N1		PROGRESSION ROULERS POUR DUOS ET EQUIPES																								TOUTE CATÉGORIE
Groupes de valeurs		GROUPE A		GROUPE B				GROUPE C						GROUPE D						GROUPE E					
Sous groupes				B1		B2		C1		C2		C3		D1		D2		D3		E1		E2		E3	
VERTICAL	POIGNETS	P5.1	Fish env (1/2T)	P5.2	Fish env en tournant																				
		P4.2	Fish end en tournant					P4.3	Fish en tournant 1T et demi ou +	P4.4	Fish frontal en tournant (2T ou +)														
	BRAS	B3.2	Frontal engt ext/ int sur bras + intérieur bras	B4	Intérieur bras + éjection			B5	Intérieur bras frontal					B7	2 Intérieur bras en tournant	B8	Interieur bras aller/ retour	B7.1	Intérieur bras en tournant (3 ou +)	B8.1	Intérieur bras enchainés (3 ou +)				
																B9	Intérieur bras aller/retour avec rouler poignet			B9.1	Intérieur bras enchainés avec rouler poignet (3 ou +)				
												B6	1T intérieur du bras							B4.2	Intérieur bras éjection + intérieur même bras			B6.2	Intérieur bras avec chg d'axe V à H (3T ou +)
	COUDE			C15	Coliaux					C15.1	Double Coliaux														
		C2.3	Coude coude enchainés (1 2 3 4)	C2.2	Coude coude bloqué (2 ou +)	C2.4	Coude coude enchainés (6 ou +)																		
	FUJIMI	C4	1/2 Fujimi end	C4.1	Fish + 1/2 Fujimi end (ou inverse)	C8	Fujimi end	C8.2	Fujimi end enchainés (3 ou +)			C4.2	Double 1/2 Fujimi end			C4.4	Double 1/2 Fujimi end (3 ou +)								
				C5	1/2 Fujimi env	C5.1	Fish + 1/2 Fujimi env (ou inverse)			C9	Fujimi env			C9.2	Fujimi env enchainés (3 ou +)										
										C10	1/2 Fujimi end en tournant			C12	1/2 Fujimi env en tournant			C5.2	Double 1/2 Fujimi env			C5.4	Double 1/2 fujimi env (3 ou +)		
												C8.3	Fujimi avec 1 bras ouvert			C8.4	Fujimi avec 2 bras ouverts tendus	C13	Seishi roll						
				C6.2	Bascules enchainées (4 ou +)																				
	PASSAGE DOS											C11	Passage dos end			C11.1	Passage dos end aller/retour			C11.2	Passage dos end enchainés (3 ou +)				
														C11.3	1/2 ou éjection passage dos					C11.4	Passage dos aller/retour avec 1/2 ou éjection D ou G			C11.5	Passage dos enchainés avec 1/2 ou éjections D et G
																C11.6	Passage dos aller/retour avec 1 bras ouvert tendu					C11.7	Passage dos aller/retour avec 2 bras ouverts tendus	C11.8	Passage dos enchainés avec 2 bras ouverts tendus (3 ou +)
																C14	Passage dos env			C14.1	Passage dos env aller/retour			C14.2	Passage dos env enchainés (3 ou +)
	EPAULES	C7	Rouler des épaules	C7.1	Coude coude + rouler des épaules			C7.2	Coude coude + rouler des épaules + coude coude ouverture latérale																
		E2.1	Educatif bloqué aisselle																						

ROULERS N1 (page 2)		GROUPE A		GROUPE B				GROUPE C						GROUPE D						GROUPE E					
				B1		B2		C1		C2		C3		D1		D2		D3		E1		E2		E3	
VERTICAL	NUQUE/ NECKROLL	N2.2	Neck Roll (1 2 3)			N2	Neck Roll entier (1 2 3 4)			N2.3	Neck Roll entier (2 ou +)														
	LIBRE COU	N4.1	Educatif libre cou							N4	Libre cou entier (1 2 3 4)			N5.1	Diamond Roll (derrière/ devant/ derrière)	N4.3	Libre cou entier (2 ou +)					N5	Diamond Roll (4 ou +)		
	CARRY			N3	Carry					N3.2	Carry avec engt rouler cou et sortie			N3.3	Carry (2 ou +)										
	HOLLIE							N13	Hollie					N13.2	Hollie en tournant	N13.9	Hollie avec changement de direction			N13.7	2 Hollie avec rouler sur le cou				
												N14	Hollie sur la tête	N13.4	Double Hollie	N14.1	Hollie sur la tête + combinaison								
								N13.5	Hollie éjecté							N14.2	Hollie avec rouler sur le coude	N13.6	Hollie + bloqué cou + éjection	N14.3	Hollie avec passage sous épaule	N14.4	Hollie avec arrêt vertical + pivot		
	LUCERO			N6	1/2 Lucero end/env							N7.1	Lucero arrière avec mains	N6.1	Lucero devant end/ env			N6.3	Lucero combinés devant/ derrière	N6.2	Lucero devant end (3 ou +)				
																N7.2	Lucero arrière avec mains placées (3 ou +)			N7.3	Lucéro arrière sans mains			N7.4	Lucero arrière sans mains (3 ou +)
	EJECTION									A6	Flip ou éjection ratt cou					A12	Jason éjection								
																		A10.1	Ejections back 1/2 T même bras			A10.2	Ejections flash back GD ou DG	A10	Ejections flash back GDG ou DGD
	EJECTION env					A2.1	Ejections env même bras (2 ou +)									A11	Ejections env en tournant (3 éjections)			A11.1	Ejections env en tournant (2 ou +)				
	1/2 EJECTION	A3.1	1/2 éjections (4 ou +)													A8	Coude coude éjection en tournant	A8.1	Coude coude éjections en tournant (2 ou +)						
	EJECTION CHANGEMENT DE BRAS	A5	Ejections env DG ou GD					A4.1	Ejections end GDG	A5.1	Ejections env DGD	A4.2	Ejections chg bras (4 ou +)												
	EJECTION EN TOURNANT															A9	Ejections en tournant même bras			A9.1	Ejections en tournant même bras (2 ou +)				
												A7	Ejections en tournant (3 éjections)					A7.1	Ejections en tournant (2 ou +)					A15	Ejections en tournant + 2T ou déboulés + éjections
	EJECTION CHANGT DE LATERAL																	A13	Ejection changement de latéral	A13.1	Ejections changement de latéral (2 ou +)	A14.2	Ejection chg de latéral + 1T ratt autre coude	A14.3	Ejection chg de latéral + 1T ratt autre coude (2 ou +)
																				A14	Ejection changement de latéral + passage dos			A14.1	Ejection chg de latéral + passage dos (2 ou +)
	DIVERS			D2.1	Rouler autour de la jambe + bloqué	D4	Ejection genou																		

ROULERS N1 (page 3)		GROUPE A		GROUPE B				GROUPE C						GROUPE D						GROUPE E					
				B1		B2		C1		C2		C3		D1		D2		D3		E1		E2		E3	
HORIZONTAL	MAINS					PH4	H Fish end					PH5	H Fish env			PH8	Fish avec changement de mains (SMITH)								
	BRAS			BH3	H Intérieur bras							CH15	H Coliaux	BH6	H 1T intérieur bras	NH19	H Double rouler end autour du bras D ou G	CH15.1	H Double Coliaux avec 1/2 rotation	NH19.1	H Triple rouler end autour du bras D ou G				
																		NH26	H Double rouler env autour du bras D ou G			NH26.1	H Triple rouler env autour du bras D ou G		
	COUDE			CH2.5	H Coude coude en tournant	CH2.6	H Coude coude en tournant (2 ou +)																		
	EPAULES/ BLOQUE AISSELLE			EH1	H Rouler sur épaule			CH7	H Rouler des épaules					EH2	H Bloqué aisselle + renvoi D ou G			EH2.2	H Bloqués aisselle DG (2 ou +)	EH2.3	H Bloqué aisselle + illusion + renvoi				
	COU			NH4.1	H Educatif libre cou					NH28	H Bloqué + rouler autour du cou	NH4.2	H Libre cou (1 2 3)	NH4	H Libre cou entier (1 2 3 4)			NH4.3	Libre cou entier (2 ou +)						
																				NH15	H Neck Roll + Libre cou	NH15.1	H Libre cou + Neck Roll	NH5	H Diamond roll (2 ou +)
	NUQUE	NH2.2	H Neck Roll (1 2 3)			NH2	H Neck Roll entier (1 2 3 4)	NH2.4	H Neck Roll entier + bloqués x2	NH2.3	H Neck Roll entier enchainés (2 ou +)							NH17	H Neck Roll + 1/2 Singer						
						NH16	H Neck Roll + passage au sol			NH16.1	H Neck Roll au sol jambes tendues					NH16.2	H Neck Roll + Neck Roll en passage au sol			NH16.3	H Neck Roll + Neck Roll en passage au sol + jambes tendues	NH16.4	H Neck Roll + Neck Roll en passage au sol + grand écart		
								NH10.1	H Neck Roll env (1 2 3)	NH10	H Neck Roll env entier (1 2 3 4)	NH10.2	H Neck Roll env entier + bloqués x2			NH10.3	H Neck Roll env entier (2 ou +)			NH17.1	H Neck Roll env + 1/2 Singer				
		NH3.3	H Carry									NH11	H Neck Roll + Carry D ou G	NH15.3	H Neck Roll + éjection tête	NH11.1	Neck Roll + Carry D ou G (2t+)								
	BROWN					NH12	Brown					NH12.1	Brown (2 ou +)												
	SINGER	NH9.1	H Educatif Singer											NH9	1/2 Singer D ou G					NH18	Singer DG ou GD	NH21	Singer Hula hoop D ou G	NH18.1	Singer enchainés (2 ou +)
																				NH29	1/2 Singer illusion	NH20	Tachibana (Neck Roll éjection côté D 2 bras réception G + Neck Roll)		
																NH9.2	1/2 Singer + H rouler frontal							NH23	Singer enchainés DG avec double rouler autour du bras D et G
																				NH24	1/2 Singer env D ou G	NH25	Singer env GD ou DG	NH30	Singer DG avec passage dans le dos
	TOMOE															NH9.3	1/2 Singer + H intérieur du bras (2T ou +)							NH22	Tomoe
	HOLLIE					NH13	H Hollie					NH13.2	H Hollie en tournant			NH14.5	H Hollie + intérieur du bras (2T ou +)	NH14.2	H Hollie avec rouler sur le coude	NH14.3	H Hollie avec passage sous épaule	NH13.8	H 2 Hollie enchainés (passage par le cou)		
	EJECTION			AH1.1	H Ejections même bras (2 ou +)					AH1.2	H Ejections même bras (4 ou +)							AH6.1	H Rattrapage cou + éjection épaule	AH15.1	H Ejections (2 ou +) avec élément majeur dessous			NH27	Guillotine
												AH4.1	H Ejections GDG	AH6	H Flip ou éjection ratt cou	AH7	H Ejections en tournant (3 éjections)			AH7.1	H Ejections en tournant (2 ou +)			AH10.1	H Ejections Flash back DG ou GD (2 ou +)