

A Y | X X X X ● ● ● ●
D G G D gD D G G D

Appel et repère

Intro / break-cassé

Y | 1 2 3 4 1 2 3 4
B X X X B X X X B ● ● B ● ● B ● ● B ● ● B
G D G D G D G D D G G D G D G D G D G D G D G

1 Y | 1 2 3 4 :
● ● X B X B X B X :
D G G D D/G D G D D

2 Y | 1 2 3 4 :
● ● X X B B ● ● X X B B :
D G D G D D/G D G D G D D/G

* Accompagnement Basse *

3 Y | 1 2 3 4 :
● ● X X ● ● X X ● ● X X ● ● X X :
D G D G D G D G D G D G D G

* Accompagnement avancé *

S ☹ | ☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :

K ☹ | ☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :

D ☹ | ☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :
☹ ☹ ☹ ☹ :

- Y B Base / PO ou POU
- Ton ouvert / PI
- X Tape / PA Q Tape
- xx Deux PA consécutifs quasi simultanés / PRA (Flam)
- Deux PI consécutifs quasi simultanés / PRI (Flam)
- ☒ Tape Muffée
- ◆ Note fantôme (ghost)

- ☹ K = Kenkeni | S = Sanban | D = Dununba
- ☹ Cloche
- Coup ouvert.
- ☹ Coup fermé.
- ☹ Reprendre au symbol ☹