

CAT 0			CAT 1			CAT 2			CAT 3			CAT 4			CAT 5		
N1	0		0,5		1		1,5		2		3		3		3		
N2	0		1,5		2		2,5		3		4		4		4		
N3	0		2,5		3		non autorisé		non autorisé		non autorisé		non autorisé		non autorisé		
VERTICAUX	V1	Simple Ext MD	V2	Roulé poignet + lâché MD (bâton 3/4)	V10	Intérieur MG ou MD	V21	En même temps que grand jeté	V24	Lâché derrière tête endroit ou envers	V35	Sous illusion					
			V3	Lâché sous bras	V11	Extérieur MG	V22	En même temps que 1/2 ciseau + battement en sautant	V25	Sous rond de jambe (D ou G) MG	V36	Sous costal					
			V4	Ejection coude gauche	V12	Boucle envers MD ou MG + lâché	V23	Roulé MD sur bras + Coliaux + lâché direct	V26	Lâché sous Grand jeté latéral	V37	Sous Souplesse / Roue					
			V5	Roulé envers sur le bras droit + bloqué MD + lancé	V13	Sous rond de jambe (D ou G) MD	V39	Bloqué coude +lâché verticale (H9 à la vert)	V27	Lâché dans le dos	V38	Lâché sous grand jeté facial					
			V6	Lâché autour de la jambe pendant grand jeté + lancé	V14	Lâché sous battement	NV18	Interieur des 2 bras frontal + Coliaux en tournant + lâché direct	V28	Lâché cou	V41	Ejections coude genou genou pied (Maxime Cravic)					
			V7	Claveau + lâché direct	V15	USA de face + lâché direct			V29	Flip aveugle même main + lâché direct							
			V8	En même temps que saut groupé	V16	Seishi + lâché direct MD ou MG			V30	Flip bras tendu + lâché ou lancé							
			V9	Fish endroit + lâché	V17	Roulé épaule SD + lâché			V31	Dans le battement							
			NV19	Tashibana+ejection G +lancé direct MD	V18	En même temps que pied tête ou battement			V32	Flip SD + lâché							
					V19	En même temps que petit jeté			V33	Lâché épaule + cercle de bras (Canada)							
					V20	Flip int MD rattrapage nuque MD + lancé direct			V34	Intérieur bras + lancé ou lâché direct							
					NV18	Flip ou lâché aveugle sous bras gauche Ratt aveugle Md à droite + lancé ou lâché direct			V40	lâché en remontant d'une souplesse (1 seul pied au sol)							
					NV19	Roulé cou + 1/2 Inteieur bras			NV18	Roulé frontal interieur des 2 bras + éjection							
					NV19	Bloqué cou + roulé frontal+ 1/2 interieur bras avant+ lancé											
				NV19	Flip int MG ratt Nuque + lancé Direct												
N1	1		1,5		2		2,5		3		4						
N2	2		2,5		3		3,5		4		5						
N3	3		3,5		non autorisé		non autorisé		non autorisé		non autorisé						
HORIZONTAUX	H1	Main gauche	H2	Main droite endroit ou envers	H4	Lâché sur le dos de la MD en engagement de la MG dans le dos	H6	Flip intérieur Horiz MD 1T Rattr MG retournée + lancé direct	H10	Sous battement (jambe pliée ou tendue)	H9	Roulé bras G + bloqué + lancé horizontal					
			H3	Hor Main gauche en grand écart	H5	Lâché rappel arrière (sans rotation) + lancé direct	H7	Flip aveugle même main + lancé direct	H11	Horiz frappé jambe	H13	Sous jambe (2 pieds au sol)					
			H15	Fish hor + lancé direct	H16	Lâché libre dos hor + lancé direct MD	H8	Transformation à l'horizontale	H12	Lâché 3/4 horizontal pendant flip arrière	H14	Singer Horizontal bras droit ou gauche + éjection directe					
					H17	Engagement lâché HZ sous rond de jambe + lancé HZ	H18	Lâché rappel arrière (avec rotation) + SD + lancé direct	H19	Lâché sous bras SD + lancé hor direct							
					NV19	Bloqué poignet HZ + Lancé HZ	NV18	Roulé bras gauche + bloqué+ H7	H20	Holly rattr aveugle main gauche + lancé direct							

	CAT 0	CAT 1	CAT 2	CAT 3	CAT 4	CAT 5	CAT 6	CAT 7
N1	V 0	0,5	1	1,5	2,5	3,5	4,5	5,5
	H 0	0,5	1,5	2,5	3,5	4,5	5,5	6,5
N2	V 0	1	2	2,5	3,5	4,5	non autorisé	non autorisé
	H 0	1	2,5	3,5	4,5	non autorisé	non autorisé	non autorisé
N3	V 0	2	3	Non autorisé				
	H 0	2	3,5	Non autorisé				
	1	2	5	14	22	36	50	58
		3	6	15	23	37	51	59
		4	7	16	24	38	52	60
		NV19	8	17	25	39	53	61
			9	18	26	40	54	62
			10	19	27	41	55	63
			11	20	28	42	56	64
			12	21	29	43	57	74
			13	66	30	44	73	NV18
			65		31	45	NV18	NV19
					32	46	NV18	
					33	47		
					34	48		
					35	49		
					67	70		
					68	71		
					69	72		
					NV19			

La combinaison de deux rattrapages (si les 2 sont au moins de la catégorie 2), sera valorisée de +0,5
Exemples: Rattrapage coude éjection, l'éjection est rattrapée dans le battement MD. Valeur = 2,5 + 0,5 = 3.0
Rattrapage Hor coude éjection, l'éjection est rattrapée dans le battement MR. Valeur = 3,5 + 0,5 = 4.0