



OFFICIAL RULES & REGULATIONS

INTRODUCTION

Le règlement officiel du Hip Hop International contient les conditions d'éligibilité / d'entrée des participants, les démarches et les règles et règlements pour participer aux championnats de danse Hip Hop présentés par Hip Hop International (HHI) et ses affiliés à travers le monde.

Les championnats de danse Hip Hop International sont des compétitions de danse qui offrent aux danseurs la possibilité de mettre en valeur l'art et la technique du hip hop et d'autres styles de danse émanant de la rue et des clubs, à l'échelle nationale et internationale, avec la possibilité d'exposition médiatique et télévisé et remporter des prestigieux titres de championnats nationaux et mondiaux. Les crews présentent leurs créations au travers d'une chorégraphie. La créativité, le sens du spectacle et la liberté artistique sont toujours encouragés à condition que l'intégrité, le bon goût et la sécurité ne soient pas compromis.

Il n'y a pas de définition unique pour décrire la danse hip hop. La danse hip hop est une rencontre entre plusieurs danses de rue et d'interprétations culturelles du monde entier qui capturent le look, l'attitude, la posture, la musique et les éléments de l'environnement urbain. La danse hip hop évolue et se redéfinit continuellement avec chaque nouvelle génération de danseurs alors que HHI continue de suivre les tendances à mesure qu'elles évoluent.

La chorégraphie de danse hip hop la mieux notée selon Hip Hop International contient une variété de styles de danse, de mise en scène, de mouvements de signature (unique) originaux, de musique engageante et une démonstration d'une chorégraphie complète continue et ininterrompue (de la tête aux pieds) sans excès de gymnastique, d'acclamation, acrobaties ou mouvements trop dangereux.

À PROPOS DE HIP HOP INTERNATIONAL (HHI)

Hip Hop International fondé en 2002 et basé à Los Angeles, est le producteur de multiples compétitions, battles et stages de danse et d'émissions télévisées. Parmi eux, Randy Jackson de MTV présente America's Best Dance Crew, le USA Hip Hop Dance Championship, le World Hip Hop Dance Championship, les World Battles et World Moves Dance Workshops. Hip Hop International est reconnu dans plus de 100 pays par ses événements en direct, ses diffusions en direct et ses émissions de télévision dans le monde entier.

Hip Hop International est représenté par des licenciés officiels à travers le monde qui respectent les origines du hip hop et qui organisent leurs événements et compétitions sous les auspices de Hip Hop International en déterminant les champions nationaux qui se qualifient pour représenter leur pays au Championnat du monde de danse hip hop et Battles mondiaux.

CRITÈRES ET POLITIQUES D'ENTRÉE ET D'ÉLIGIBILITÉ

Tous les participants doivent respecter les règles d'éligibilité de HHI. Les participants inscrits à tout événement affilié à HHI et/ou événements continentaux/mondiaux sont tenus de fournir des informations personnelles exactes et des documents attestant leur éligibilité nationale et leur date de naissance.

EXIGENCES DE NATIONALITÉ

1. Chaque membre du crew doit être citoyen ou résident du pays qu'il représente.
2. Une preuve de citoyenneté ou de résidence doit être validée avant chaque compétition par l'organisateur de l'événement.
3. Un candidat déclarant sa résidence doit résider dans le pays pendant au moins six (6) mois et doit être en mesure de fournir des documents officiels à l'appui d'une telle déclaration.
4. Un candidat ne peut pas concourir pour plus de deux (2) pays pendant trois (3) années consécutives.
5. Un candidat ne peut pas représenter deux pays lors d'un même événement et/ou au cours de la même année.
6. Les organisateurs du concours, les juges et les titulaires de licence ne peuvent participer à aucun événement officiel de HHI.
7. Il est de la responsabilité du candidat de déclarer tous les pseudonymes. Le nom du candidat sur le formulaire d'inscription doit être le même que sur son passeport ou sa carte d'identité.

NOMBRE ET SÉLECTION DES ÉQUIPES DE DANSE POUR LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE DANSE HIP HOP

Tous les événements doivent être organisés conformément aux règles et règlements internationaux du hip-hop. Un événement organisé en violation des règles et règlements de HHI est passible d'amendes, de suspension et/ou d'expulsion. Les équipes de danse participant au Championnat du monde de danse hip-hop avancent soit à partir (a) des tours de qualification nationaux dans leur pays produits par les titulaires de licence Hip Hop International, (b) des sélections des titulaires de licence HHI lorsqu'une qualification nationale n'est pas organisée et/ou (c) par invitation spéciale de HHI pour les pays où il n'y a aucun événement national.

Les cinq meilleurs crews de chaque division de chaque championnat national se qualifieront pour participer au Championnat du monde de danse hip hop. Dans les cas où il y a un champion du monde en titre, les cinq meilleurs crews plus le champion en titre seront qualifiés. Pas plus de trois équipes par division, y compris le champion du monde en titre du même pays, peuvent se qualifier pour la phase finale du Championnat du monde de danse hip-hop.

Si une ou toutes les équipes qualifiées ne peuvent pas, pour quelque raison que ce soit, participer au Championnat du monde de danse hip hop, l'équipe de danse suivante, selon les notes finales nationales, peut être sélectionnée par le titulaire de la licence HHI pour représenter leur pays. Dans le cas où il n'y a pas d'équipes de danse qualifiées en mesure d'assister au Championnat du monde de danse hip-hop, le titulaire de la licence HHI peut sélectionner une autre équipe en attendant l'approbation de HHI.

FORMULAIRES ET DÉCHARGES

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. Décharge de responsabilité : chaque participant doit signer et soumettre un formulaire de décharge de responsabilité avant la compétition, dégageant HHI, l'organisateur, leurs agents, dirigeants, personnel et sponsors de toute responsabilité pour tout accident ou blessure survenant à un participant avant, pendant ou après un événement ou une compétition HHI.
3. Droits à l'image: tous les participants doivent signer un formulaire de droit à l'image autorisant HHI, ses affiliés, l'organisateur, les agents et les sponsors à filmer, enregistrer sur vidéo et/ou enregistrer les performances des participants à l'événement pour une utilisation dans toutes les formes télévisées, de films cinématographiques, de vidéos personnelles, pour Internet, les réseaux sociaux, la radio, de communiqués de presse, de médias, de relations publiques et d'autres moyens de promotion/ médias, qu'ils soient connus ou à venir.

COMPOSITION D'UN CREW

CREW DE 5 À 9 MEMBRES • JUNIOR, VARSITY ET ADULTE

Un crew est composé d'un minimum de cinq (5) à un maximum de neuf (9) membres. Les membres d'un crew peuvent être composés de n'importe quelle combinaison d'hommes et de femmes dans les catégories d'âge définies ci-dessous :

DIVISION JUNIOR De sept (7) à douze (12) ans

DIVISION VARSITY De treize (13) à dix-sept (17) ans

DIVISION ADULTE Dix-huit (18) ans et plus

ÂGE REQUIS POUR LES DIVISIONS JUNIOR, VARSITY ET ADULTE

1. La preuve d'âge de chaque participant doit être validée par l'organisateur de l'événement avant la compétition. Chaque participant devra présenter une pièce d'identité émise par le gouvernement (permis de conduire en cours de validité, copie d'acte de naissance et/ou passeport) indiquant sa date de naissance. Pour les compétitions continentales/mondiales, une copie d'un acte de naissance et/ou d'un passeport est exigée.
2. Un maximum de deux (2) membres plus jeunes peuvent concourir dans un crew de division plus âgée, mais aucun membre plus âgé ne peut concourir dans un crew de division plus jeune.
3. Un membre dont l'âge se situe entre deux catégories d'âge au cours de l'année de compétition (se terminant le 31 décembre) peut concourir dans l'une ou l'autre des catégories au cours de cette année. Voir l'exemple ci-dessous.

Exemple : Un jeune de 12 ans qui aura 13 ans au cours de l'année de compétition (au 31/12) peut concourir dans la division junior et/ou varsity. De même, un jeune de 17 ans ayant 18 ans au cours de l'année de compétition (avant le 31/12) peut concourir dans la division varsity et/ou adulte.

MINICREW DE 3 A 4 MEMBRES

Un MiniCrew se compose d'un total de 3 ou 4 danseurs. Les membres du MiniCrew peuvent être composés de n'importe quelle combinaison d'hommes et de femmes et de TOUS ÂGES.

MEGACREW DE 10 À 40 MEMBRES

Un MegaCrew se compose d'un minimum de dix (10) à un maximum de quarante (40) personnes. Les membres du MegaCrew peuvent être composés de n'importe quelle combinaison d'hommes et de femmes et de TOUS ÂGES.

JV MEGACREW DE 10 À 40 MEMBRES

Un JV MegaCrew se compose d'un minimum de dix (10) à un maximum de quarante (40) membres. Les membres d'un JV MegaCrew peuvent être composés de n'importe quelle combinaison d'hommes et de femmes jusqu'à 17 ans. Un jeune de 17 ans ayant 18 ans au cours de l'année de compétition (au 31/12) peut concourir dans la division JV MegaCrew.

LIMITES DE PARTICIPATION

1. Un membre d'un crew ne peut pas concourir dans plus de deux (2) crew par catégorie.
2. Un crew ne peut pas avoir plus d'1/3 de leurs membres qui participe dans un autre crew de la même catégorie.
3. Les membres d'un crew d'un MegaCrew ne peuvent pas comprendre plus de 1/3 des membres du crew d'un JV MegaCrew participant à la même compétition.

SUSPENSION / DISQUALIFICATION DES MEMBRES

La falsification des informations personnelles et/ou des documents d'éligibilité nationaux ou la non-divulcation d'informations éronnées pouvant affecter l'éligibilité d'un membre d'un crew par un crew, un membre d'un crew ou un représentant d'un crew est passible de disqualification, de suspension et/ou d'autres sanctions sévères jugées nécessaires par HHI.

NOMS DES CREWS

Le nom d'un crew ne doit pas être considéré comme offensant ou obscène, ce qui inclut et n'est pas limité à tout nom qui dénigrerait le sexe, l'ethnie, la religion ou tout juron ou mot qui leur ressemble. L'organisateur de l'événement a le droit de refuser un nom de crew inapproprié et de demander un nom jugé acceptable selon les normes HHI.

LES ETAPES DE LA COMPETITION

Une compétition peut comporter un tour (finale uniquement), deux tours (préliminaire et finale) ou trois tours (préliminaire, demi-finale et finale). Le nombre de manches sera déterminé par l'organisateur de l'événement en fonction du nombre total de crews participants et du temps total alloué à la compétition.

Le nombre total de crews qui passera d'un tour à l'autre est le suivant :

POUR DEUX (2) TOURS DE COMPÉTITION : TOURS PRÉLIMINAIRES À FINALE

- 1 à 10 crew : Jusqu'à 5 plus le champion en titre
- 11 à 15 crew : Jusqu'à 7 plus le champion en titre
- 16 et + crew : Jusqu'à 50% des crews participants plus le champion en titre

POUR TROIS (3) TOURS DE COMPÉTITION : TOURS PRÉLIMINAIRES, DEMI-FINALE ET FINALE

TOUR PRÉLIMINAIRE AU TOUR DEMI-FINALE

Le nombre de groupes passant du tour préliminaire à la demi-finale peut atteindre 50 % du nombre total en compétition.

TOUR PRÉLIMINAIRE AU TOUR DEMI-FINALE

JUNIOR	Jusqu'à 7* plus le champion en titre
VARSITY	Jusqu'à 7 plus le champion en titre
ADULTE	Jusqu'à 7 plus le champion en titre
JV MEGACREW	Jusqu'à 7 plus le champion en titre
MINICREW	Jusqu'à 7* plus le champion en titre
MEGACREW	Jusqu'à 7 plus le champion en titre

*Remarque : lors d'une demi-finale à la finale d'un championnat du monde, intercontinental ou international, l'organisateur peut décider de sélectionner plus de 7 groupes si et seulement si un pays a plus de trois groupes qui se qualifiant pour le tour finale.

ORDRE DE PERFORMANCE DES CREWS

Tour préliminaire Tirage aléatoire par ordinateur effectué par l'organisateur de l'événement

Tour final Bn : ^ç ; !hkè,çgj !fd Tour final Ordre inverse des scores des tours préliminaires ou des demi-finales plus le champion en titre

ORDRE DE CONCOURS DES DIVISIONS*

JUNIOR
 VARSITY
 ADULTE
 JV MEGACREW
 MINICREW
 MEGACREW

* Remarque : L'organisateur de l'événement peut modifier l'ordre des divisions avec un préavis aux crews avant le début de l'événement.

CHANGEMENTS DE MEMBRES D'UN CREW

CHANGEMENTS, AJOUTS ET SUBSTITUTIONS DE MEMBRES D'UN CREW PENDANT LA COMPÉTITION

Tous les membres d'un Crew, MiniCrew, JV MegaCrew ou MegaCrew qui sont listés sur le formulaire d'inscription à l'événement (après inscription sur place) doivent concourir au début de la compétition. HHI n'autorise pas les changements de membres d'un tour de compétition à un autre sans motif valable et sans l'approbation de l'organisateur de l'événement. Chaque membre d'un crew en compétition sera soumis à une vérification pendant la compétition.

Un crew qui concourt avec plus, moins ou différents membres que ceux inscrits, sans approbation, est passible de disqualification, de suspension et/ou d'autres pénalités jugées nécessaires par HHI. Les remplacements de membres d'un crew une fois qu'un événement de compétition a commencé ne sont pas autorisés, sauf pour une cause raisonnable et juste. Par exemple, une blessure, une hospitalisation, une maladie sous les soins d'un médecin et/ou un décès. Des frais d'inscription supplémentaires seront exigés pour chaque substitution permise.

Remarque : Le remplacement/l'ajout d'un ou de plusieurs membres d'un crew sans approbation est passible de disqualification, de suspension et/ou d'autres sanctions sévères jugées nécessaires par HHI.

CHAMPIONS EN TITRE

PARTICIPATION DES CHAMPION(S) TITULAIRE(S)

Le champion en titre est le crew ayant remporté la « médaille d'or » du championnat de l'année précédente peut revenir défendre son titre.

Le ou les champions en titre doivent exécuter leur chorégraphie en demi-finale et recevoir une note. S'il n'y a pas de demi-finale, le(s) champion(s) en titre participeront au tour préliminaire et recevront une note.

La ronde finale de la compétition comprendra les crews qui se sont qualifiés en demi-finale plus le(s) champion(s) en titre, s'il y en a un. Le ou les champions en titre passeront automatiquement à la ronde finale et seront les derniers à concourir dans l'ordre des performances, quel que soit leur score en ronde préliminaire ou en demi-finale.

CHANGEMENTS D'ENTREE, AJOUTS, SUBSTITUTIONS POUR LES CHAMPIONS EN TITRE ET LES CREWS ACCÉDANT AU CHAMPIONNAT DU MONDE

Pour les champions en titre demandant une modification du nombre de membres d'origine ; les ajouts, substitutions et suppressions d'un maximum de 1 danseur seront autorisés pour les MiniCrews, un maximum de 2 danseurs sera autorisé pour les crews composés de 5 à 6 membres, un maximum de 3 pour les crews composés de 7 à 9 membres et un maximum de 1/3 des membres pour les JV MegaCrew et MegaCrew. L'organisateur de l'événement doit être avisé avant la compétition ou lors de l'inscription sur place pour approuver le(s) changement(s).

Les crews passant de leur championnat national au championnat du monde avec des changements de crew suivront les mêmes règles que celles des champions en titre. En cas de difficultés ou de circonstances atténuantes, un crew peut demander à HHI qui consultera l'affilié national pour déterminer si la demande de modification de cette règle est accordée.

CHANGEMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Un crew peut re-chorégraphier ou modifier sa chorégraphie originale lorsqu'il passe d'une ronde de compétition à une autre.

TOURS DE PRATIQUE/RÉPÉTITION TECHNIQUE

À moins que des circonstances empêchent un filage, chaque crew aura la possibilité de pratiquer sa chorégraphie sur sa musique sur la scène de la compétition au moins une fois avant le début de la compétition. Le crew est responsable d'arriver à l'heure ou son filage peut être annulé.

CRITÈRES MUSICAUX

1. La chorégraphie doit être exécutée dans son intégralité, sur une musique choisie, préparée et fournie par les crews. Les organisateurs de l'événement ne fourniront pas la musique des crews. Les équipes sont responsables de la qualité, du mixage et des niveaux sonores de leur musique.
2. Il est fortement recommandé que chaque équipe inclue un segment de musique continue, ininterrompu par des montages ou des effets sonores, dans sa chorégraphie pour obtenir le score le plus élevé possible de la part des juges. Il est fortement recommandé que la musique des crews juniors et des MiniCrews comprenne un minimum de vingt (20) secondes de musique continue et ininterrompue placée n'importe où dans la chorégraphie. La musique pour les crews varsity et adultes doit inclure au moins un segment d'au moins trente (30) secondes de musique continue et ininterrompue placée n'importe où dans la chorégraphie.
3. La musique de la chorégraphie doit être fournie à l'organisateur de l'événement sur une clé USB et être le seul morceau de musique enregistré sur l'appareil (sauf indication contraire de l'organisateur de l'événement).

4. L'appareil doit être en bon état. Il est de la responsabilité du crew de garder un dispositif de secours disponible à tout moment pour utilisation.
5. Le nom et la division du crew doivent être identifiés sur le titre de votre chorégraphie. Le pays doit également être inclus pour les compétitions mondiales.
6. Il n'y a pas de nombre maximum ou minimum de chansons ou d'enregistrements pouvant être utilisés dans la chorégraphie. Cependant, les jurys ont conclu que moins de chansons sont préférables à plusieurs sélections/ mélanges de musique, ce qui permet de se concentrer davantage sur la danse continue.
7. Les crews sont fortement misent en garde et il est déconseillé que la musique devienne trop complexe avec trop de montages, d'effets sonores ou de chansons les empêchant de présenter une performance de danse propre et continue.
8. Il est de la responsabilité de chaque crew que la musique de la compétition n'inclue pas d'injures, (ou de mots qui ressemblent à des injures), de mots inappropriés, grossiers, sexuellement explicites et/ou offensants dans quelque langue que ce soit. Les mots (dans n'importe quelle langue) qui offensent clairement et sans équivoque la race, le sexe, l'origine ethnique et/ou la religion feront l'objet d'une déduction. L'organisateur de l'événement a le droit de refuser toute musique inappropriée, grossière, sexuellement explicite et/ou offensante.
9. Il est de la responsabilité de chaque groupe de supprimer les paroles inappropriées ou offensantes de leur musique, quelle que soit la langue dans laquelle la musique est enregistrée (étrangère ou autochtone). Si la musique d'un groupe contient des paroles inappropriées et que la première fois que la musique est jouée, les paroles inappropriées ne sont pas détectées et que la même musique est utilisée à nouveau mais que cette fois les paroles inappropriées ou offensantes sont détectées par les juges, cela entraînera une déduction. Cela s'applique également aux paroles inappropriées qui ne sont pas détectées lors d'un championnat national et où la même musique est réutilisée dans un championnat mondial, intercontinental ou international.
10. Modifications ou changements de musique - Un crew peut modifier ou substituer sa musique initiale lorsqu'il passe d'un tour à l'autre. La modification doit être effectuée et fournie à l'organisateur de l'événement dans le délai imparti autorisé par l'organisateur de l'événement. Pour le Championnat du monde de danse hip hop, l'heure limite pour la substitution ou le changement de musique est d'au moins trois (3) heures avant le début de la ronde préliminaire et de la demi-finale et d'au moins dix (10) heures avant le début du dernier tour du concours. Aucun changement ou modification ne sera accepté au-delà de cette période.
11. Les crews peuvent être tenus de fournir les informations musicales suivantes par écrit aux organisateurs de l'événement avant l'événement pour chaque chanson utilisée dans la chorégraphie.
 - a. Titre, b. Artiste, c. Compositeur, d. Editeur, e. Compagnie d'enregistrement

EXIGENCES DE DURÉE DE CHORÉGRAPHIE/MUSIQUE

DIVISIONS JUNIOR ET MINICREW

La durée de la chorégraphie pour les crews juniors et les MiniCrews est d'une minute trente secondes (1:30). Une marge de plus ou moins cinq (5) secondes est autorisée, soit un minimum d'une minute vingt-cinq secondes (1:25) et un maximum d'une minute trente-cinq secondes (1:35). Une durée inférieure ou supérieure à celle autorisée entraînera une déduction.

DIVISIONS VARSITY & ADULTES

La durée de la chorégraphie pour les crews varsity et les crews adultes est de deux (2) minutes (2:00). Une marge de plus ou moins cinq (5) secondes est autorisée soit un minimum d'une minute cinquante-cinq secondes (1:55) et un maximum de deux minutes cinq secondes (2:05). Une durée inférieure ou supérieure à celle autorisée entraînera une déduction.

DIVISION MEGACREW

La durée de la chorégraphie pour un MegaCrew est de trois minutes trente secondes (3:30). Une marge de plus ou moins trente (30) secondes est autorisée, soit un minimum de trois minutes (3:00) et un maximum de quatre minutes (4:00). Une durée inférieure ou supérieure à celle autorisée entraînera une déduction.

JV MEGACREW DIVISION

La durée de la chorégraphie pour un JV MegaCrew est de trois minutes (3:00). Une marge de plus ou moins trente (30) secondes est autorisée, soit un minimum de deux minutes trente secondes (2:30) et un maximum de trois minutes trente secondes (3:30). Une durée inférieure ou supérieure à celle autorisée entraînera une déduction.

DURÉE

Le chronométrage commence avec le premier son audible (y compris le bip de repérage) et se termine avec le dernier son audible de la musique ou le dernier mouvement de la performance du crew (s'il termine sa performance sans musique). Violation de temps majeure pour TOUS les groupes : la longueur de la chorégraphie/musique qui dépasse de 10 secondes ou de moins de 10 secondes le minimum ou le maximum autorisé ne sera pas acceptée et fera l'objet d'une disqualification.

RÈGLES GÉNÉRALES ET CRITÈRES

TENUE

La tenue vestimentaire doit être identifiée et être associée à la culture hip hop et danse de rue (tous genres). Les stylisations de la tenue vestimentaire doivent toujours avoir un look de rue. Des scores plus élevés en tenue vestimentaire peuvent être attribués aux crews dont la tenue vestimentaire n'est pas identique à 100 % - cela peut être réalisé avec l'utilisation d'accessoires et de différents styles et couleurs de chaussures, etc.

La tenue vestimentaire peut inclure des accessoires tels que des chapeaux, des casquettes, des bandanas, des gants, des foulards, des ceintures, des bijoux, etc. Les vêtements jetés doivent être placés à l'extérieur de la zone de compétition et ne jamais être jetés de la scène dans le public. Des sous-vêtements appropriés doivent être portés par tous les membres du crew, à tout moment. Les vêtements trop courts et/ou trop moulants seront passés au peigne fin et pourront être jugés inappropriés notamment pour une surexposition de certaines zones du corps et/ou une adéquation à l'âge. Les huiles corporelles ou autres substances appliquées sur le corps ou les vêtements susceptibles d'affecter la surface propre et sèche de la scène et la sécurité des autres concurrents sont interdites. Les crews peuvent porter des bottes de danse, des chaussures de ville, des espadrilles ou des chaussures de sport athlétiques. Toutes les chaussures doivent être propres, semelles anti-éraflures. Les claquettes, les chaussures de jazz, certaines chaussures à talons hauts, les tongs, les pantoufles et les pieds nus sont interdits.

ACCESSOIRES

LES CREWS DE 5 À 9 MEMBRES ET MINI-CREW

Les accessoires qui ne font pas partie intégrante de la « tenue » d'un crew sont interdits (par exemple, cannes, drapeaux, chaises, lumières, sacs utilitaires, sacs banane, sacs à dos, ficelle, corde, instruments de musique et autres). Les genouillères ou autres appareils pour aider à la sécurité et à la bonne exécution d'un mouvement sont autorisés mais doivent être dissimulés (si possible) afin de ne pas nuire à la concentration des juges sur la performance. En cas de doute, contactez Hip Hop International pour obtenir des éclaircissements.

MEGACREWS / JV MEGACREWS

Les accessoires autorisés pour les divisions MegaCrew et JV MegaCrew sont ceux qui sont suffisamment petits pour être tenus confortablement dans la main, facilement mobiles et qui font partie de la tenue vestimentaire et/ou sont liés au thème ou à la nature de la performance (par exemple, des cannes, des lumières, sacs utilitaires, sacs banane, sacs à dos, ficelle, corde, instruments de musique et autres). Les accessoires placés sur la scène ou assis sur le sol tels que les chaises, les échelles, les toiles de fond, les décors, les meubles, etc. ne sont pas autorisés. Il est fortement conseillé aux crews de choisir avec soin s'ils veulent ou non utiliser une hélice et de s'assurer que l'hélice répond aux exigences d'acceptabilité pour éviter une déduction de haut niveau. La déduction pour l'utilisation d'accessoires non autorisés est de 1,0. En cas de doute, contactez Hip Hop International pour obtenir des éclaircissements (info@hiphopinternational.com)

ÉQUIPE COMPLÈTE SUR SCÈNE TOUT AU LONG DE LA CHORÉGRAPHIE

(POUR LES CREWS DE 5 À 9 MEMBRES ET LES MINI-CREW UNIQUEMENT)

Tous les membres du crew doivent commencer ensemble sur scène et rester sur scène pendant toute la durée de la chorégraphie. Aucune entrée ou sortie de scène d'un ou plusieurs membres n'est possible au cours de la prestation. Une retenue sera prélevée en cas de non-respect de celle-ci.

MEGACREW ET JV MEGACREW

Tous les membres MegaCrew et JV MegaCrew doivent commencer la chorégraphie sur scène ensemble pendant un minimum de trente (30) secondes et terminer sur scène ensemble pendant un minimum de trente (30) secondes. En dehors des trente (30) premières secondes et des trente (30) dernières secondes, les membres MegaCrew et JV MegaCrew peuvent sortir ou entrer librement sur scène pour le reste de la chorégraphie.

DÉPART EN RETARD

Un crew qui ne se présente pas sur scène et ne prend pas une position de départ dans les vingt (20) secondes après avoir été présenté sera considéré comme un départ tardif et recevra une déduction.

PRÉ-DÉPART

Un pré-départ se produit avant de prendre la position de départ ; le crew fait des présentations ou parades excessives pendant plus de dix (10) secondes après que tous les membres du crew sont entrés sur scène. Une déduction sera accordée.

FAUX DÉPART

Un faux départ est un mouvement effectué par un ou plusieurs membres d'crew avant le signal d'ouverture/bip/ début de musique qui amène le crew à demander un redémarrage.

NO SHOW

Un crew qui ne se présente pas sur la scène et n'initie pas la position de départ dans les soixante (60) secondes après avoir été appelé sera déclaré "no show" et disqualifié.

SORTIR INCORRECTEMENT DE LA SCENE

Les crews doivent sortir dans les zones désignées uniquement. Sauter ou basculer hors de la scène est interdit et entraînera une déduction.

FRIME

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

GESTES OBSCÈNES

Les gestes, commentaires ou mouvements obscènes sont tout langage corporel, voix ou action qui exagère et/ou introduit un contenu indécent, obscène, vulgaire, sexuel ou offensant lors d'une chorégraphie, y compris saisir l'entrejambe, gifler les fesses, etc

MOUVEMENTS TROP DANGEREUX

Un mouvement qui n'appartient clairement à aucun style de danse et qui peut entraîner de graves blessures au(x) membre(s) du crew s'il n'est pas bien exécuté.

Remarque : une déduction sera accordée aux crews pour les mouvements trop dangereux même si le mouvement a été exécuté correctement !

CROISEMENTS DANS LES COULISSES

Les croisements en coulisses sont interdits et sujets à disqualification.

Est considéré comme un croisement, le passage derrière la scène pour se rendre de l'autre côté de la scène, hors de la vue du public.

CHUTES

Chute majeure

Un membre ou plusieurs tombent pendant un porté ou un appui sans pouvoir se rattraper.

Un membre fait une chute pendant la prestation sans pouvoir se rattraper

Chute mineure

Une erreur accidentelle très perceptible pendant la performance mais qui est rattrapée.

Un membre trébuche, trébuche ou tombe pendant la performance récupérable.

ATTENTION MÉDICALE

1. Il est de la responsabilité du crew, du responsable de crew ou du chorégraphe de signaler la blessure ou la maladie d'un membre de son crew aux organisateurs de l'événement.
2. Si, à tout moment avant ou pendant la compétition, un danseur est malade, blessé ou si son état physique ou émotionnel est menacé par sa participation, il peut être déclaré inéligible à la compétition ou disqualifié de la compétition. Le(s) organisateur(s) de l'événement, le directeur technique et/ou le headjudge se réservent le droit de disqualifier tout membre d'un crew souffrant d'un handicap ou d'une blessure aussi grave ou qui a besoin de soins médicaux.
3. Les organisateurs de l'événement se réservent le droit de demander la présentation d'une autorisation écrite d'un médecin pour qu'un membre du crew puisse concourir et qui est jugé médicalement ou émotionnellement à risque par l'organisateur de l'événement ou le personnel médical.

L'organisateur de l'événement peut exiger que le crew/les membres du crew signent une décharge de responsabilité supplémentaire et/ou une décharge en cas de maladie ou de blessure d'un danseur avant la compétition.

NORMES DE FABRICATION

Les participants peuvent anticiper un son, un éclairage, une mise en scène, un revêtement de sol et une gestion professionnels lors de tous les événements HHI, garantissant ainsi une production de haute qualité et un environnement compétitif.

CIRCONSTANCES EXTRAORDINAIRES

INCIDENCES DE CIRCONSTANCES EXTRAORDINAIRES

Une circonstance extraordinaire est un événement 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'événement, du directeur technique ou du headjudge. 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.
5. Perturbations causées par une défaillance du site ou des conditions de fonctionnement

GESTION DES CIRCONSTANCES EXTRAORDINAIRES

1. Il est de la responsabilité de l'équipe de danse d'arrêter immédiatement la chorégraphie si une circonstance extraordinaire se produit.*
2. L'organisateur de l'événement, le directeur technique et/ou le headjudge examineront la situation et, après confirmation de la décision et correction du problème, le crew sera réintroduit, retournera sur scène et recommencera sa chorégraphie. Si la réclamation du crew est jugée non fondée par le directeur technique ou le headjudge, le crew sera autorisé à recommencer la performance, ce qui entraînera une déduction de 1,0.
3. Les réclamations de circonstances extraordinaires présentées par le crew après la fin de la chorégraphie ne seront ni acceptées ni examinées.

**Dans la division Junior uniquement, le chef d'équipe désigné recevra un DRAPEAU ROUGE. Le chef d'équipe sera positionné à côté de la scène et pourra agiter le drapeau rouge pour alerter son équipe d'arrêter de danser s'il sent qu'un cas de circonstance extraordinaire s'est produit. S'il est décidé que c'est la faute de l'organisateur de l'événement, le crew sera autorisé à exécuter à nouveau la chorégraphie sans pénalité. S'il est décidé que c'est la faute du crew, le crew sera autorisé à exécuter à nouveau la chorégraphie avec une déduction de 1,0 point.*

BLESSURE PENDANT UNE REPRESENTATION

Si un membre du groupe se blesse au cours d'une représentation et qu'il quitte la scène, le groupe peut continuer à jouer sans un membre du groupe (à condition que le nombre de danseurs ne tombe pas en dessous du nombre minimum requis de danseurs dans un groupe). Une déduction de 0,25 sera appliquée automatiquement au score.

Si un membre du groupe est blessé et que le groupe arrête complètement sa performance, il aura la possibilité de jouer à nouveau avec ou sans le membre du groupe blessé ou avec un remplaçant (avec l'approbation de HHI). Une déduction de 0,25 sera appliquée automatiquement au score.

Le headjuge déterminera à quel endroit de l'ordre restant de la compétition, le groupe se produira à nouveau.

Si le groupe ne termine pas sa routine et choisit de ne pas se reproduire, il sera disqualifié de la compétition et ne recevra pas de score.

TAILLE DE LA SCENE

ÉQUIPES DE 5 À 9 MEMBRES D'UN CREW ET MINI-CREW

La scène standard mesure 30' x 30' (9,1mx 9,1m). En aucun cas, elle ne sera inférieure à 20' de profondeur x 30' de largeur (6,1 mx 9,1 m).

MEGACREWS ET JV MEGACREWS

La scène standard mesure 36' x 40' (10,97 mx 12 m) avec deux (2) ailes de scène cachées à l'arrière de 12' x 8' (3,65 mx 2,43 m) chacune. En aucun cas, elle ne sera inférieure à 30' de profondeur x 30' de largeur (9,1 mx 9,1 m).

NOTATION DE LA CHORÉGRAPHIE

Chaque chorégraphie est évaluée selon les critères de performance et de technique pour le score total le plus élevé possible de 10 points.

CRITÈRES DE PERFORMANCE ET VALEUR DES POINTS :

PERFORMANCE = 50 % OU CINQ (5) POINTS DE LA NOTE TOTALE

Les juges récompenseront 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%)

Chorégrapheur et présenter votre chorégraphie d'une manière unique et unique en son genre avec des mouvements de signature et des combinaisons de mouvements qui appartiennent uniquement à votre crew. Des façons originales d'aller au sol, de se lever du sol, des transitions et une sélection musicale qui distinguent le crew des autres chorégraphies. Soyez spécial, différent et moderne dans tous les aspects de la chorégraphie.

MISE EN SCENE, DISPOSITION, FORMATIONS ET CHANGEMENTS 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. La chorégraphie devrait inclure cinq (5) niveaux de mouvement ; au sol, à genoux, accroupi, debout et dans les airs, en utilisant les mouvements des bras, des mains, des jambes, des pieds, du torse et de la tête avec des transitions créatives et imprévisibles.

SPECTACLE : INTENSITÉ, ASSURANCE, ANTICIPATION & PRÉSENCE (10%)

La chorégraphie doit contenir 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 les performances exécutées par un ou plusieurs membres du crew, les membres restants doivent continuer à effectuer des mouvements qui ajoutent à l'intensité globale de la chorégraphie. Chaque membre fait preuve d'une assurance constante visible mesuré par l'expression faciale, le contact visuel et les mouvements du corps. Les membres de l'équipe doivent jouer avec enthousiasme, passion et une capacité naturelle à remporter l'adhésion du public.

PRÉSENCE HIP HOP & TENUE (10%)

La présence de style est la capacité des membres du crew à démontrer une représentation authentique et décomplexée de leurs styles de danse. La présence de style comprend l'attitude, l'énergie, la posture et le charisme. Les crews peuvent porter des vêtements stylisés représentant le thème de leur chorégraphie, mais doivent être prudents afin de ne pas perdre l'identité fondamentale, le look et la présence de la danse de rue et du hip hop. L'utilisation excessive de paillettes, de strass, de vêtements scintillants, glamour, de reconstitution historique ou inspirés du jazz et le port de chapeaux et de casquettes autres que ceux traditionnels du hip hop et de la rue ne sont pas recommandés. Les costumes, vêtements et masques théâtraux, culturels, folkloriques et traditionnels ne sont pas typiques de la danse de rue et du hip hop (par exemple, les personnages de contes, les animaux et les vêtements d'époque historique en dehors de la danse de rue) ne sont pas recommandés et peuvent entraîner une déduction. Les membres d'un crew ne doivent pas être habillés de manière identique ou similaire. L'individualité de la tenue vestimentaire est encouragée. En cas de doute, contactez Hip Hop International pour obtenir des éclaircissements.

POUVOIR DE DIVERTISSEMENT / ATTRACTION DU PUBLIC (10 %)

Les membres de l'équipe et leur chorégraphie doivent se connecter avec le public et provoquer des réactions émotionnelles, c'est-à-dire de l'excitation, de la joie, des rires, de l'implication et/ou un sens du drame par rapport au style présenté. La chorégraphie devrait laisser une impression mémorable et durable.

CRITÈRES DE COMPÉTENCE ET VALEUR DES POINTS

TECHNIQUE = 50 % OU CINQ (5) POINTS DU SCORE TOTAL

Les juges évalueront l'exécution et la difficulté du ou des style(s) exécuté(s); popping, lock, breaking, hip hop, house, etc. Les juges tiendront compte de la qualité du mouvement tout au long de la chorégraphie, y compris le placement des bras, des jambes et du corps, des combinaisons de cinq niveaux ; au sol, à genoux, accroupis, debout et dans les airs, et la synchronisation des membres du crew.

MUSICALITÉ (10%)

Performance et chorégraphie correspondant au timing et à l'utilisation de la musique et à la capacité de l'équipe à jouer simultanément sur la musique. Les mouvements et les schémas exécutés sur les sons simulés des membres du crew en l'absence de musique enregistrée (par exemple, des coups de pied, des applaudissements, des voix, etc.) seront également considérés comme de la musicalité et jugés de la même manière. REMARQUE : En l'absence de musique audible à la fin d'une chorégraphie où des coups de pied, des claquements de mains et/ou la voix d'un crew sont utilisés, la chorégraphie sera considérée comme terminée lorsque le dernier mouvement perceptible du crew est exécuté.

Technique de battement/syncope - Les mouvements de la chorégraphie doivent démontrer une structure et un style musicaux, c'est-à-dire utiliser des variations rythmiques mettant l'accent sur, les temps forts, le tempo et les accents dans des motifs musicaux simples, doubles, de mi-temps et syncopés.

Mouvements liés à la musique - Rester en rythme avec la musique, se déplacer au rythme de la musique et utiliser des phrases et des composants identifiables de la musique (par exemple, voix et instruments) pour construire la chorégraphie.

SYNCHRONISATION / TIMING (10%)

Les mouvements des membres du crew sont exécutés de manière synchronisée; l'amplitude des mouvements, la vitesse, le timing et l'exécution des mouvements sont effectués par tous les membres du crew à l'unisson. Les mouvements de détachés ou en canon sont autorisés.

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

Le crew doit garder le contrôle de la vitesse, de la direction, de l'élan et du placement du corps tout au long de la chorégraphie.

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

La difficulté est mesurée par les niveaux de capacité démontrés par tous les membres du crew dans la variété des styles exécutés. On tient compte du nombre de membres du crew qui tentent et terminent avec succès une chorégraphie complexe et qui démontrent à travers leur variété de styles de danse et leur exécution une compréhension de la fondation et de l'origine des styles de danse. Une attention supplémentaire et l'attribution de points de difficulté sont accordées aux crews qui effectuent des mouvements plus difficiles avec tous ou la plupart de leurs membres de crew.

Exemple : un crew de cinq personnes qui tentent et accomplissent clairement un mouvement obtiendront un score plus élevé que si un ou deux danseurs tentent et terminent le mouvement.

VARIÉTÉ DE STYLES DE DANSE (10%)

Les équipes doivent inclure une large sélection de styles de danse dans leur performance sans utiliser excessivement les mêmes mouvements ou schémas. Ce qui suit est une liste de styles de danse street/club/funk de leur création à aujourd'hui que les crews peuvent intégrer dans leur routine.

Les routines ne se limitent pas à ces styles car il peut y avoir des styles de danse street/club/funk qui ne sont pas répertoriés. Si un groupe a une question sur un style qui n'est pas répertorié, contactez le siège social de Hip Hop International pour plus de précisions.

Hip Hop Dance

Locking

Popping

Breaking

Whacking

Voguing

House Dance

Party Dances or Club Dances (popular or trendy dances)

Krumping

Stepping/Gumboot Dance

Dancehall

Afro Style

Une équipe « exécutant de manière identifiable » trois (3) styles de danse ou plus recevra le maximum d'un point (1,0) ou la totalité des 10 %. Une équipe « exécutant de manière identifiable » deux (2) styles de danse recevra un maximum de 0,5 point. Une équipe « exécutant de manière identifiable » un (1) style de danse recevra un maximum de 0,25 point.

Les éléments de danse traditionnelle/culturelle/folklorique sont les bienvenus dans une chorégraphie, mais ils doivent être réduits au minimum, c'est-à-dire limités dans le nombre de mouvements traditionnels/culturels/folkloriques et la durée pendant laquelle ils sont utilisés dans la performance. Les crews doivent veiller à ne pas perdre les fondamentaux d'identification, le look, la présence et l'authenticité de la rue/hip hop ou risque une déduction.

LISTE DES DÉDUCTIONS

PERFORMANCE

- Départ tardif – défaut de se présenter sur scène dans les vingt (20) secondes après avoir été présenté 0.05
- Démagogie 0.05
- Pré-départ – affichage de pré-performance supérieur à dix (10) secondes 0,05
- Chute, faux pas ou hésitation majeure/par événement – majeur 0,1
- Chute, trébuchement ou trébuchement/par événement – mineur 0,05
- Faux départ/ non fondé 0,25
- Allégation non fondée entraînant un redémarrage des performances 1.0
- Un ou des danseurs quittant la scène suite à une blessure 0.25
- CREWS DE 5 À 9 MEMBRES D'CREW ET MINI-CREWS UNIQUEMENT :
- Tous les membres de l'équipe ne sont pas sur scène pendant toute la représentation 1.0
- MEGACREWS ET JV MEGACREWS UNIQUEMENT :
- Tous les membres de MegaCrew ou JV MegaCrew qui ne sont pas sur scène pendant un minimum de trente (30) secondes lors de l'ouverture et un minimum de trente (30) secondes à la fin de la représentation
- L'ensemble du MegaCrew ou du JV MegaCrew n'est pas sur scène pendant les 30 premières secondes 0.5
- L'ensemble du MegaCrew ou du JV MegaCrew n'est pas sur scène au cours des 30 dernières secondes 0.5

MUSIQUE

- Durée des chorégraphies des Junior et MiniCrew (pas compris entre 1:25 -1:35) – 0,1
- Durée de la chorégraphie universitaire et adulte (pas compris entre 1:55 - 2:05) – 0,1
- Durée de la chorégraphie MegaCrew (pas compris entre 3:00 - 4:00) – 0,1
- Durée de la chorégraphie JV MegaCrew (pas compris entre 2:30 - 3:30) – 0,1
- Contient un langage inapproprié/par occurrence – 0,1

MOUVEMENTS INTERDITS

- Gestes, commentaires ou mouvements grossiers – 0,1
- Utilisation excessive de gestes d'encouragement, de gymnastique ou d'acrobatie – 0,25
- Sortir de scène de manière incorrecte (par exemple, sauter de la scène dans le public, sur des décors, du matériel de prise de vue, etc.) - 1,0
- Mouvements trop dangereux – 0,25
- Éléments excessifs de théâtre, de culture, de danse folklorique ou traditionnelle dans la routine – 0,25

TENUE

- Vêtements/chaussures inappropriés - 0,05
- Tenue vestimentaire non intacte (lacets défaits/articles vestimentaires qui tombent, etc.) - 0,05
- Utilisation d'huiles corporelles, de peintures ou d'autres substances appliquées sur le visage/corps qui pourraient affecter la zone de performance et/ou créer ou améliorer une apparence théâtrale excessive - 0,25
- Vêtements ou accessoires jetés dans le public / nbr de fois - 0,05
- La tenue vestimentaire est excessivement théâtrale (y compris l'utilisation excessive de paillettes, de strass, de glamour, de reconstitution historique ou d'inspiration jazz) culturelle, folklorique ou traditionnelle et n'est pas représentatif du style et de l'apparence du street/hip hop – 0,25
- CREWS DE 5 À 9 MEMBRES ET MINI-CREWS UNIQUEMENT :
 - Utilisation d'accessoires 0,25
- MEGACREWS ET JV MEGACREWS UNIQUEMENT
 - Utilisation d'accessoires inacceptables 1,0

REMARQUE : Pour qu'une déduction majeure soit accordée, un minimum de 4 juges doivent être d'accord avec l'infraction.

PROCÉDURES POUR DÉDUCTION

Lorsqu'une déduction est accordée, elle sera indiquée et décrite sur la feuille de pointage officielle qui sera affichée à la fin de chaque division de chaque compétition HHI.

S'il y a un doute quant à savoir si la déduction est justifiée et/ou si une clarification est demandée, une demande peut être soumise par écrit par le chef d'équipe. Le responsable du crew peut demander un **FORMULAIRE DE DEMANDE** auprès de l'organisateur du championnat. La procédure d'enquête formelle sera strictement appliquée et est la suivante :

1. Le chef d'équipe doit remplir le formulaire de demande et le soumettre à un représentant de l'organisateur du championnat dans l'heure qui suit l'affichage des scores.
2. Une réponse à la demande sera faite par écrit par le juge des déductions ou le headjuge.
3. Si le headjuge choisit d'expliquer la déduction en personne, pas plus de 2 participants représentant le crew seront autorisés à y assister.
4. Si l'enquête aboutit à l'annulation de la déduction, les points déduits seront réintégrés et le classement du crew sera ajusté en conséquence. Si le classement fait avancer le crew en demi-finale ou en finale, le nombre total de crews passant au tour suivant sera augmenté pour tenir compte du crew ou des crews concernés.
5. Les crews peuvent demander des éclaircissements sur les déductions sur le tour final. Cependant les scores resteront définitifs.

NOTATION ET CLASSEMENT

1. Le score de la ronde préliminaire et/ou de la demi-finale n'est pas pris en compte dans le score total pour arriver au score de la ronde finale. Le score du tour préliminaire est défaussé avant le tour des demi-finales et le score du tour des demi-finales est défaussé avant le tour final.
2. Le classement final des crews est déterminé par leurs scores dans la manche finale uniquement.
3. Les scores des juges seront affichés au public après les rondes préliminaires, demi-finales et finales.
4. Le score de la manche finale détermine le classement final et officiel du crew.

CALCUL DE LA NOTE FINALE

1. La note la plus élevée possible est de dix (10).
2. Dans un panel de six (6) juges, les notes de performance et les notes de technique seront chacune moyennées puis totalisées pour le calcul de la note finale. Dans un panel de huit (8) juges, les scores de performance et de technique les plus élevés et les plus bas seront éliminés, et le reste sera moyenné puis totalisé pour le calcul du score final.
3. Toutes les déductions de points accordées par le headjudge sont déduites du score total, pour évaluer le score final.
4. Le score final sera arrondi au centième de point le plus proche.

ÉGALITÉ

Les scores d'égalité seront départagés dans l'ordre suivant :

1. Le crew avec le score de performance le plus élevé.
2. Le crew avec le score en technique le plus élevé.
3. Une analyse du classement ordinal des juges.

DIFFÉRENCES DANS LE RÈGLEMENT ET/OU LE CONCOURS

1. Tout problème ou anomalie lors d'une compétition sera porté à l'attention de l'organisateur de l'événement qui en parlera au headjudge ou au directeur technique, et la ou les décisions respectives prises seront définitives.
2. Toute mauvaise interprétation due à la traduction ou à l'interprétation des règles sera résolue selon la version anglaise. En cas de divergence, la version anglaise officielle des règles les plus récentes fournies par HHI prévaudra.

PROTESTATIONS

Les réclamations sont interdites et ne seront pas acceptées concernant tout score ou résultat d'une décision.

CEREMONIE DES RECOMPENSES

La compétition se terminera par une cérémonie honorant les crews ayant obtenu les scores totaux les plus élevés. Des médailles, trophées, rubans et/ou prix seront décernés au moins aux trois (3) meilleurs crews dans chaque catégorie de la compétition.

JUGEMENT DU CONOURS

Un panel de juges sera composé soit de six (6) personnes plus le headjuge pour les compétitions avec 50 crews ou moins, soit de huit (8) personnes plus le headjuge pour les compétitions avec plus de 50 crews. Dans des circonstances imprévues, le headjuge/directeur technique et/ou l'organisateur de l'événement peuvent ajuster le nombre de juges.

1. Tous les juges doivent satisfaire aux exigences d'éligibilité, de formation, de niveau de compétence des juges et de certification définie par HHI. Les juges sont affectés à la position de performance ou de compétence et marquent uniquement dans leur domaine assigné.
2. Pour les compétitions avec 50 crews ou moins ; nombre minimum de juges requis :
 - a. Trois (3) juges technique
 - b. Trois (3) juges performance
 - c. Un (1) headjuge
3. Pour les compétitions avec plus de 50 crews ; nombre minimum de juges requis :
 - a. Quatre (4) juges technique
 - b. Quatre (4) juges performance
 - c. Un (1) headjuge (ou juge de déduction)
 - d. Un (1) Directeur technique (Championnats du Monde et Continentaux)

Sauf circonstances imprévues, les juges qui commencent le processus de jugement lors de la ronde préliminaire resteront dans la même position de juge à chaque ronde, y compris les finales.

PLACE DES JURY À LA TABLE DES JUGES

Les juges « technique », les juges « performance », le juge déduction, le headjuge et le directeur technique seront assis à une table placée parallèlement à l'avant de la scène de compétition, à distance pour offrir une vue claire et dégagée de chaque crew de la « tête aux pieds ». Les juges de performance et technique seront assis dans des positions alternées, c'est-à-dire, performance, technique, performance, technique, etc.

RÔLE DES JURY

JUGES PERFORMANCE

Évaluez et notez la chorégraphie en fonction des critères de performance pour le contenu, la créativité, la mise en scène, le sens du spectacle, la présence authentique des styles de danse et la pouvoir de divertissement du groupe.

JUGES TECHNIQUE

Évaluez et notez la chorégraphie selon les critères de compétence pour la musicalité, la synchronisation, l'exécution, la difficulté et la variété des styles de danse.

JUGE DE DÉDUCTION

La principale responsabilité du juge de déduction est d'évaluer avec précision le crew et sa chorégraphie pour toute infraction à la liste des déductions et de déduire immédiatement des points pour de telles infractions. Le juge de déduction peut ou non juger les chorégraphies.

HEADJUGE

Le headjuge ne juge pas les chorégraphies sauf dans des circonstances imprévues. Les responsabilités générales du headjuge sont de faciliter et de superviser la performance juste et précise de tous les membres du panel des juges et d'évaluer toutes les divergences, pénalités, déductions et disqualifications. Un juge peut être retiré et remplacé du panel par le headjuge pour un motif valable.

Les tâches du headjuge comprennent :

1. Confirmer la performance, le nombre et la bonne exécution des styles de danse
2. Évaluer les déductions
3. Aider à la présélection et à la sélection des juges
4. Protéger les politiques et procédures de HHI en assurant la transparence et le fair-play à tout moment

DIRECTEUR TECHNIQUE

Les fonctions du directeur technique comprennent l'éducation et la formation des juges sur les règles et règlements officiels de HHI et l'assistance au headjuge/juge de déduction dans l'évaluation du jugement, de la notation et des résultats justes et précis du panel de juges. Le directeur technique ne note pas les chorégraphies.

Les tâches spécifiques du Directeur technique comprennent :

1. Gestion des activités programmées du panel
2. Programmation, enseignement et administration de l'atelier de formation des juges
3. Présélection et sélection des juges
4. S'assurer que les scores et les résultats sont affichés pour le public
5. Gestion des questions et requêtes
6. Évaluer les déductions
7. Protéger les politiques et procédures de HHI en assurant la transparence et le fair-play à tout moment.

COMPOSER LA CHORÉGRAPHIE • LES CHOSES À FAIRE ET À NE PAS FAIRE

CONSEILS DES JUGES SUR CE QU'IL FAUT CONSIDÉRER DANS LE DÉVELOPPEMENT DE VOTRE CHORÉGRAPHIE

Pour développer une chorégraphie gagnante, choisissez SOIGNEUSEMENT les styles de danse qui représentent le mieux les points forts de l'équipe et sa personnalité. Les crews sont encouragés à être imaginatifs et innovants dans leur chorégraphie et à suivre leur propre style et identité.

Évitez de suivre ou d'être influencé par les chorégraphies gagnantes du passé. Il n'y a pas de modèle distinct pour une chorégraphie gagnante. Ce qui est considéré comme unique et spécial une année peut être considéré comme surutilisé l'année suivante. Les juges de HHI recherchent des performances différentes, nouvelles, originales et présentent une variété de styles de danse de rue et de club authentiques. Soyez vous-même et exprimez la diversité de votre crew avec passion, intensité et style.

La routine devrait inclure le Hip Hop parmi les styles de danse. Il devrait y avoir suffisamment de mouvements pour démontrer chaque style de danse inclus dans une routine.

Ne commettez pas l'erreur d'utiliser trop de morceaux de musique et d'incorporer trop d'effets sonores, car cela inhibe souvent la performance de la danse. Editer la musique de manière excessive ou ajouter trop d'effets sonores peut avoir un impact négatif sur le phrasé, le 8 temps et la musicalité. La musique d'une routine est censée laisser une impression durable ou exprimer un thème musical permettant une danse claire et ininterrompue. Soyez prudent et préservez la musicalité de votre routine.

Lors de l'exécution des 20+ secondes recommandées (pour les crews juniors et MiniCrews) et 30+ secondes (pour les crews varsity et adultes) de segments de musique continus et ininterrompus d'une chorégraphie, les crews sont encouragés à présenter une chorégraphie en utilisant des mouvements de danse continus du haut et du bas du corps tout au long de cette période. C'est le minimum. Les crews sont encouragés à le prolonger tout au long de la routine.

Fréquemment négligé ou oublié par les crews est de trouver le « groove ». Cela aide un danseur à improviser et à exprimer davantage sa danse. Le « groove » existe dans tous les types de musique et de danse et certainement dans tous les styles de danses de rue et de club. Le "groove" est ce qui rend la danse "funky". Trouvez le "groove" dans votre musique et exprimez-le dans la chorégraphie de votre équipe. C'est une autre occasion de mettre en valeur la danse et d'être récompensé par les juges.

Les crews doivent être prudents pour ne pas surcharger la chorégraphie avec une abondance de styles de danse. Concentrez-vous sur l'introduction de moins de styles et exécutez-les correctement plutôt que d'en exécuter plus avec la possibilité d'une mauvaise exécution. N'oubliez pas que le nombre maximum de styles de danse pouvant rapporter des points « Variété des styles » dans une chorégraphie est de trois.

Les juges évalueront les capacités d'un crew à travers le membre du crew le plus faible. Les crews doivent être conscients que le fait d'avoir un membre qui n'est clairement pas aussi fort que les membres de son crew peut faire baisser le score global du crew.

Les mouvements exécutés dans une chorégraphie qui nécessitent une préparation au mouvement, par exemple, un saut périlleux arrière seront considérés comme des tours sans valeur attribuée à moins qu'ils ne soient précédés, suivis et intégrés dans la chorégraphie de danse hip hop. L'introduction de figures peut ajouter à la production globale d'une chorégraphie mais ne peut pas la placer plus haut que la chorégraphie d'un autre crew. Aucun point ne sera attribué pour l'introduction de figures. Réfléchissez à deux fois avant d'utiliser des mouvements dans une chorégraphie qui sont en dehors de ce qui est considéré comme de la danse ou qui sont trop dangereux. Les mouvements de gymnastique ou acrobatiques ne rapportent pas de points. L'incorporation de tels mouvements devrait être très limitée si elle est utilisée.

L'origine et l'utilisation de « mouvements de signature » uniques pour augmenter la créativité et l'attrait de la foule sont encouragées. L'introduction d'un mouvement de signature défini comme un acte difficile, habile ou intelligent conçu pour amuser, intriguer et/ou étonner, qui implique la majorité des membres d'un crew en même temps améliorera une chorégraphie et augmentera un score s'il est bien exécuté et est pertinent pour l'interprétation globale d'une chorégraphie. La création et l'utilisation d'un mouvement de signature aideront à identifier un crew parmi les autres crews. Les crews sont toutefois avertis de limiter le nombre de mouvements de signature dans une chorégraphie, car le temps de configuration pour les exécuter peut réduire le temps nécessaire pour exécuter une quantité appropriée de chorégraphies de danse hip hop nécessaires pour une chorégraphie à score élevé.

L'introduction d'éléments de danse traditionnels/culturels/folkloriques pour renforcer l'individualité et identifier davantage le crew est permise et bienvenue, mais doit être réduite au minimum - exemples : Salsa, Capoeira, Bollywood, etc.

CODE DE CONDUITE

INTRODUCTION

Hip Hop International (HHI) a pour objectif de créer un événement où l'amitié, le respect et l'inclusion sont respectés. Le code de conduite de HHI décrit notre engagement à garantir un environnement sûr et accueillant pour tous les participants, indépendamment de leur affiliation/croyances politiques, orientation sexuelle, religion, âge, nationalité, état civil, race ou handicap.

ENGAGEMENT POUR UN ENVIRONNEMENT RESPECTUEUX

HHI est fier de présenter ses événements d'une manière qui respecte et honore la diversité de tous les participants. Nous nous engageons à maintenir un environnement exempt de harcèlement, d'intimidation et de discrimination de toute sorte. HHI soutient un environnement sans drogue ni alcool qui permet une compétition sûre, légale et équitable pour tous les danseurs et administrateurs. Tout participant qui apparaît visiblement sous influence ou en état d'ébriété pourra être disqualifié du concours.

CONDUITE INTERDITE

Tout comportement susceptible d'interférer avec la performance d'un individu lors d'un événement HHI ou de créer un environnement hostile est strictement interdit. Cela comprend, sans toutefois s'y limiter les points suivants :

1. Violence verbale ou physique de toute sorte.
2. Le harcèlement sexuel, y compris les gestes et commentaires non appropriés.
3. Mauvaise conduite sexuelle.
4. Commentaires verbaux humiliants ou remarques harcelantes.
5. Altercations physiques.
6. Toute forme d'activité inappropriée susceptible de nuire émotionnellement ou physiquement à une autre personne.
7. Prendre des drogues illégales ou afficher un comportement inapproprié sous l'influence de l'alcool ou de drogues.
8. Apporter sur scène un drapeau, une bannière, une affiche/un signe de nature politique ou personnelle qui pourrait aliéner ou offenser les autres.
9. Faire délibérément des déclarations sur ses opinions personnelles qui pourraient aliéner ou offenser une personne ou un groupe.
10. Endommager, vandaliser et dégrader le site du championnat, la propriété de l'hôtel ou la propriété d'autrui.
11. Utiliser les médias sociaux d'une manière désobligeante ou antisportive qui peut ou va diffamer ou embarrasser les autres.

APPLICATION ET CONSÉQUENCES

Le fait de se livrer à toute forme de comportement interdit peut entraîner l'implication des autorités compétentes. HHI se réserve le droit de disqualifier ou de pénaliser tout participant et/ou d'appliquer une déduction appropriée (jusqu'à un maximum de 1,0) au score d'un crew pour non-respect de toute exigence de participation ou pour avoir fait preuve d'une conduite antisportive ou de violence physique envers les organisateurs, juges, danseurs, sponsors ou autres (individus ou organisations) associés à Hip Hop International, ses licenciés, lieux, championnats et/ou événements. Cette déduction sera fixée par le head judge et approuvée par le directeur judiciaire et le siège HHI. L'organisateur de l'événement sera informé et la décision sera définitive.

Cette politique s'applique à tous les participants, aux membres de leur délégation qui les accompagnent, aux membres du personnel de HHI et aux participants.

SIGNALEMENT ET TRAITEMENT DES VIOLATIONS

HHI encourage toute personne victime ou témoin d'un comportement interdit à le signaler immédiatement au personnel de HHI. Tous les signalements seront pris au sérieux et feront l'objet d'une enquête dans les plus brefs délais. HHI s'engage à protéger la confidentialité et les droits de ceux qui signalent des violations et à ce que des mesures appropriées soient prises contre ceux qui enfreignent cette politique.

CONCLUSION

L'objectif de HHI est de favoriser un environnement positif, inclusif, sûr et favorable pour tous les participants.

En adhérant à cette politique, nous pouvons garantir une expérience mémorable et respectueuse pour toutes les personnes impliquées.

En tant que participant ou membre du personnel d'un événement HHI, vous acceptez et respectez le code de conduite HHI.

Les questions concernant les règles et règlements de Hip Hop International et/ou leur interprétation doivent être adressées à : info@hiphopinternational.com