

Notes importantes :

- toutes les hybrides commencent avec une valeur de base ou une note de base de 0.50 à laquelle il faut ajouter la valeur de la difficulté
- chaque ballet libre doit inclure une technique de chaque famille (sauf Connexions (C) en solo). Tous les athlètes doivent l'exécuter sur un même élément déclaré (factorisation interdite sur la difficulté déclarée) :
ex : T3a (poussée et descente verticale) est déclarée. Il est possible de la réaliser soit les 8 athlètes synchronisés, soit en cascade (4/4 ou 3/3/2 ou 2/2/2/2 ou 1 à la fois).
- il est possible de déclarer au maximum cinq (5) fois une famille par hybride avec une limite de trois (3) fois une technique spécifique (code)
- dans les ballets d'équipes techniques, d'équipes libres ou ballets combinés, un bonus de 0,20 peut être attribué pour chaque changement de formation (PC-Pattern Change).

Chaque fois qu'1 poussée est déclarée, cela signifie 2 jbes sinon 1 jbe est déclarée		Par hybride, Spins (s) ou Twists (R) peuvent être déclarer 5XS et 5XR par famille mais avec un maximum de 3 techniques spécifiques. Chaque code de spin (S) ou de twist (R) dans le tableau représente une technique spécifique Les spins pour monter et descendre ne sont pas différenciées. Lorsque "combinée" est indiquée cela signifie une vrille combinée ou inversée.		Chaque technique est maintenant étiquetée a, b, c, d, e ou f pour assurer la clarté de ce qui est déclaré			
NIVEAU	THRUSTS (T) Les Poussées	SPINS (S) Les vrilles	ROTATIONS (R) Les Rotations (tours et spires)	AIRBONE WEIGHT (A) Poids aérien	FLEXIBILITY (F) La souplesse	CONNECTIONS (C) Les connexions	
(B)ASIC	Poussée avec 1 ou 2 jambes suivie d'1 crash à la surface	SB = 0.15	Vrille 180° (1 ou 2 jbes)	RB = 0.10	Montée d'1 jbe à partir d'1 groupé vertical ou d'1 table ou variante	En position carpée à la surface ou n'importe quelle position hors du VP "cône", regardant dans n'importe quelle direction	
		SCB = 0.35	Vrille combinée de 180° (1 ou 2 jbes)	1RB = 0.15			
		SCDB = 0.40	Vrille combinée 180° 2 directions (1 ou 2 jbes)	2RB = 0.20			
				ROB = 0.25			
	TB = 0.30			RCB = 0.25	AB = 0.05	FB = 0.05	CB = 0.10 CB+ = 0.20
NIVEAU 1	Poussée avec 1 jbe suivie d'1 descente verticale	S1 = 0.35	Vrille 360° (1 ou 2 jbes)	R1 = 0.20	a. Montée d'1 jbe à partir d'1 carpé	a. 1 jambe en VP (cône) et 1 jambe en bas (non VP) connectée en regardant dans n'importe quelle direction	
		SC1 = 0.80	Vrille combinée 360° (1 ou 2 jbes)	1R1 = 0.35	b. Descente verticale en 1 jbe		
				2R1 = 0.45	c. Montée en VP à partir d'1 groupé vertical ou d'1 table ou de n'importe quelle variante	b. 1 jambe en bas connectée avec la cuisse d'1 jambe en VP en regardant dans la même direction ou en enroulant 1 jambe autour du corps (bassin) en regardant dans n'importe quelle direction	
		SCD1 = 0.85	Vrille combinée 360° 2 directions (1 ou 2 jbes)	RD1 = 0.50	d. Rassemblé en VP à partir d'1 queue de poisson ou d'1 verticale jbe pliée ou d'1 grand écart		
	T1 = 0.45			RU1 = 0.55	RO1 = 0.55	F1 = 0.10	C1 = 0.20 C1+ = 0.30
NIVEAU 2	a. Poussée avec 1 jbe suivie d'1 vrille de 180° b. Poussée avec 1 jbe suivie d'1 spire de 180° et d'1 crash	S2 = 0.75	Vrille 720° (1 ou 2 jbes)	R2 = 0.40	a. Descente verticale en VP (avec ou sans mouvement d'isolation)	a. 1 jambe en VP (cône) en connexion face à face	
		SC2 = 1.60	Vrille combinée 720° (1 ou 2 jbes)	1R2 = 0.75			
				2R2 = 0.95	b. A partir d'1 carpé à 1 position 1 jbe en tournant à 180° (verticale jbe pliée, queue de poisson, etc.)	b. 1 jambe en arrière en VP (cône), 1 jambe en avant en VP (cône) en connexion	
		SCD2 = 1.65	Vrille combinée 720° 2 directions (1 ou 2 jbes)	RD2 = 1.05			
	T2 = 0.50			RU2 = 1.15	A2 = 0.15	F2 = 0.20	C2 = 0.30 C2+ = 0.40

NIVEAU	THRUSTS (T) Les Poussées	SPINS (S) Les vrilles		ROTATIONS (R) Les Rotations (tours et spires)		AIRBONE WEIGHT (A) Poids aérien	FLEXIBILITY (F) La souplesse	CONNECTIONS (C) Les connexions		
NIVEAU 3	a. Poussée et descente verticale	S3 = 1.15	Vrille 1080° (2 jbes)	R3 = 0.60	Tourbillon 1080°	a. De carpé à VP (montée de marsouin)	a. De grand écart à grand écart en passant par VP (changement de jbe)	1 jambe en VP (cône) en connexion arrière ou de côté.		
	b. Poussée avec 1 jbe suivie d'1 vrille de 360°			1R3 = 1.15	Tour 1080° 1 jbe					
	c. Poussée avec 1 jbe suivie d'1 spire 180° et descente	SC3 = 2.40	Vrille combinée 1080° (2 jbes)	2R3 = 1.45	Tour 1080° (VP)		b. Montée en verticale avec 1 ou 2 jbes (avec ou sans mouvement d'isolation)			b. Rotation d’Ariane
	d. Poussée avec flexibilité suivie d'1 crash	SCD3 = 2.45	Vrille combinée 1080° 2 directions (2 jbes)	RU3 = 1.75	Tour 1080° en déséquilibre (VP) (unbalanced)					c. Combinaison de châteaux droits et gauches
	T3 = 0.65					A3 = 0.20	F3 = 0.30	C3 = 0.40	C3+ = 0.50	
NIVEAU 4	a. Poussée avec 1 jbe suivie d'1 vrille 720°	S4 = 1.55	Vrille 1440° (2 jbes)	R4 = 0.80	Tourbillon 1440°	a. De carpé à 1 position 1 jbe en tournant à 360° (vertivale jbe pliée, queue de poisson, etc.)	a. De position ventrale jbe pliée à position cambrée jbe pliée ou de position ventrale à grand écart (jbe tendue)	Connexion 2 jambes (les 2 jambes doivent être en VP cône) regardant dans n’importe quelle direction.		
	b. Poussée avec flexibilité et descente	SC4 = 3.20	Vrille combinée 1440° (2 jbes)	1R4 = 1.55	Tour 1440° 1 jbe		b. Du cambré de surface au château ou au grand écart (jbe tendue)			
	c. Poussée suivie d'1 vrille 180°	SCD4 = 3.25	Vrille combinée 1440° 2 directions (2 jbes)	2R4 = 1.95	Tour 1440° (VP)	b. De carpé à VP en tournant à 180°	c. Du cambré de surface jbe pliée à verticale jbe pliée			
	d. Poisson volant (avec descente)			RD4 = 2.15	1440° en 2 directions (VP)		d. De cambré de surface jbe pliée à château (en montant la jbe tendue vers VP et en allongeant la jbe pliée à la surface)			
	e. Poussée suivie d'1 spire 180° et d'1 crash			RU4 = 2.35	Tour 1440° en déséquilibre (VP) (unbalanced)		e. De queue de poisson à château (la jbe horizontale le long de la surface)			
	T4 = 0.80					A4 = 0.45	F4 = 0.40	C4 = 0.50	C4+ = 0.60	

NIVEAU	THRUSTS (T) Les Poussées	SPINS (S) Les vrilles		ROTATIONS (R) Les Rotations (tours et spires)		AIRBONE WEIGHT (A) Poids aérien	FLEXIBILITY (F) La souplesse	CONNECTIONS (C) Les connexions	
NIVEAU 5	a. Poussée suivie d'1 vrille 360°	S5 = 1.95	Vrille 1800° (2 jbes)	1R5 = 1.95	Tour 1800° 1 jbe	De carpé à VP en tournant à 360°	a. De château à VP ou de château à queue de poisson (en passant en VP)	Rotation de 180° à hauteur maximum et constante avec connexion d'1 jambe en VP (cône), regardant dans n'importe quelle direction.	
	b. Poussée suivie d'1 spire 180° et descente						b. De cambré de surface jbe pliée à VP		
	c. Poussée avec flexibilité suivie d'1 vrille 180°	SC5 = 4.00	Vrille combinée 1800° (2 jbes)	2R5 = 2.45	Tour 1800° (VP)				
	d. Poisson volant vrille 180° ou Poussée Hélicoptère vrille 180°								
	e. Poussée 1 jbe avec spire 180° suivie d'1 vrille 360°								
	T5 = 0.90	A5 = 0.65	F5 = 0.50	C5 = 1.00	C5+ = 1.10				
NIVEAU 6	a. Poussée avec flexibilité suivie d'1 vrille 360°	S6 = 2.35	Vrille 2160° (2 jbes)	1R6 = 2.35	Tour 2160° 1 jbe	Hauteur maintenue 1 jbe ou 1 combinaison d'1 ou 2 jbes maintenue 3 sec ou +; ou mouvements en isolation d'1 jbe, exécutés dans 1 position stable et fixe (VP 0 à 45°) - les mouvements d'isolation sont exécutés avec la jbe non fixe durant 3 sec ou +; ou combinaison de deux techniques (ex : 2 sec ou + de mouvements en isolation et 1 sec ou + de combinaison d'1 jbe et 2 jbes)	a. Cyclone 180° (Cambré de surface jbe pliée à VP avec 1 spire de 180°)	a. Rotation de 180° à hauteur maximum avec connexion de 2 jbes en VP (cône),regardant dans n'importe quelle direction.	
	b. Poussée avec spire 180° suivie d'1 vrille 360°	SC6 = 4.80		Vrille combinée de 2160° (2 jbes)	2R6 = 2.95		Tour 2160° (VP)		
	c. Poisson volant vrille 360° ou Poussée Hélicoptère vrille 360°	SCD6 = 4.85	Vrille combinée 2160° 2 directions (2 jbes)	RD6 = 3.35	2160° en 2 directions (VP)		c. De château à VP en tournant à 180°	b. Rotation de 360° à hauteur maximum avec connexion d'1 jbe en VP (cône), regardant dans n'importe quelle direction.	
	T6 = 1.10			RU6 = 3.55	Tour 2160° en déséquilibre (VP) (unbalanced)		d. Grand écart ou variantes de grands écarts à la surface pendant 3 secs ou +		
		A6 = 1.15	F6 = 0.65	C6 = 1.25	C6+ = 1.35				

NIVEAU	THRUSTS (T) Les Poussées	SPINS (S) Les vrilles		ROTATIONS (R) Les Rotations (tours et spires)		AIRBONE WEIGHT (A) Poids aérien	FLEXIBILITY (F) La souplesse	CONNECTIONS (C) Les connexions	
NIVEAU 7	Poussée suivie d'1 vrille 720°	S7 = 2.75	Vrille 2520° (2 jbes)	2R7 = 3.45	Tour 2520° (VP)	Hauteur maintenue en VP pendant 3 sec ou +	De cambré de surface à VP	Rotation de 360° à hauteur maximum avec connexion 2 jbes en VP (cône), regardant dans n'importe quelle direction.	
	RU7 = 4.15			Tour 2520° en déséquilibre (VP) (unbalanced)					
	T7 = 1.50			A7 = 1.45	F7 = 0.75	C7 = 1.50	C7+ = 1.60		
NIVEAU 8	Poussée avec flexibilité suivie d'1 vrille 720°	S8 = 3.15	Vrille 2880° (2 jbes)	2R8 = 3.95	Tour 2880° (VP)	Hauteur maintenue en VP en déséquilibre pendant 3 sec ou +	a. De château à VP en tournant à 360°		
	RU8 = 4.75			Tour 2880° en déséquilibre (VP) (unbalanced)	b. De cambré de surface jbe pliée à VP en tournant à 360° (Nova en tournant à 360°)				
	T8 = 1.70			A8 = 1.65	F8 = 0.90				
NIVEAU 9	a. Poussée avec hauteur de 8,5 (taille) ou + suivie d'1 vrille 1080° ou +	S9 = 3.55	Vrille 3240° (2 jbes)	2R9 = 4.45	Tour 3240° (VP)		De cambré de surface à VP en tournant à 180°		
	RU9 = 5.35			Tour 3240° en déséquilibre (VP) (unbalanced)					
	b. Poussée avec hauteur de 8,5 (taille) ou + suivie d'1 pause (claire et stable d'au moins 1 sec) en VP au dessus des genoux ou +						F9 = 1.00		
NIVEAU 10		S10 = 3.95	Vrille 3600° (2 jbes)	2R10 = 4.95	Tour 3600° (VP)		De cambré de surface à VP en tournant à 360°		
	RU10 = 5.95			Tour 3600° en déséquilibre (VP) (unbalanced)					
							F10 = 1.30		