



FRANCE HIP HOP DANCE CHAMPIONSHIP
contact@hiphopinternational-france.com
www.hiphopinternational-france.com
06.50.01.93.02

RÈGLEMENT OFFICIEL HIP HOP INTERNATIONAL FRANCE

Le Règlement Officiel du Hip Hop International contient les conditions d'entrée et d'éligibilité des participants, les démarches et le règlement pour concourir au Championnat de Danse Hip Hop organisé par Hip Hop International (HHI) et ses affiliés aux Etats-Unis et dans le monde, y compris le World Hip Hop Dance Championship.

Championnats de danse Hip Hop

Les Championnats de danse Hip Hop International sont des compétitions de danse réalisées par des artistes qui ont l'occasion de démontrer au niveau national et international leurs talents et techniques de danse Hip Hop et Street Dance, avec une possibilité d'exposition médiatique et télévisée et un titre de champion du monde. Les Crews font une démonstration de leurs dernières créations dans un enchaînement de deux (2) minutes. La créativité, la mise en scène, la liberté artistique sont toujours récompensées sous réserve que l'intégrité, le bon goût et la sécurité ne sont pas remis en question. Les chorégraphies hip hop les plus captivantes sont le fruit d'une diversité de styles de danse, de mouvements originaux, de mise en scène et de musiques entraînantes.

Définition de la danse Hip Hop

Il n'y a pas une seule définition pour décrire la danse Hip Hop. Ce mouvement populaire est la rencontre entre plusieurs danses de rue et interprétations culturelles du monde entier. Un show intègre le style, la musique, la mise en scène, l'attitude, la posture pour le rendre exclusivement Hip Hop. Les chorégraphies les plus originales mettent en scène plusieurs styles de danse Hip Hop, une empreinte stylistique et chorégraphique propre au groupe et à l'énergie de la rue.

1. Critères de candidature

Eligibilité des candidats

Les Compagnies doivent répondre aux règles d'éligibilité du HHI. Les candidats participant aux événements nationaux et internationaux sont chargés de vérifier leurs données personnelles, l'éligibilité de leur pays, d'être en possession d'un passeport biométrique à jour et de garantir leurs dates de naissance.

Nombre et sélection des candidats/Compagnies

L'organisateur de l'évènement détermine les critères de candidature pour les compétitions locales, nationales et internationales. Tous les événements doivent se dérouler selon le règlement de Hip Hop International. Les compagnies participant au Championnat du Monde de Hip Hop sont issues de la qualification nationale au sein de leur pays organisée par des licenciés Hip Hop International.

Composition d'une Compagnie

Une compagnie ado et adulte comprennent au minimum cinq (5) et au maximum neuf (9) membres. Les minicrews sont trois (3) danseurs. Un Megacrew peut être composé d'un minimum de dix (10) et un maximum de quarante (40) personnes. Les membres du groupe peuvent être de sexe différent, sans restriction de nombre homme/femme au sein de chaque section d'âge.

Les catégories par âge

Junior: 7-12 ans

Ado : 13-17 ans

Adulte : 18 ans et +

Minicrew : 7 ans et +

Megacrew : Tout âge confondu (minimum 7 ans)

Limite d'âge

1. Chaque participant doit fournir un justificatif valide de son âge à l'organisateur de l'évènement, avant toute compétition locale ou nationale : un acte de naissance, une carte d'étudiant comportant la date de naissance ou une pièce d'identité en cours de validité (permis de conduire, carte d'identité, passeport). Pour une compétition nationale ou internationale, une copie de l'acte de naissance ou un passeport peuvent être demandées.

2. Le membre d'une compagnie atteignant la limite d'âge entre deux catégories dans l'année de la compétition (avant le 31 décembre) peut concourir dans l'une ou l'autre des catégories cette année-là.

Exemple: Un candidat de 12 ans atteignant 13 ans l'année de la compétition (avant le 31 décembre) peut concourir dans la catégorie Junior ou Ado. De la même manière un candidat de 17 ans qui atteint 18 ans dans l'année de la compétition (avant le 31 décembre) peut concourir en tant que Ado ou Adulte.

3. Un groupe qui se présente dans une catégorie peut avoir **au maximum deux personnes d'une catégorie d'âge inférieure.**

Exemple : une personne d'âge adulte ne peut pas concourir avec un groupe Ado.

Nombre limite de participations

Le membre d'une compagnie ne peut pas concourir pour plus d'une (1) compagnie par catégorie d'âge et par compétition. En revanche, il peut concourir dans la catégorie Megacrew en plus d'une des catégories Junior, Ado, Adulte ou Minicrew.

Conditions relatives à la nationalité (pour les championnats nationaux et internationaux)

1. Tous les membres d'une compagnie doivent avoir la nationalité ou être résident du pays qu'ils représentent.
2. Avant la compétition, un justificatif de nationalité pourra être exigé par l'organisateur de la compétition : copie de l'acte de naissance, permis de conduire, carte d'identité ou passeport.
3. Le candidat représentant son pays de résidence doit avoir résidé au moins six mois dans ce pays et pouvoir le justifier par un document écrit officiel.
4. Un candidat ne peut pas concourir pour plus de deux (2) pays différents sur trois (3) ans consécutifs.

Formulaires et décharges à compléter

1. Les candidats doivent remplir et signer tous les formulaires nécessaires en ligne dont ceux d'inscription, de droit d'image et d'assurances. Tous les formulaires doivent être validés sans quoi l'inscription ne sera pas valide. **Les candidats devront s'acquitter de frais d'inscriptions pour participer.**

2. Formulaire de décharge de responsabilité:

Les compagnies doivent **signer et apporter le jour de la compétition le formulaire** déchargeant HHI, l'organisateur, leurs agents, opérateurs, équipes et sponsors de toute responsabilité en cas d'accident ou blessure touchant l'un des membres avant, pendant ou après un événement ou une compétition HHI.

3. Cession de droits:

Les compagnies doivent **signer et apporter le jour de la compétition le formulaire** de cession de droits autorisant HHI et l'organisateur de la compétition, les agents ou sponsors à filmer et/ou enregistrer les prestations des compagnies et leur participation aux événements pour un usage: à la télévision, film, vidéo à usage domestique, internet, radio, communiqué de presse, relations publiques etc...

4. Différentes deadlines à respecter :

Afin d'offrir aux danseurs participants, des conditions optimales de compétition lors de nos événements, il est demandé aux groupes souhaitant participer de respecter les dates limites imposées aux groupes dans l'envoi des dossiers d'inscription. Un mois avant le début d'un événement, les dossiers doivent être envoyés. Tout retard entrainera une pénalité financière de 100€ pour le groupe. Elle sera en aucun cas contestable et remboursable.

5. Lieu et date de la compétition :

Cette année, la compétition HHI France se déroulera dans son intégralité sur un seul week-end.

Elle aura lieu au Zénith d'Orléans les 27 et 28 Avril 2019.

Le 27 Avril se déroulera le tour qualificatif et le 28 Avril aura lieu la finale.

6. Frais d'inscriptions à la compétition par danseur:

➤ 65€

Frais d'inscription unique pour l'ensemble de la compétition (qualification + finale).

Il permet également l'accès en salle pendant le tour qualificatif à tous les danseurs et pendant la finale, aux groupes non qualifiés et aux chorégraphes.

A NOTER :

- 20€ de frais supplémentaire pour les danseurs participant à une 2ème ou 3ème catégories

Changements ou remplacement de candidature

Le remplacement de candidat au sein d'une compagnie est autorisé uniquement pour des circonstances échappant au contrôle des membres de la compagnie.

Il revient à l'organisateur de l'évènement d'approuver ou non ces circonstances.

Aucun frais d'inscription ne sera remboursé si un danseur ne peut plus participer. Il pourra toutefois être présent avec son groupe et assister en salle à la compétition (qualification et finale).

Un maximum de 2 changements est possible pour les crew de 5 à 6 danseurs et un maximum de 3 changements pour les crews de 7 à 9 danseurs. L'équipe doit prévenir le HHI de toutes modifications pour approbation. Les changements doivent être faits avant la fin des inscriptions en ligne. Aucuns changements ne sera possible pendant l'évènement. Chaque remplacement fera l'objet d'un frais d'inscription supplémentaire.

2. Déroulement de la compétition

Ordre de passage

Catégorie Junior
Catégorie Ado
Catégorie Adulte
Catégorie Minicrew
Catégorie Megacrew

Remarque: L'organisateur de la compétition peut modifier l'ordre de passage si c'est le cas il en informera les groupes en amont.

Scène

La dimension de la scène est standard : 9,1 m x 9,1m pour toute manifestation du championnat. Dans certains cas, l'organisateur de la compétition peut ajuster la taille de la piste mais doit alors prévenir tous les participants avant la compétition.

Tenue

La tenue peut être composée d'accessoires tels que des chapeaux, casquettes, gants, écharpes, bijoux etc. Il est autorisé de retirer des éléments de la tenue au cours de la prestation, sous réserve qu'il n'y ait pas d'abus ou de grossièreté. Les vêtements retirés devront être placés en dehors de la zone de compétition et ne devront sous aucun cas être envoyés dans le public. Les huiles pour le corps et autres substances pouvant affecter la propreté de la surface de la scène et la sécurité des autres participants sont interdites. Les compagnies peuvent porter des chaussons de jazz, des bottines de danse, des baskets ou des chaussures de course. Les semelles doivent être propres et ne doivent pas marquer le sol (les chaussures et les bottes de ville ne sont pas acceptées). Les chaussures de claquette et les pieds nus ne sont pas autorisés. Tous les participants, hommes ou femmes, doivent porter des sous-vêtements appropriés à tout moment.

Objets

Les objets qui ne sont pas considérés comme faisant partie de la tenue d'une compagnie sont interdits (par ex. cannes, chaise, tambourin, instruments de musique...) Les protections de genoux, casques, ou tout équipement destiné à améliorer la sécurité et la bonne exécution d'un mouvement sont autorisés s'ils sont, dans la mesure du possible, dissimulés afin de ne pas nuire à la performance ou à l'attention des juges.

Soins médicaux

1. Il est de la responsabilité de la compagnie, de son entraîneur ou de son administrateur de signaler aux organisateurs de l'événement un membre blessé ou malade.
2. A tous moments de la compétition, avant et pendant, si le membre d'une compagnie est malade, blessé, ou dans une condition physique ou mentale pouvant le/la mettre en danger, il/ elle peut être déclarée inapte à concourir ou disqualifiée de la compétition. L'organisateur de la compétition se réserve le droit d'exiger le retrait d'un candidat qui semblerait avoir une blessure, un handicap sérieux ou besoin de soins médicaux.
3. L'organisateur de la compétition se réserve le droit d'exiger un avis médical écrit autorisant un candidat à concourir s'il estime ce dernier soumis à un risque médical ou émotionnel.

Équipement technique/Son et lumière

1. L'équipement audiovisuel doit répondre à des critères professionnels de sonorisation et de qualité d'éclairage pour les compagnies et les spectateurs.
2. L'événement doit prévoir un ampli, une table de mixage, un lecteur CD et au minimum quatre (4) haut-parleurs : deux (2) sur la scène orientés vers les danseurs, et deux (2) orientés vers le public.
3. Le contrôle de la vitesse de la lecture (pitch) de l'équipement audio n'est pas garanti.

Obligations de Performance musicale

1. La chorégraphie doit être entièrement réalisée sur une musique sélectionnée et préparée par la compagnie. L'organisateur de la compétition ne doit pas fournir la musique choisie par la compagnie.
2. La musique de compétition de la compagnie doit être sur deux supports. Elle doit être le seul morceau enregistré sur le CD et sur la clé USB.
3. Le nom de la compagnie et sa catégorie doivent être imprimés sur le CD.
4. Il n'y a pas de limite de nombre de morceaux utilisés dans une même chorégraphie, cependant il est obligatoire que votre bande son intègre 30 secondes de non-interruption (à l'exception de 20 sec pour les Juniors et Minicrews) d'un morceau version originale : sans effets sonores, sans bruitage, sans coupage. Cette partie peut permettre à un jury une meilleure clarté du show et une meilleure évaluation. Les morceaux peuvent être montés pour améliorer une chorégraphie. La partie des 30 secondes doit être renseignée auprès de l'organisation lors du dépôt de votre bande son.

Les Megacrews ne sont pas soumis à la règle des 30 secondes de non-interruption.

5. Les effets sonores et les compositions originales sont autorisés. Attention aux morceaux trop complexes et aux excès de versions, effets sonores ou chansons qui nuiraient à la propreté et la netteté d'une performance, et qui pourraient avoir un effet négatif sur le score total d'une compagnie.
6. La musique de la compétition ne doit contenir aucune insulte, ni de propos inappropriés ou de vocabulaire obscène (perte de point et impossibilité d'être publiée sur YouTube).
7. Une compagnie peut arranger ou changer la musique initialement choisie au fur et à mesure des étapes de la compétition. Le changement/arrangement doit être fait et fourni à l'organisateur de la compétition dans les délais que celui-ci aura accordés. Aucun changement ne sera accepté au-delà de cette échéance. Un groupe peut changer de musique à chaque passage, entre la qualification et la finale française, ainsi que pour la finale mondiale (si le groupe se qualifie)

Les groupes devront fournir leur bande son au plus tard 1 semaine avant la compétition sous peine d'écopier d'une pénalité de -0,10 points sur la note de leur passage.

8. Les groupes peuvent être tenus de fournir par écrit aux organisateurs les informations sur la musique listées ci-dessous avant la compétition pour chaque morceau utilisé dans la chorégraphie.

- a) *Titre*
- b) *Artiste / Compositeur*
- c) *Editeur / Label*

9. En raison des différentes réglementations sur les droits d'auteur, les organisateurs de la compétition ne peuvent garantir l'utilisation de la musique choisie par la compagnie au cours d'évènements en direct, à la télévision, dans un film ou au cinéma ou tout autre mode de distribution. Les organisateurs de la compétition se réservent le droit de demander à la compagnie de changer de musique pour une autre recevable, ou de la substituer par une musique de leurs choix pour de telles circonstances.

Répétition

Si le timing de la journée le permet, chaque compagnie dispose d'au moins un tour de répétition de leur chorégraphie avec sa musique, sur la zone de compétition (scène) avant le début de la compétition. La compagnie est responsable de se présenter au tour de répétition à l'heure ou elle sera considérée comme démissionnaire pour la répétition. Dans le cas contraire, elle disposera d'un espace d'entraînement libre aux dimensions de la scène qu'elle devra partager avec les autres groupes.

Ordre de passage des prestations

L'ordre de passage sera tiré au sort par l'organisateur ou par l'ordinateur.

3. Composition de la chorégraphie

Directives et suggestions pour la création de votre chorégraphie

Au cours de la préparation de votre chorégraphie gagnante, pensez à choisir avec soin les styles de mouvements qui correspondent à vos points forts et à votre personnalité. Les équipes sont invitées à être innovantes et créatives et à suivre leur propre style et identité dans le montage de leur enchaînement. Raconter une histoire par la danse peut être une option à envisager.

Il n'y a pas de chorégraphie type pour gagner, il est donc préférable de ne pas imiter et de ne pas s'inspirer des chorégraphies des Champions du Monde des années précédentes. HHI travaille avec des jurés ayant une grande connaissance et expertise, qui cherchent des prestations différentes, nouvelles, originales et qui mettent en scène une grande variété de styles de danse Hip Hop avec passion, caractère et intensité.

Les jurés évalueront les capacités d'une équipe selon son membre le plus faible. Les compagnies doivent garder à l'esprit qu'un membre plus jeune et moins expérimenté que le reste de l'équipe peut faire baisser la note générale.

L'intégration - sans excès - de danses traditionnelles et de folklore pour mettre en valeur la personnalité et l'identité de l'équipe est autorisée et bienvenue (ex. salsa, capoeira etc...).

La gymnastique et les mouvements acrobatiques au sein d'une chorégraphie seront considérés comme des astuces sans valeur spécifique à moins d'être précédés, suivis et intégrés dans un enchaînement Hip Hop. L'intégration de TRICKS (pratique définie par l'usage de techniques issues d'autres disciplines que la danse Hip Hop, par ex. la gymnastique) peut être un plus pour la réalisation d'une chorégraphie, mais ne sera pas la raison d'une évaluation supérieure aux autres équipes. Aucun bonus ne sera attribué pour l'intégration de tricks mais leur utilisation pour élever le niveau ou personnaliser un enchaînement est un risque autorisé.

Il est fortement encouragé de se distinguer et d'utiliser une stylistique originale pour être créatif et séduire le public.

L'intégration d'un « mouvement signature » (un mouvement difficile, technique ou agile conçu pour amuser, intriguer et/ou étonner, qui implique la plupart des membres de l'équipe en simultané) améliorera la qualité de l'enchaînement et augmentera la note s'il est bien exécuté et pertinent par rapport au reste de l'interprétation. La création et l'usage d'une signature aidera à identifier l'équipe par rapport aux autres. Les équipes sont cependant encouragées à limiter le nombre de mouvements-signature dans leur chorégraphie afin de ne pas perdre trop de temps aux dépens de la danse Hip Hop elle-même nécessaire à une note élevée.

Remarques pour améliorer votre note

- 1. Au moins 3 différents styles de danses Hip Hop sont attendus** dans un enchaînement sur 10. Ne vous contentez pas du minimum. Jouez sur la variété sans sacrifier la qualité d'exécution et la forme.
- 2. La création et l'usage de mouvements-signature** qui aideront le jury à identifier les équipes et à faire preuve d'originalité sont encouragés, ainsi que les danses traditionnelles et le folklore (sans excès).

Durée de la chorégraphie

1. La durée d'une chorégraphie pour les crews est de deux (2) minutes. Une marge de plus ou moins cinq (5) secondes est autorisée, soit une durée minimum d'une minute et cinquante-cinq secondes (1:55) et maximum de deux minutes et cinq secondes (2:05).

1.1 Pour la catégorie JUNIOR et MINICREW, la durée est de 1:30 + ou - 5 secondes de marge soit une durée autorisée de 1:25 et 1:35

1.2 La durée d'une chorégraphie pour les Megacrews est de trois minutes et trente secondes (3:30). Avec une marge de plus ou moins trente (30) secondes, soit une durée minimum de trois minutes (3:00) et maximum de quatre minutes (4:00). **Noter que les megacrew ont l'obligation de commencer la prestation avec tout ses membres sur scène pendant les trente (30) premières secondes et terminer les trente (30) dernières secondes ensemble.**

2. Le temps de passage débute au premier son audible (y compris un bip de signal) et termine au dernier son audible.

3. La durée d'une chorégraphie (musique) en dehors de la limite des « une minute et cinquante-cinq secondes » (1:55) et des « deux minutes et cinq secondes » (2:05) sera pénalisé.

Idem pour la catégorie Megacrew dont la limite est comprise entre trois (3) et quatre (4) minutes.

Notation de la chorégraphie

La performance de l'Equipe Hip Hop est évaluée selon les critères de Performance et Technique et peut atteindre une note totale maximum de 10 points.

1) Critères de performance et barème de points

Performance = 50% soit 5 points sur le score final

Le jury récompensera les chorégraphies dont la composition intègre des mouvements uniques, originaux et créatifs, un nombre important de styles de street dance et Hip Hop, un bon usage de la scène, de la formation, de la mise en scène, de l'intensité et du caractère urbain, donne un enchaînement divertissant et suscite de l'émotion.

CRÉATIVITÉ (10%)

Chorégraphiez et présentez votre enchaînement de deux minutes pour en faire une prestation unique et à part, avec des mouvements-signature et des combinaisons de mouvements qui vous sont propres. Vous pouvez vous démarquer des autres enchaînements par des façons originales d'aller au sol, de vous relever, les transitions, le montage de votre musique, la tenue vestimentaire et un aspect et un style unique. Soyez spécial, différent, nouveau en tous points de votre enchaînement.

MISE EN SCÈNE, DISPOSITION, FORMATIONS ET CHANGEMENT DE NIVEAU (10%)

L'équipe doit faire preuve d'une bonne maîtrise de l'espace entre ses membres à travers une grande variété de formations, interactions entre les mouvements des partenaires et de schémas, le tout devant être complexe, unique et ambitieux. L'utilisation de tout l'espace de la scène sera aussi considérée.

L'enchaînement devra comprendre trois (3) hauteurs de mouvements (sol/intermédiaire/haut) utilisant des mouvements de bras, mains, jambes, pieds, torse et tête s'enchaînant de façon créative et imprévisible.

MISE EN SCÈNE, INTENSITÉ, ASSURANCE, ANTICIPATION & PRÉSENCE (10%)

L'enchaînement contient des mouvements dynamiques du début à la fin, exécutés ensemble par l'équipe et par chaque individu, avec un minimum de pauses et de poses. Pendant l'exécution d'une performance par un ou plusieurs membres du groupe, les autres membres doivent continuer à produire des mouvements qui construisent l'intensité générale de la chorégraphie. Chaque membre fait preuve d'une assurance constante visible à l'expression du visage, le contact visuel et la gestuelle du corps. Les membres doivent se produire avec enthousiasme, passion et une capacité naturelle à remporter l'adhésion sur scène.

ATTITUDE HIP HOP (10%)

Respect de l'énergie et attitude hip hop dans l'exécution des styles de danse et dans le look (l'apparence). Les membres de la compagnie ne sont pas obligés de s'habiller de façon identique ni similaire mais une homogénéité est conseillée.

Les équipes peuvent porter des tenues conçues pour illustrer le thème de leur enchaînement. Les groupes doivent avoir une tenue originale sans extravagance ni excès d'accessoires. Les tenues travaillées sont encouragées pour mettre en avant l'identité du groupe.

POUVOIR DE DIVERTISSEMENT / ADHÉSION DU PUBLIC (10%)

Les membres du groupe et leur enchaînement doivent maintenir le lien avec le public et susciter une émotion, à savoir de l'entrain, de la joie, du rire, de l'implication et/ou un effet dramatique propre au style présenté. La chorégraphie doit laisser une impression durable et rester en mémoire.

2)

Critères techniques et barème:

Technique = 50% soit 5 points sur le score final

Le jury évaluera l'exécution et la difficulté de la/des disciplines présentées: Popping, Locking, Breaking, Hip Hop, House, etc. Le jury prendra en considération la qualité de mouvement au long de l'enchaînement, y compris les placements de bras, jambe, corps, la combinaison des 3 niveaux :

- au sol, debout et en l'air - ainsi que la synchronisation des membres.

MUSICALITÉ (10%)

Les mouvements exécutés sur un son produit par l'équipe à la place d'une musique enregistrée (ex. pas, claquement de main, voix...) sera considéré comme musicalité et sera notée de la même manière.

Une musicalité utilisant des variations rythmiques avec accélération, ralentissement du tempo et accents en temps simple, double et demi temps sera apprécié.

SYNCHRONISATION/TIMING (10%)

Les mouvements de chaque membre sont exécutés de façon synchronisée: l'ensemble des mouvements, vitesse, timing et gestes est exécuté par tout le groupe à l'unisson. Les mouvements détachés ou en canon sont autorisés.

EXÉCUTION / GESTION DE LA MOBILITÉ ET DE LA STABILITÉ (10%)

La compagnie doit gérer la vitesse, la direction, l'impulsion et le placement du corps tout au long de l'enchaînement.

DIFFICULTÉ D'EXÉCUTION DE STYLES DE DANSE HIP HOP AUTHENTIQUES (10%)

La difficulté est mesurée en fonction du niveau de chaque membre de l'équipe et de la variété des styles présentés au cours de l'enchaînement.

Une considération particulière est accordée si plusieurs membres du groupe tentent et réussissent une chorégraphie complexe, jusqu'au bout, et montrent à travers la variété des styles et la qualité d'exécution une profonde compréhension des origines et fondements du Hip Hop.

Une considération supplémentaire et des bonus de difficulté sont accordés aux équipes dont tous ou la plupart des membres tentent des mouvements difficiles.

Par exemple: une équipe dont les 5 membres tentent et accomplissent un mouvement remarquable aura plus de points que si 2 membres seulement le tentent. De plus, si cette même équipe exécute correctement des mouvements de Locking, Popping et Breakdance aura plus de points de difficulté qu'une équipe dont les 5 membres font uniquement des mouvements de break.

VARIÉTÉ DES STYLES DE DANSES HIP HOP (10%)

Un minimum de trois (3) différents styles de Street dance doit être utilisé pour se voir attribuer les points de Variété. Plus une chorégraphie intègre et exécute correctement un nombre élevé de styles différents, plus la note relative à la variété sera élevée. Les équipes doivent intégrer à leur performance une large sélection de styles de Street dance parmi la liste proposée ci-dessous, sans répétition excessive d'un même mouvement ou motif. Les mouvements des bras, jambes et du corps doivent illustrés cette variété de styles.

Voici une liste des Styles de danse urbaine depuis les premiers pas jusqu'à nos jours:

- Locking
- Popping
- Bboying/Bgirling (break dance)
- Hype, new jack
- Wacking / Punking
- Voguing
- House Dance
- Hip Hop
- Krumping

Circonstances Extraordinaires

Une circonstance extraordinaire est un évènement qui échappe au contrôle d'un groupe dont les compétences en seraient affectées à n'importe quel moment de la chorégraphie. Une circonstance extraordinaire est reconnue par décision de l'organisateur de l'évènement. Cela peut être (liste non exhaustive) :

1. Erreur de signal ou de musique diffusée
2. Problème avec la musique dû à un dysfonctionnement de l'équipement
3. Perturbations causées par une panne d'équipement (lumière, scène, lieu ou son)
4. Une perturbation ou la présence d'un objet imprévu dans la zone de performance, juste avant ou pendant la prestation, cause par un individu ou autre extérieur à l'équipe qui concourt.

Gestion des circonstances extraordinaires

1. L'équipe a la responsabilité d'interrompre immédiatement sa prestation en cas de circonstance extraordinaire.
2. L'organisateur de la compétition évaluera la situation en concertation avec le jury, et sur décision et après résolution du problème, l'équipe pourra revenir sur scène et recommencer sa prestation. Si l'organisateur de l'évènement considère la demande de l'équipe irrecevable, l'équipe ne sera pas autorisée à recommencer et devra déclarer forfait.
3. La demande d'une équipe de reconnaître une circonstance extraordinaire une fois sa prestation achevée ne sera ni acceptée, ni considérée.

Départ de l'équipe

Tous les membres de l'équipe doivent débiter ensemble et rester ensemble sur scène pendant l'intégralité des deux minutes de prestation. **Aucune entrée ou sortie de scène d'un ou plusieurs membres n'est possible au cours de la prestation.** Le non-respect de cette règle justifiera une pénalité. Cette règle ne s'applique pas aux Megacrews qui peuvent faire des entrées et sorties.

Départ en retard

Une équipe qui arriverait sur scène ou prendrait position plus de vingt (20) secondes après avoir été appelé recevrait une pénalité de retard.

Pré-départ

Un pré-départ est considéré lorsqu'avant de prendre les positions de départ, l'équipe fait une démonstration excessive de plus de dix (10) secondes une fois que tous les membres sont arrivés sur scène. Une pénalité sera alors donnée.

Dépassement

Une équipe qui ne se présenterait pas sur scène ou ne prendrait pas sa position de départ dans les soixante (60) secondes après avoir été appelée sera considérée comme démissionnaire et sera disqualifiée.

Frime

Est considérée comme de la frime une démonstration post-performance ou une pose à la fin de la prestation. Une pénalité sera attribuée.

Chutes

1. Chutes majeures

- a) un membre ou plusieurs tombent pendant une portée ou un appui sans pouvoir se rattraper.
- b) un membre fait une chute pendant la prestation sans pouvoir se rattraper

2. Chutes mineures

- a) une erreur très visible, accidentelle, au cours de la prestation mais qui est rattrapée
- b) un membre trébuche, fait un faux pas ou chute mais peut se rattraper.

Liste des pénalités

PERFORMANCE

Tous les membres de l'équipe ne sont pas sur la scène au début ou à la fin de l'enchaînement, ou sortent et reviennent au cours de la prestation : -1

Retard (pas sur scène dans les 20 secondes après l'annonce) : -0,05

Frime : -0,05

Pré-départ (pré-performance présentée pendant plus de dix (10) secondes) : -0,05

Chute, faux pas ou hésitation MAJEURE / par occurrence : -0,1

Chute, faux pas ou hésitation MINEURE / par occurrence : -0,05

Faux départ : -0,1

MUSIQUE

Durée de la chorégraphie (pas dans la limite des 1 :55 - 2 :05) : -0,1

Contenu avec vocabulaire inapproprié : -0,1

MOUVEMENTS INTERDITS

Gestes, commentaires ou mouvements grossiers : -0,1

TENUE VESTIMENTAIRE

Usage d'objets superflus : -0,1

Vêtements ou accessoires jetés dans le public : -0,05

Tenue/chaussure non-autorisée : -0,05

Tenue en mauvais état (lacets défaits / vêtements) : -0,05

Utilisation d'huiles corporelles, peintures ou autres substances nuisant à la zone de performance : -0,05

4. Juger et noter l'enchaînement

Notation des qualifications (pour la sélection à la finale)

Lors des qualifications, les groupes seront soumis au même système de notation HHI que lors de la finale.

Les 6 groupes dans leur catégorie ayant obtenu les meilleures notes, seront qualifiés pour la finale (seulement 5, dans le cas où le champion de l'année précédente se représente).

Exception faite pour la catégorie Junior avec 5 groupes retenus au total au lieu de 6 (seulement 4, dans le cas où le champion de l'année précédente se représente).

Pour la nouvelle catégorie Mini-crew, nous en retiendrons 4.

Le HHI se réserve le droit de modifier le nombre de qualifiés en fonction du nombre de groupes participants.

Panel de jurés

Le panel de jurés est composé de huit (8) personnes.

1. Tous les jurés doivent remplir les critères d'éligibilité, d'expérience, d'aptitude à juger et les certifications exigées par HHI. Les jurés sont désignés pour évaluer les parties artistiques (50% de la note) et techniques (50%) (cf Barème de notation page 8 à 10).

Un assistant du Jury pourra être désigné par l'organisateur de l'événement en plus des jurés.

La responsabilité générale de l'assistant du Jury est d'apprécier les éventuelles pénalités, retrait de points et disqualifications. L'assistant du Jury pourra :

- Déterminer si des mouvements interdits ont été exécutés
- Identifier et évaluer les erreurs mineures et/ou majeures
- Evaluer l'entrée et la sortie de scène, les départs en retard, les pré-départs, la frime
- Apprécier les violations de la règle sur la tenue vestimentaire
- Apprécier les violations de règle de musique dont le vocabulaire inapproprié et la durée de la musique.

Jurés siégeant au Championnat

Les jurés siégeront à une table parallèle sur le devant de la scène de la compétition, à une distance permettant une visibilité claire et dégagée de chaque groupe, «des pieds à la tête».

Un éclairage approprié doit être garanti. Les jurés Artistiques et Techniques siégeront en alternance, i.e Artistique, Technique, Artistique, Technique...

Fonctions des Jurés

1. Juger la partie Artistique

Evaluer et noter l'enchaînement selon les critères artistiques de danse Hip Hop : Performance, Créativité, Placement, Mise en scène, Prestance urbaine et Variété des Styles.

2. Juger la partie Technique

Evaluer et noter l'enchaînement selon les critères techniques de danse Hip Hop: Musicalité, Synchronisation, Qualité d'exécution et Difficulté.

Calcul de la Note Finale

1. La note maximum est dix (10)

2. Dans un jury de huit (8) jurés, la note la plus haute et la note la plus basse en Artistique et en Technique seront sorties, et la moyenne des notes restantes sera intégrée dans le score final. Ce système de notation sera le même pour les 2 jours de compétition.
3. Tout point de pénalité donné par l'assistant du Jury sera déduit du score total pour donner la note finale.
4. La note finale sera arrondie au centième près.

Notes Ex aequo

La distinction des notes ex aequo se fera dans l'ordre suivant :

1. L'équipe avec la meilleure note de Performance
2. L'équipe avec la meilleure note de Technique
3. Une analyse du classement ordinal du Jury

Note et classement

1. La note de la qualification n'entre pas dans la note totale lors de la Finale. Les compteurs sont remis à zéro pour la compétition finale.
2. Le classement en Finale est uniquement déterminé par la note obtenue lors des qualifications.
3. Les notes attribuées par les jurés seront rendues publiques sur les réseaux sociaux. Seules les moyennes de chaque jury seront affichées.
4. La note finale détermine le classement final et officiel de l'équipe.

Ecart par rapport au règlement et/ou la compétition

1. Tout problème ou écart au cours d'une compétition sera signalé à l'organisateur de la compétition et les décisions prises ne pourront être contestées.
2. Toute erreur d'interprétation due à la traduction ou l'interprétation du règlement sera résolue selon la version de langue anglaise. Dans l'éventualité d'un écart, la version anglaise la plus à jour prévaut.

Contestations

La contestation est interdite et ne sera acceptée pour aucune note ni résultat d'une décision.

Cérémonie Finale et podium

- Pour le tour qualificatif, les groupes sélectionnés pour la finale seront appelés sur scène par ordre croissant en fonction de leur note.

- Pour la finale, seuls les 3 premiers groupes des différentes catégories seront appelés sur le podium.

Ils seront qualifiés pour le championnat du monde l'été prochain aux Etats-Unis, à Phoenix. Une délégation de 15 groupes maximum viendront composer notre Team France HHI 2019.

Les frais logistiques seront à la charge des groupes qui souhaitent se déplacer.
