé**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	48-50
7	**Rock Acrobatique Adulte Experimenté**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	48-50
8	**Formation Rock Acrobatique Adulte**	A partir de 15 ans	2'45 à 3'	Libre

1.1.5 - WEST COAST SWING

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**West Coast Swing Couple**	A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	24-30
2	**West Coast Swing Jack'n'Jill**	A partir de 15 ans	1'30	24-30

1.1.6 - LINDY HOP

	Catégories	Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
1	**Lindy Hop Couple Débutant**	A partir de 15 ans	1'00 à 1'05	36-38 (144-152 bpm)
2	**Lindy Hop Couple Avancé**	A partir de 15 ans	1'00 à 1'05	42-44 (168-176 bpm)
3	**Lindy Hop Jack'n'Jill**	A partir de 15 ans	1'00 à 1'05	36-38 (144-152 bpm)

1.2 - DEROULEMENT D'UN CHALLENGE

L'organisateur se réserve le droit de modifier le déroulement

1.2.1 - ORGANISATION DES TOURS QUALIFICATIFS

S'il y a 7 couples ou moins, il y aura une finale directe

Entre 8 et 15 couples, il y aura un tour de qualification et la finale se fera à 6 couples. Dans la mesure du possible, 4 couples seront sélectionnés lors de ce tour de qualification et un repêchage où les juges sélectionneront 2 autres couples sera organisé

Pour une catégorie avec plus de 16 couples, il y aura un tour de qualification, la demie finale se fera à 12 couples et les 6 meilleurs seront pris pour la finale. Dans la mesure du possible, où 7 couples seront sélectionnés pour la demie finale, suivi si possible d'un repêchage où les juges sélectionneront 5 autres couples

S'il n'est pas possible d'organiser un repêchage pour toutes les catégories, il sera important de valoriser les catégories Débutant et Novice puis Intermédiaire et enfin Avancé
Les catégories « Battle » procèdent par élimination directe choisissant 1 candidat par duel à chaque tour (voir descriptions des Battles.

1.2.2 - MUSIQUE

Lors des tours de qualification et des demies finales, les couples danseront par 2 ou 3 sur des musiques imposées (tempo minimum de la catégorie). En repêchage, si cela est possible, les couples danseront seuls sur leur musique personnelle. En finale, tous les couples, hormis ceux des catégories Rock'n'Roll interprétation / Boogie et des catégories Jack'n'Jill, seront autorisés à danser sur leur musique personnelle. Celle-ci devra parvenir à l'organisateur par téléchargement sur le site de la compétition avant la date communiquée aux clubs. Sinon une musique choisie par l'organisateur sera mise pour le passage du couple

Si la Musique devait ne pas être conforme (durée, tempo), un message sera envoyé pour avertir de la situation. Si le Club ne peut réaliser les modifications nécessaires dans les temps, le passage se fera sur une musique de l'organisateur. Les musiques seront transmises au plus tard le dimanche soir précédent la compétition. L'organisateur signalera tout problème au plus tard le mercredi soir précédent la compétition. Une remise de la musique plus tardive expose à une non-validation (et donc musique imposée) par manque de temps des organisateurs (qui sont bénévoles)

1.2.3 - POINTAGE DES DANSEURS

Les couples doivent **obligatoirement** se présenter avant la fin de leur horaire de pointage. Toute personne non présente à la clôture de son pointage pourra se voir refuser le droit de concourir

Lors de l'inscription en ligne, un numéro de dossard est attribué automatiquement au couple. Le danseur doit venir avec ce dossard imprimé ainsi que des épingles à nourrice. Le danseur devra porter celui-ci à la jambe. Il pourra le déposer devant la piste de danse de manière visible par les juges, **si et seulement s'il** danse deux fois dans la catégorie. Concernant les formations, un dossard est remis et doit être déposé devant la piste de

danse de manière visible par les juges. Dans le cas ou un danseur passe 2 fois dans la même catégorie, doit être prêt à enchaîner ses deux passages (il disposera du temps de sortie de piste puis de réentrée pour récupérer)

1.3.4 – TENUES VESTIMENTAIRES

Il est attendu des participants qu'ils fassent attention à leurs tenues vestimentaires afin de mettre en valeur leur prestation

Une tenue sportive et adaptée est demandée en Rock Sauté & Rock Acrobatique

Une harmonie des couleurs est nécessaire au sein du couple ou de la formation

Une présentation « habillée » est souhaitable en Rock'n'Roll, avec un caractère « Swing » en Rock interprétation, Boogie, WCS et Lindy-Hop

Pour tout cela, l'utilisation d'accessoires ou d'éventuels déguisements sont envisageables tout en étant en cohérence avec la prestation proposée et offrant une bonne image de la discipline sous peine de pénalités (voir d'impossibilité de concourir dans cette tenue)

Les entraîneurs sont invités à contrôler avant le jour de la compétition que les tenues de leurs couples sont appropriées. En cas de doute, ceux-ci devront solliciter les organisateurs
Un danseur participant sous deux dossards dans une même catégorie ne peut présumer qu'il disposera du temps nécessaire pour changer de tenue entre ses deux passages.

1.3 – ACCESSION AUX DIFFERENTES CATEGORIES

Chaque catégorie est déterminée tout d'abord par une tranche d'âge. L'âge pris en compte est celui des danseurs au **1er septembre de l'année précédant la compétition** (ce qui correspond environ au moment de l'inscription dans le club pour la saison en cours)

La tranche d'âge des 15-16 ans correspond à la fois à des catégories enfants et adultes. Un jeune de cet âge ne pourra pas s'inscrire en enfant **ET** en adulte dans un même groupe. Il devra **obligatoirement** choisir, en fonction de son partenaire ou de son envie. En revanche, son choix pourra être différent pour des catégories de groupe différent (ex. : inscription en Adulte en groupe Rock'n'Roll et en Junior en groupe Rock Acrobatique)

Chaque danseur(se) des catégories Débutant monte systématiquement de niveau la saison suivante

Il est impossible de danser plus d'une année en catégorie Débutant dans chaque groupe, même après un arrêt de danse ou en cas de constitution d'un nouveau couple avec un(e) primo danseur.

Pour les autres catégories, le comité se réunira en fin de saison afin de statuer, en fonction des résultats et du niveau, sur les couples devant monter de niveau la saison suivante

Chaque concurrent peut avoir trois dossards maximum dans la compétition dont deux dossards maximum par groupe

Pour toutes interrogations et remarques, quelles qu'elles soient ou pour une éventuelle demande de dérogation, merci de contacter le Comité de Challenges :

contact@les-challenges-rock-swing-d-ile-de-france.fr

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

IV - ROCK SAUTE

Dans ce groupe, le pas de base sauté est obligatoire. Il se définit comme ci-dessous : Les temps se comptent de la manière suivante :

« et 1 et 2 et 3 et 4 et 5 et 6 »

Les jetés s'effectuent impérativement sur les temps impairs de la musique, la jambe est alors tendue. La pointe du pied est tendue dans l'alignement de la jambe. Les jetés sur les temps « 3 » et « 5 » doivent être à la même hauteur. Il est également apprécié par les juges que la hauteur soit similaire chez le danseur et la danseuse

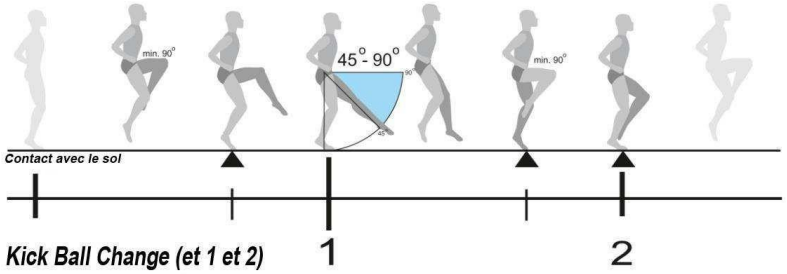
Sur les « et », la jambe est pliée et relevée, pointe de pieds vers le sol, telle une montée de genoux

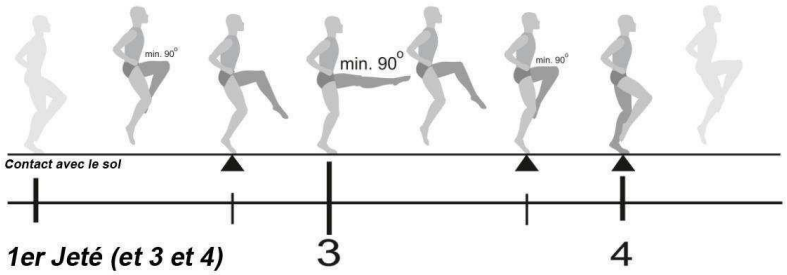
Après les jetés, le mouvement plié (le retour) doit être franc, volontaire et effectué de manière visible

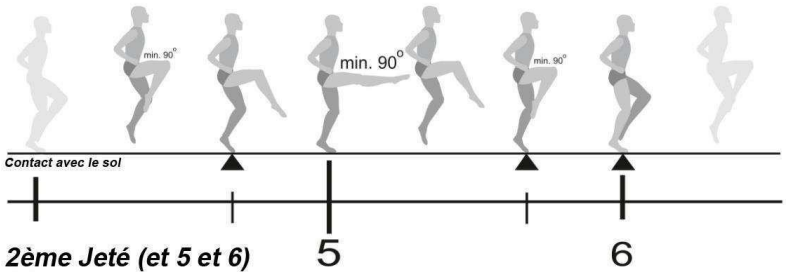
A chaque « et », la jambe sur laquelle repose le poids du corps doit quitter le sol de façon visible (rebonds, sursauts)

Sur le « 1 et 2 », les danseurs effectuent un kick ball change. La hauteur du kick et de la montée de genou doivent être situés entre 45° et 90°

Lors des déplacements, les danseurs doivent avancer sur le « 1 et 2 »







Durant les passages de couples, 4 pas de base complets (1&2, 3&4, 5&6 – dans cet ordre) minimum exécutés par le danseur et la danseuse en même temps sont exigés

Les variations du pas de base (doubler les jetés, jeter de côté, kick…) sont admises (en dehors des 4 bases complètes attendues)

Un passage de Rock Sauté est un enchaînement de passes de Rock avec des passages chorégraphiques. Tout l'espace peut être utilisé : côte à côte, devant derrière, en décalé…

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)

La durée (ou temps de danse hors intro) est calculée à partir du 1er mouvement de Rock

Pour les catégories en couple : 15 secondes maximum d'introduction sont autorisées (non incluses dans le temps de danse). Pas de Chorégraphie finale.

Les acrobaties (telles que définies dans la section IX) ne sont pas autorisées. Des éléments acrobatiques (issues de l'entrée ou de la sortie d'une acrobatie), tenu en permanence peuvent être ajouté, sans être valorisées comme une acrobatie.

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)

4.1 - ROCK SAUTE JUNIOR DEBUTANT

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
8 à 16 ans	1' à 1'05	43-45

Les Lifts, les Jumps et les Lifts en pose finale ne sont pas autorisés. Les Aerials sont autorisés

4.2 - ROCK SAUTE JUNIOR AVANCE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
8 à 16 ans	1' à 1'05	47-49

Les Lifts et les Lifts en pose finale sont possibles. Les Jumps ne sont pas autorisés. Les Aerials sont autorisés

4.3 - ROCK SAUTE ADULTE DEBUTANT

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1' à 1'05	44-47

Les Lifts et les Lifts en pose finale sont possibles. Les Jumps ne sont pas autorisés. Les Aerials sont autorisés.

4.4 - ROCK SAUTE ADULTE AVANCE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1' à 1'05	48-52

Les Lifts et les Lifts en pose finale sont possibles. Les Jumps ne sont pas autorisés. Les Aerials sont autorisés.

4.5 - FORMATION ROCK SAUTE JUNIOR

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
8 à 16 ans	1'30 minimum	Libre

Le groupe doit être composé de garçons et de filles qui ne dansent pas en couple (ou momentanément) et où la répartition peut être déséquilibré. Leur nombre devra être de 3 personnes minimum

Le passage devra comprendre au minimum 4 pas de base effectués en même temps par tous les membres du groupe

Les Lifts et les Lifts en pose finale sont possibles. Les Jumps ne sont pas autorisés. Des « mouvements Acrobatiques », tenus en permanences, non valorisés comme Acrobaties, peuvent être inclus dans la chorée

4.6 - FORMATION ROCK SAUTE ADULTE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1'30 minimum	Libre

Le groupe doit être composé de garçons et de filles qui ne dansent pas en couple (ou momentanément) et où la répartition peut être déséquilibré. Leur nombre devra être de 3 personnes minimum

Le passage devra comprendre au minimum 4 pas de base effectués en même temps par tous les membres du groupe

Les Lifts et les Lifts en pose finale sont possibles. Les Jumps ne sont pas autorisés. Des « mouvements Acrobatiques », tenus en permanences, non valorisés comme Acrobaties, peuvent être inclus dans la chorée

V - ROCK ACROBATIQUE

Dans ce groupe, le pas de base sauté comme défini pour le groupe Rock Sauté est obligatoire sauf en catégorie Rock Acrobatique Adulte au Sol

Durant les passages de couples, 6 pas de base complets (1&2, 3&4, 5&6 – dans cet ordre) minimum exécutés par le danseur et la danseuse en même temps sont exigés sauf en catégorie Rock Acrobatique Adulte au Sol

Les variations du pas de base (doubler les jetés, jeter de côté, kick…) sont admises (en dehors des 6 bases complètes attendues)

Chaque catégorie présente ses propres acrobaties et sa propre réglementation. Les acrobaties sont donc à choisir dans la catégorie adéquate de la liste des acrobaties (Chapitre VIII)

Dans ce groupe, les couples fille-fille sont interdits, sauf dans une catégorie prévue à cet effet

Les lifts, les Jumps et les Lifts en pose finale sont autorisés

La durée (ou temps de danse hors intro) est calculée à partir du 1er mouvement de Rock

Pour les catégories en couple : 15 secondes maximum d'introduction sont autorisées (non incluses dans le temps de danse). Pas de Chorégraphie finale

Pour la catégorie 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)

Combinaisons d'acrobaties:
Les combinaisons d'acrobaties sont autorisées dans la limite de deux combinaisons par passage, dont au plus une de trois acrobaties (soit au plus 2 combinaisons de 2 acrobaties, soit une de 2 et une de 3 acrobaties)
La valeur de l'acrobatie la plus haute sert de base pour la codification et les autres prennent la valeur indiquée en bleu dans le tableau en annexe
Une réception écart ne compte pas comme une acrobatie si elle est necessaire à la transition entre deux éléments d'une combinaison

Bonifications :
Les bonifications suivantes sont accordées :
ajout d'une demi vrille dans l'acrobatie : +4 points
ajout d'une vrille complète dans l'acrobatie : +8 points.
Staf f réception au sol suivit d'une acrobatie (simple ou combinaison) : +2 points

La parade est obligatoire pour les acrobaties de niveau 9, 10 et 11 avec plongeon ou rotation non tenue

Pour les autres catégories, il est possible d'avoir une parade sur **une** acrobatie du passage. Dans ce cas, l'acrobatie est comptée comme une acrobatie du niveau inférieur (par exemple comme un niveau 3 pour une acrobatie niveau 4 avec parade). La parade ne peut concerner l'acrobatie de niveau supérieur autorisée pour cette catégorie : par ex, pas de parade autorisée sur l'Acro de niveau 5 pour un couple débutant

Il est de la responsabilité du club de ne pas inscrire des couples ne correspondant pas à la catégorie ou ne maîtrisant pas leurs enchaînements, notamment en Rock Acrobatique

5.1 - ROCK ACROBATIQUE JUNIOR

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
12 à 17 ans	1'30 à 1'45	46-48

Le couple présente un maximum de 4 figures acrobatiques dans son passage

Les acrobaties ont comme valeurs :
- Acrobatie niveau 1 : 13 Points
- Acrobatie niveau 2 : 17 Points
- Acrobatie niveau 3 : 21 Points
- Acrobatie niveau 4 : 25 Points

5.2 - ROCK AU SOL ACROBATIQUE ADULTE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	Libre

Le pas de base est celui du Rock'n'Roll et il doit obligatoirement être effectué en rythme triple. Aucune variante n'est autorisée. Le passage de Rock'n'Roll sera évalué sur les passes de Rock mais également la chorégraphie proposée. 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 rythmes simple et double peuvent être utilisés lors des jeux de jambes et des chorégraphies

Dans cette catégorie, les passes avec un tour et demi sont autorisées

Le couple présente un maximum de 5 figures acrobatiques dans son passage, quel que soit leur niveau de codification.
Les acrobaties flashées ne sont pas autorisées.

Une note globale sur l'exécution des acrobaties, d'une valeur de 20 points, sera évaluée.
Le choix des acrobaties sera évalué en temps qu'élément chorégraphique.

Les lâchers sont interdits et le couple doit toujours être en mesure de se tenir par la main.

5.3 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE DEBUTANT

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	45-47

Le couple présente un maximum de 4 figures acrobatiques dans son passage

Les acrobaties ont comme valeurs :
- Acrobatie niveau 1 : 13 Points
- Acrobatie niveau 2 : 17 Points
- Acrobatie niveau 3 : 21 Points
- Acrobatie niveau 4 : 25 Points
- Acrobatie niveau 5 : 25 Points

Dans un passage, il ne peut y avoir au maximum qu'une acrobatie de de niveau 5. Il ne peut y avoir d'acrobatie de niveau 5 lors de la première rencontre dansée dans cette catégorie.

5.4 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE NOVICE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1'30 à 1'45	46-48

Le couple présente un maximum de 5 figures acrobatiques dans son passage

Les acrobaties ont comme valeurs :
- Acrobatie niveau 3 : 08 Points
- Acrobatie niveau 4 : 12 Points
- Acrobatie niveau 5 : 16 Points
- Acrobatie niveau 6 : 20 Points
- Acrobatie niveau 7 : 20 Points

Dans un passage, il ne peut y avoir au maximum qu'une acrobatie de niveau 7. Il ne peut y avoir d'acrobatie de niveau 7 lors de la première rencontre dansée dans cette catégorie.

5.5 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE INTERMEDIAIRE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)

A partir de 15 ans	1’30 à 1’45	47-49

Le couple présente un maximum de 5 figures acrobatiques dans son passage

Dans une acro, tout lâcher volontaire ou involontaire au cours d’une rotation de la danseuse sera sanctionné de 10 points

Les acrobaties ont comme valeurs :

- Acrobatie niveau 5 : 08 Points
- Acrobatie niveau 6 : 12 Points
- Acrobatie niveau 7 : 16 Points
- Acrobatie niveau 8 : 20 Points
- Acrobatie niveau 9 : 20 Points

Dans un passage, il ne peut y avoir au maximum qu'une acrobatie de niveau 9. Il ne peut y avoir d'acrobatie de niveau 9 lors de la première rencontre dansée dans cette catégorie.

5.6 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE AVANCE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1’30 à 1’45	48-50

Le couple présente un maximum de 5 figures acrobatiques dans son passage

Les acrobaties ont comme valeurs :

- Acrobatie niveau 7 : 08 Points
- Acrobatie niveau 8 : 12 Points
- Acrobatie niveau 9 : 16 Points
- Acrobatie niveau 10 : 20 Points
- Acrobatie niveau 11 : 20 Points

Dans un passage, il ne peut y avoir au maximum qu'une acrobatie de niveau 11. Il ne peut y avoir d'acrobatie de niveau 11 lors de la première rencontre dansée dans cette catégorie.

5.7 - ROCK ACROBATIQUE ADULTE EXPERIMENTE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1’30 à 1’45	48-50

Le couple présente un maximum de 5 figures acrobatiques dans son passage

Les acrobaties ont comme valeurs :

- Acrobatie niveau 8 : 08 Points
- Acrobatie niveau 9 : 12 Points
- Acrobatie niveau 10 : 16 Points
- Acrobatie niveau 11 : 20 Points

5.8 - FORMATION ROCK ACROBATIQUE ADULTE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	3’ minimum	Libre

La formation sera composée de 3 couples minimum

Le groupe présente un maximum de 8 figures acrobatiques dans son passage. Les acrobaties sont à choisir dans les listes pour le Rock Acrobatique Adulte Intermédiaire ou Avancé

Les acrobaties ont comme valeurs :

- Acrobatie niveau 5 : 06 Points
- Acrobatie niveau 6 : 07 Points
- Acrobatie niveau 7 : 08 Points
- Acrobatie niveau 8 : 09 Points

- Acrobatie niveau 9 : 10 Points
- Acrobatie niveau 10 : 11 Points

VI - WEST COAST SWING

Le West Coast Swing est une danse de couple effectuée en ligne. La danseuse évolue sur la ligne de danse dans un rectangle (Slot) correspondant à la largeur des épaules. Le danseur est plus immobile mais évolue à l'intérieur et à l'extérieur du Slot en fonction des figures. En règle générale le danseur libère le slot uniquement pour laisser passer la danseuse

Dans toutes les catégories, il est obligatoire de démarrer la base du West Coast Swing sur les temps impairs de la musique

Danseur :

Le 1 / 2 : Le 1 pied gauche arrière, le 2 pied droit arrière
Le 3 et 4 est effectué en rythme triple (G / D / G), Le « 3 et » est effectué sur place, Le « 4 » pied gauche avant, le 5 et 6 (Anchor Step) est effectué sur place en rythme triple (D / G / D)

Danseuse :

Le 1 / 2 : Le 1 pied droit avant, Le 2 pied gauche avant
Le 3 et 4 est effectué en rythme triple (D / G / D), le « 3 et » est effectué sur place, Le « 4 » pied droit arrière, le 5 et 6 (Anchor Step) est effectué sur place en rythme triple (G / D / G)

Sur le 6, le danseur et la danseuse doivent obligatoirement avoir le poids du corps en arrière. En West Coast Swing Adulte Débutant la danseuse doit croiser devant au « et » du 3 et 4 pendant son déplacement

La base, la connexion et l'interprétation sont des éléments caractéristiques du West Coast Swing et des critères majeurs de notation

6.1 - WEST COAST SWING COUPLE

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1'30 à 1'35	24-30

Les Portés sont interdits. Les Lifts sont autorisés dans un maximum de cinq mais non exigés

Le passage devra obligatoirement intégrer les cinq figures suivantes, qui devront être réalisées clairement dès le début du passage, dans leur forme basique (pas de variation), dans l'ordre ou le désordre :

- Sugar push
- Whip
- Tuck turn
- Underarm turn
- Left side pass

6.1 - WEST COAST SWING JACK'N'JILL

Age	Durée (Minute)	Tempo (mesures / min)
A partir de 15 ans	1' à 1'05	24-30

A chaque tour de la compétition, un tirage au sort se fera préalablement par les juges pour la formation des couples

Le jugement sera effectué sur un danseur (Leader) et sur une danseuse (Follower) et non sur le couple, sauf en final ou le jugement se portera sur le couple

Les acrobaties et les portés ne sont pas autorisés. Les Slides, les Lifts et les Sauts sont autorisés mais non obligatoires

VII – LINDY-HOP

Dans toutes les catégories, il est obligatoire de démarrer la base du Lindy-Hop sur les temps impairs de la musique

Les Bases en lindy sont:

Le pas en 8 temps

Step Step / Triple Step / Step Step / Triple Step

Le pas en 6 temps

Step Step / Triple Step / Triple Step

Les variations sur la base sont authorisées.

La base, la connexion et l'interprétation sont des éléments caractéristiques du Lindy-Hop et des critères majeurs de notation

7.1 – LINDY-HOP COUPLE DÉBUTANT

Age	Durée (Minute)	Tempo mesures / min (bpm)
A partir de 15 ans	1'00 à 1'05	36-38 (144-152 bpm)

Les Slides, les Lifts et les Sauts sont autorisés mais non obligatoires

7.2 – LINDY-HOP COUPLE AVANCÉ

Age	Durée (Minute)	Tempo mesures / min (bpm)
A partir de 15 ans	1'00 à 1'05	42-44 (168-176 bpm)

Les Slides, les Lifts et les Sauts sont autorisés mais non obligatoires

7.3 – LINDY-HOP JACK'N'JILL

Age	Durée (Minute)	Tempo mesures / min (bpm)
A partir de 15 ans	1' à 1'05	36-38 (144-152 bpm)

A chaque tour de la compétition, un tirage au sort se fera préalablement pour la formation des couples

Les Slides, les Lifts et les Sauts sont autorisés mais non obligatoires

VIII - DEFINITIONS

Accessoire :
Est considéré comme accessoire tout objet ou vêtement pouvant se désolidariser du corps (La tenue elle-même si celle-ci tombe au sol). Ils sont interdits dans le groupe Rock Acrobatique. Ils sont tolérés dans les autres groupes

Acrobaties non codifiées :
Ce sont des acrobaties ou enchainement d'acrobaties qui ne figurent dans aucune des listes. Chaque entraineur peut demander l'introduction de celle-ci dans le code, en envoyant une vidéo. Une place sera attribuée dans le tableau des acrobaties

Aerials :
Ce sont des acrobaties réalisées en Rock'n'Roll & Boogie … Elles sont différentes des acrobaties du groupe Rock Acrobatique, par leur technique, leur réalisation et leur place dans la danse. Le bassin du follower ne doit pas être plus haute que la tête du leader.

Jump :
Il s'agit d'un saut effectué par l'un des partenaires, réalisé avec l'autre. Dans tous les cas, le jump doit être potentiellement réalisable seul, l'aide venant uniquement amplifier le mouvement. Le partenaire effectuant un tel saut restera toujours dans un axe vertical.

Lift :
Un lift est une figure **au sol** nécessitant l'aide permanente ou le soutien permanent de l'un des deux partenaires. Ces figures ne doivent en aucun cas ressembler, de près ou de loin à des figures acrobatiques, codifiées ou non

Refus d'acrobatie :
Est considéré comme refus, toute figure acrobatique, jump ou lift dans lequel, le porteur, placé de façon évidente, ne peut effectuer la figure. Ceci étant provoqué par une hésitation, un retrait quelconque d'une partie quelconque du corps de la personne effectuant la figure ; ceci, aussi bien au départ que pendant l'exécution de la figure

Arrêt :
Il y a arrêt lorsque l'un des partenaires reste arrêté plus de trois temps, suite à une erreur de l'un ou de l'autre

Demi-arrêt :
Il y a demi-arrêt lorsque l'un des partenaires reste arrêté jusqu'à trois temps, suite à une erreur de l'un ou de l'autre

Chute :
Une chute est une perte de contrôle du corps, avec contact avec le sol. Il y a chute, si la personne en perte d'équilibre ne peut reprendre instantanément le cours de la danse

Demi-chute :
Une demi-chute est une perte de contrôle du corps, avec contact avec le sol. Il y a demi-chute si la personne en perte d'équilibre peut reprendre instantanément le cours de la danse

Faute de tempo :
Il y a faute de tempo lorsque l'un des partenaires reste plus de trois temps hors tempo

Demi-faute de tempo :
Il y a demi-faute de tempo lorsque l'un des partenaires reste jusqu'à trois temps hors tempo et revient immédiatement dans le tempo

Fautes de figure de rock :
En niveau débutant et intermédiaire, des points seront enlevés si les passes sont d'un niveau supérieur

Faute d'interprétation :
Ne redémarre pas sur le 1 de la musique après l'introduction, un break, un bridge, une chorégraphie, un aerial ou un élément de chorégraphie
Ne danse pas durant toute la durée de la musique

Lâcher :
Est considéré comme lâcher, toute variation dans laquelle, sans déplacement, le contact par les mains n'est plus possible. N'est donc pas considéré comme lâcher, toute variation non tenue mais qui permet à tout moment, le contact par les mains

Gêne d'un autre couple :
La gène physique d'un autre couple présent sur la piste, de manière franche et visible, volontairement ou involontairement est sanctionné comme grosse faute

Ligne de danse :

- **Ligne de danse principale**
  C'est une ligne imaginaire parallèle à la largeur ou à la longueur de la piste de danse
  Chaque couple au moment du départ, défini sa propre ligne de danse (par rapport à la largeur ou la longueur), selon sa position de départ :

  ✓ Démarrage en position fermée : la ligne de danse passe entre les deux partenaires
  ✓ Démarrage en position ouverte : la ligne de danse passe par les deux partenaires

- **Ligne de danse secondaire**
  C'est une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de danse principale

- **Changement de ligne de danse**
  En Rock'n'Roll, Rock Sauté et Rock Acrobatique, les changements de ligne de danse, se font obligatoirement en passant par le « point central », qui est le point où se coupent les lignes de danse principales et secondaires

Fautes de ligne de danse :
Non respect des lignes de danse
Non respect du changement de ligne de danse

Leader :
C'est le danseur, le « guideur »

Follower :
C'est la danseuse, la « guidée »

Swing (West Coast Swing) :
Toutes les figures de bases propres au West Coast Swing et leurs variations font parties intégrantes de la notion de swing

IX - ACROBATIES

(Tableau non-exhaustif - Toute nouveauté peut être soumise pour validation et codification - Délai : 4 semaines - en Bleu valeur en combinaison, voir généralité acro)

Junior / Sol	**8 / 13** (+4)	**12 / 17** (+4)	**16 / 21** (+4)	**20 / 25** (+4)	**20 / 25**						
Novice	**2** (+4)	**4** (+4)	**8** (+4)	**12** (+4)	**16** (+4)	**20** (+4)	**20**				
Intermédiair	(+2)	(+2)	(+4)	(+4)	**8** (+4)	**12** (+4)	**16** (+4)	**20** (+4)	**20**		
Avancé	(+2)	(+2)	(+2)	(+4)	(+4)	(+4)	**8** (+4)	**12** (+4)	**16** (+4)	**20** (+4)	
Expérime	(+2)	(+2)	(+2)	(+2)	(+4)	(+4)	(+4)	**8** (+4)	**12** (+4)	**16** (+4)	**20** (+4)
nté	**Niveau 1**	**Niveau 2**	**Niveau 3**	**Niveau 4**	**Niveau 5**	**Niveau 6**	**Niveau 7**	**Niveau 8**	**Niveau 9**	**Niveau 10**	**Niveau 11**
/	**Acro Flashée interdite**								**Acro Flashée autorisée - Parade requise**		
Cheval **Acro en Appel-Porté**	✓ Cheval 60 ou « Américain » ✓ Genou ✓ Glissade ✓ Roue Tenue ✓ Flap	✓ Cheval ✓ Cheval sortie Junior ✓ Glissade vrillée ✓ Montée Stand sortie déroulée ✓ Nez ✓ Roue Genoux ✓ Hop Junior	✓ Cheval C (Tailleur ok) ✓ Déroulé assis sortie ✓ Porté Junior ✓ Roue Taille	✓ Cheval ¼ Mariée ✓ Nez Cheval ✓ Nez Sortie Haute ✓ Cheval Nez ✓ Déroulé ✓ Parapluie ✓ Porté Junior Equerre ✓ I Tenue ✓ Flash ✓ Epaule ✓ Mariée Nez ✓ cygne	✓ Cheval ¼ Mariée sortie haute ✓ Cheval I ✓ Tête 3/4 ✓ Barrière ✓ Déroulé Cheval ✓ Porté Junior Cheval ✓ Planche	✓ Tête ✓ Porté Junior Cheval Déroulé ✓ Patineuse ✓ Flash Nez ✓ Nez bloqué ✓ Déroulé tenu ✓ Drapeau	✓ Barrière tournée ✓ Tête cuisse ✓ Elévation ✓ Cheval I Nez		✓ Staff Rattrap ✓ Staff Kosack ✓ Staf f ½T ✓ Béta Rattrap ✓ Béta ½T Des ✓ Béta Kosack	✓ Staff Cheval ✓ Staff Epaules ✓ Staf f ½T arrivée Ecart ✓ Staff 1T Dse	
Acro Tournantes (Spirale & Teller) & Acro de Corps	✓ Spirale assise ✓ Teller sans franchissement	✓ Disque 1T ✓ Spirale assise Saut ½T ✓ Teller 1T ✓ ½ Serpentin sortie côté	✓ Disque 2T mini ✓ Spirale assise + Cheval ✓ Teller 2T mini ✓ ½ Serpentin sortie haute	✓ Disque 2T inversés ou Mixtes ✓ ½ Serpentin Cheval ✓ Teller 3T Thomas ✓ Nez + Teller 2T mini	✓ Nez Teller 3T Thomas ✓ Spirale tenue au pied	✓ Ceinture, Hélice Dos, Hélice, Vrille, Soleil 1 Tour ✓ Spirale assise + Auerbach ✓ Planche Plongeon	✓ Hop	✓ Ceinture, Hélice Dos, Hélice, Vrille, Soleil 2T ou combinaison 1T+1T	✓ Hélice Dos, Hélice, Vrille, Soleil 3T	✓ Combinaison 3T+1T	✓ Combi 2T+2T
Plongeon Arrière & Avant	✓ Petit Plongeon latéral	✓ Petit Plongeon latéral Cheval ✓	✓ Petit Plongeon ✓ Petit Soleil Plongeon avant	✓ ½ Serpentin Plongeon ✓ Feuille Morte	✓	✓ Cheval Plongeon ✓ Cheval I Plongeon (& variantes) ✓ Cygne Plongeon	✓ Déroulé Plongeon ✓ Drapeau Plongeon ✓ Planche arrière Plongeon ✓ Nez bloqué Plongeon	✓ Déroulé Plongeon entrée Cheval-épaule ✓ Déroulé Plongeon entrée Rolling up ✓ Looping avant	✓ Staff Ecart arrivée Ecart Déroulé Plongeon ✓ Appel Genoux arrivée Ecart Déroulé Plongeon ✓ Déroulé Flashé Plongeon ✓ Looping arrière Cheval	✓ Appel Genoux Plongeon	✓ Staff Plongeon
Rotation Avant & **Arrière** **Hanche**	✓ Petit Soleil Sortie Dos	✓ Petit Soleil	✓ Petit Soleil Cheval	✓ Hanche ✓ Rolling Up	✓ Tobogan	✓ Looping avant (Jambes)	✓ Flèche ✓ Tessarini arrêtée ✓ Salto fesse tendu tenu ✓ Nez salto arrière Epaule	✓ Nez Salto arrière tenu ✓ Flèche (Auerbach / Epaule / Retournée tenue) ✓ Looping arrière ✓ Tessarini ✓ Cheval Dos ✓ Dos à Dos	✓ Flèche Retournée ✓ Nez-Flèche ✓ Flèche Epaule Looping avant ✓ Cheval salto ✓ Dos à Dos ½T ou Cheval ✓ Cheval Dos ½T aux poignets ✓ Salto arrière départ épaules	✓ Cheval salto carpé ou tendu ✓ Tessarini Nez ✓ Cheval Dos Nez ✓ Russe	✓ Béta Avant ✓ Staff Avant ✓ Staff Arrière

X - JUGEMENT

Le but du jugement est d'établir un classement le juste possible

Une compétition n'est pas un examen et il n'y a pas d'harmonisation des notes. Les notes ne peuvent être comparées entre elles que pour un même juge, dans une même catégorie, pour une même compétition

Le juge note en temps réel, avec une perception différente d'une caméra, sans connaître la performance à l'avance et avec peu de temps pour évaluer un élément. Sa perception est donc nécessairement différente de celle d'un entraîneur ou d'un compétiteur

En cas de réclamation concernant le jugement, celle-ci doit être portée par le président du club concerné aux organisateurs des challenges

contact@les-challenges-rock-swing-d-ile-de-france.fr

Au niveau du jugement, le nombre minimum de juges sera de 5. Il y aura un juge de piste dans chaque catégorie. Celui-ci sanctionnera les fautes et les interdits recensés dans ce règlement

Dans les catégories sans acrobatie, les juges devront noter tous les critères de jugement

Dans les catégories avec acrobaties, deux à trois juges noteront les acrobaties et les autres noteront les critères de danse

Les notes de « difficulté et variété des passes » et « guidage et Réalisation » sont combinées suivant la formule suivante pour distribuer les points de danse

Note sur 20 = note Difficulté & Variété + note Guidage & Réalisation – écart (Difficulté & Variété, Guidage & Réalisation) afin de pousser les danseurs à choisir des passes en accord avec leur niveau de danse

La table suivante donne les résultats de la formule (Tech = Guidage & Réalisation ; ART = Difficulté & Variété)

TECH\ART	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	4	6	6	6	6	6	6	6	6
4	2	4	6	8	8	8	8	8	8	8
5	2	4	6	8	10	10	10	10	10	10
6	2	4	6	8	10	12	12	12	12	12
7	2	4	6	8	10	12	14	14	14	14
8	2	4	6	8	10	12	14	16	16	16
9	2	4	6	8	10	12	14	16	18	18
10	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

10.1 - EN ROCK'N'ROLL

Pas de base Danseur	Pas de base Danseuse	Variété & Difficultés des passes	Guidage & Réalisation	Dynamisme Présence
/ 10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10
Valeur : 40		Valeur : 50 distribués suivant formule		Valeur : 10

10.2 - EN ROCK INTERPRÉTATION & BOOGIE

Pas de base Danseur	Pas de base Danseuse	Variété & Difficultés des passes	Guidage et Réalisation	Interprétation musicale	Dynamisme Présence
/ 10	/10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10
Valeur : 25		Valeur : 30 distribués suivant formule		Valeur : 30	Valeur : 15

10.3 - EN WEST COAST SWING & LINDY-HOP

Pas de base Danseur	Pas de base Danseuse	Variété & Difficultés des passes	Guidage et Réalisation	Interprétation musicale	Dynamisme Présence
/ 10	/10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10
Valeur : 25		Valeur : 30 distribués suivant formule		Valeur : 25	Valeur : 20

10.4 - EN ROCK SAUTÉ

Pas de base Danseur	Pas de base Danseuse	Chorégraphie Création Variété	Réalisation Précision	Dynamisme Présence
/ 10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10
Valeur : 40		Valeur : 25	Valeur : 25	Valeur : 10

10.5 - EN ROCK ACROBATIQUE

Pas de base Danseur	Pas de base Danseuse	Chorégraphie Création Variété	Réalisation Précision	Dynamisme Présence	Réalisation Acrobaties
/ 10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10	/ 10
Valeur : 40		Valeur : 25	Valeur : 25	Valeur : 10	Cf codification

10.6 - RECAPITULATIF DES FAUTES & INTERDITS

Général

- Non-respect de la durée prévue : Les passages ne peuvent être plus court que la durée attendue. Néanmoins, pour les couples, une souplesse de 5 secondes en plus est autorisée. Sinon Trop Court = Trop Long = 10 points
- Tenue vestimentaire jugée inadéquate = 10 points (voir d'impossibilité de concourir dans cette tenue)
- Lâcher = 10 points
- Faute de Tempo = 1 point par mesure (entamée de plus de 3 temps)
- ½ chute (hors acro) = 10 points + Faute de Tempo
- Lift ou porté interdit = 15 points
- Non-respect de la ligne de danse = 5 points
- Gène autre couple = 15 points

- Erreur dans la déclaration des codifications sur le site (ordre & type) = 10 points par erreur

Rock'n'Roll :
- Rythme de Pas de Base interdit = 5 points + 2 points par base non conforme

Sauté :
- Base complète manquante = 5 points par base manquante

Acro :
- Base complète manquante = 5 points par base manquante
- Chute = 10 points (Valeur Acro = 0 pour Juge Acro)
- Refus Acro avec 2ème tentative : acceptée mais pénalités de 50 % et 10 points de faute
- Catégorie avec présence obligatoire d'une parade : Si intervention de la parade note = 0 (intervention = mouvement franc du pareur vers le couple, qu'il y ait au final contact ou non)

10.7 – EVALUATION DE LA DANSE

La danse est évaluée suivant trois axes :
- Le pas de base
- La réalisation technique (guidage, précision de l'exécution, tenue du corps…)
- La construction du passage (création artistique, variété et difficulté des éléments, enchainements...)

10.7.1 – LE PAS DE BASE

Il est évalué séparément pour chaque danseur en fonction des attendus techniques de chaque discipline

Il est noté indépendamment du niveau de la catégorie jugée (débutant, intermédiaire, avancé), 10 correspondant à un pas de base parfaitement exécuté

10.7.2 – RÉALISATION, GUIDAGE & PRECISION

Ce critère évalue la qualité de la danse réalisée. Il est indépendant des figures choisies. Il est possible d'avoir la note maximum à ce critère même en ne faisant que quelques figures simples si elles sont techniquement parfaites

Réalisation

- La dynamique du mouvement est appropriée
- La technique de danse (gainage, équilibre, souplesse,…)
- Quand les danseurs effectuent le même mouvement ou un mouvement commun, ils sont synchrones et en phase
- Il y a une harmonie de style de danse, les danseurs effectuent les mouvements de la même façon.
- En rock au sol et interprétation, il n'y a pas de bras ballants
- Il n'y a pas de gestes parasites ou incontrôlés

Guidage

- Il y a une connexion visible entre les partenaires
- Il n'y a pas de mouvement en force ou violent (« d'arrachage d'épaule »)
- Le guidé n'anticipe pas sur le guideur et l'enchainement
- Le guidage est fluide

Précision

- Les mouvements sont nets, lisibles
- On voit clairement quand une figure de danse commence et se termine
- Les lignes de danse (primaire et secondaire) sont respectées (schéma en « + »)

10.7.3 – CRÉATION, VARIÉTÉ & DIFFICULTÉ

Ce critère évalue les choix des éléments présentés, indépendamment de la qualité de leur exécution (cf 10.7.2)

Il est possible d'avoir le maximum à ce critère avec une chorégraphie variée exploitant toute la diversité de la discipline même avec une exécution déficiente

Les éléments suivants sont pris en compte :

- Variété des rotations avec changement de position
- Utilisation de position à l'aveugle, où les danseurs ne se voient pas.
- Variété des figures de danse
- Figures en ouverture (avec et sans contact (suivant catégorie))
- Utilisation des deux lignes de danse
- Pertinence des figures en fonction de la ligne de danse sur laquelle elles sont exécutées
- Diversité des dynamiques des figures présentées

Sont également pris en compte en rock sauté et acrobatique :

- Utilisation de la troisième dimension : présence de saut, de mouvement au solliciter
- Présence de figures issues du Hip-Hop, Jazz, etc…
- Mouvement demandant une grande flexibilité (grands écarts, grands jetés…)
- Utilisation des différents groupes de figures :

  ✓ Groupe 1 : pas de base complets
  ✓ Groupe 2 : Variation du rock n roll sans base complète : figures ouvertes avec contact (Kick ball change, montées de genoux, jetés en diagonale
  ✓ Groupe 3 : figures de danse avec contact (avec ou sans base complète): Figures réalisées en contact avec le partenaire et qui requière l'assistance du partenaire. Réalisé individuellement le mouvement n'a pas de sens, le contact persiste jusqu'à la fin de la figure ou un changement de forme de contact
  ✓ Groupe 4 : Autres figures de danse : tout mouvement qui n'appartient pas aux précédents groupes. Par exemple : spin solo, figures issues d'autres danses qui peuvent être réalisées individuellement et de manière synchrone avec le partenaire

En Rock Acrobatique :

- Entrée et sortie fluide des acrobaties sans pas de base (WRRC – scoring the dance : «Often a basic step is danced before acrobatic elements, which also worsens the value of the choreography as it makes the beginning of the acrobatics less virtuoso»

10.8 – EVALUATION DE L'INTERPRETATION

Ce critère évalue les deux aptitudes suivantes :

- Le placement des figures de danse :

Le couple doit finir ses figures sur le dernier beat du Chorus. Il doit les connecter à la musique, que les figures choisies est un lien avec le message musical

- L'interprétation spontanée :

Le juge prend en compte l'introduction de la musique, les mouvements du corps (Tête, bras, pieds) qui s'accordent avec la musique (que ce soit avec les paroles ou la mélodie). La variété de ces mouvements est prise en compte. Le maximum de points ne peut être acquis que si les deux danseurs sont en phase avec la musique en même temps

10.9 – EVALUATION DU DYNAMISME / PRÉSENCE

Ce critère évalue la perception du dynamisme du couple, de sa présence scénique, du plaisir qu'il a à danser, de l'énergie qu'il projette, de son charisme, de sa confiance en lui. Il récompense aussi l'harmonie et la collaboration perçue entre les partenaires

Ce critère est ouvert à la subjectivité du juge.

10.10 – EVALUATION DES ACROBATIES

	FAUTES D'ACROBATIES		
	PETITES FAUTES	**FAUTES MOYENNES**	**GROSSES FAUTES**
VITESSE	Petit manque de vitesse	Petit arrêt pendant l'acrobatie ou changement flagrant de rythme	Acrobatie exécutée visiblement en force ou au ralenti
AMPLITUDE	Petit manque d'amplitude, les bras du danseur ne sont pas à leur maximum	Manque d'amplitude nettement visible	Le manque d'amplitude rend l'acrobatie dangereuse
DESEQUILIBRE	Petit déséquilibre au début, pendant ou à la réception de l'acrobatie (danseur ou danseuse)	Déséquilibre important au début, pendant ou à la réception de l'acrobatie	Chute après la réception de l'acrobatie
TENUE DES BRAS ET DES JAMBES	Pour les portés : légère flexion des bras (danseuse) Position groupé, carpé, tendu : la danseuse se situe entre deux positions Ecart de jambes pendant l'acrobatie (sauf cheval, enroulé, déroulé, portés finaux) (petit écart ou petite flexion des jambes sur une position «carpé ou tendu»)	Pour les portés, flexion importante des bras (danseuse) inférieure ou égale à 45° Ecart des jambes important pendant l'acrobatie ou importante flexion des jambes sur une position «carpé ou tendu»	Ecart de jambes important associé à une flexion de jambes sur une position «carpé ou tendu» Tenue du corps complètement relâchée