

# HipHop International Championship

Et que le HipHop soit !

## Règlement officiel du Hip Hop International

Le Manuel du 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 de Hip Hop International sont des compétitions de danse réalisées par des artistes qui ont ainsi 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 musique entraînante.

## Définition de la danse Hip Hop

Il n'y a pas une seule définition pour décrire la danse hip-hop. La danse Hip-hop est la rencontre entre plusieurs danses de rue et des interprétations culturelles du monde entier. Une chorégraphie hip-hop intègre le style, la musique, l'attitude, la posture et le type de street dance pour le rendre exclusivement hip-hop. Les routines les plus vraies mettent en scène plusieurs styles de danse hip-hop, une empreinte stylistique et chorégraphique propre à la personne et à l'énergie de la rue.

## Hip Hop International (HHI)

Hip Hop International a été fondé en 2000 et est basé à Los Angeles, en Californie. Hip Hop International est reconnu dans le monde entier pour ses événements et ses émissions télévisées sur ESPN, MTV et des réseaux internationaux diffusés dans 170 pays. Hip Hop International est représenté par des licences officielles à travers le monde (professionnels du spectacle) qui respectent les origines du hip-hop, montent leurs événements avec l'appui de Hip Hop International et sélectionnent les danseurs et les compagnies qui représentent leur pays au Championnat du Monde et battles internationales de danse hip-hop du Hip-Hop International : Bboy, Popping et Locking.

## Contact et Information

Adresse postale : XXXXXX

Téléphone: XX Fax: XX

Email: Site web :

My Space:

## Eligibilité des candidats

1. Les Compagnies doivent répondre aux règles d'éligibilité du HHI.
2. Les candidats participant aux événements mondiaux et internationaux sont chargés de vérifier leurs données personnelles, l'éligibilité de leur pays 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 soit de qualifications nationales au sein de leur pays organisées par des licenciés HipHop International, soit de sélections faites par des représentants internationaux de HHI et/ou d'invitation spéciales de HHI. Un pays ne peut être représenté par plus de trois (3) compagnies dans chaque groupe d'âges du Championat du Monde de Hip-Hop.

## Composition d'une Compagnie

Une compagnie comprend au minimum cinq (5) et au maximum huit (8) membres, sans restriction de nombre homme/femme au sein de chaque section d'âge.

## Les catégories par âge

Juniors: entre sept (7) et douze (12) ans

Ados : Entre douze (12) et dix-huit (18) ans

Adultes : Dix-huit (18) ans et plus

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

## Limite d'âge

1. Chaque participant doit fournir un justificatif valide de son âge 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 internationale ou mondiale, une copie de l'acte de naissance ou un passeport sont exigés.
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.
3. Au maximum deux membres d'une même compagnie pourront concourir dans la catégorie d'âge supérieure à la leur, mais aucun n'est autorisé à concourir dans une catégorie plus jeune.

## 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.

Conditions relatives à la nationalité (pour les championnats mondiaux 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 conduite, 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, dont ceux d'inscription, de musique et d'assurances. Tous les formulaires doivent être retournés à l'organisateur accompagnés des frais d'inscription avant la compétition, sans quoi l'inscription ne sera pas valide.
2. Formulaire de décharge de responsabilité : les compagnies doivent signer et retourner 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 signent un 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 participations aux événements pour un usage : à la télévision, film, vidéo à usage domestique, internet, radio, communiqué de presse, relations publiques etc...

## Changements ou remplacement de candidature

Le remplacement de candidates 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'événement et/ou du Directeur Judiciaire de la compétition d'approuver ou non ces circonstances.

Catégorie Junior  
Catégorie Ados  
Catégorie Adulte

Remarque: L'organisateur de la compétition peut modifier l'ordre de passage et doit alors en informer les groupes.

## Piste de compétition

La zone de compétition est standard : 9,1 m x 9,1m (30' x 30' feet) 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 tous moments.

\*Note: se reporter à la page 6, Caractère urbain/Tenue 6

## Objets

Les objets qui ne sont pas considérés comme faisant partie de la tenue d'une compagnie sont interdits ( par ex. canes, 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.

## Equipement 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 le seul morceau enregistré sur le CD.
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. Les morceaux peuvent être montés pour améliorer une chorégraphie.
5. Les effets sonores et les compositions originales sont autorisées. 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 compétition ne doit pas contenir de propos inapproprié, obscène ou de vocabulaire insultant.
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.
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
  - c. Compositeur
  - d. Editeur
  - e. 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'événements 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.

## Tour d'échauffement

A moins que les circonstances ne l'interdisent, chaque compagnie dispose d'au moins un tour de répétition (block) 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 pourra être considérée comme démissionnaire.

## Manches de la compétition

1. Une compétition peut aller jusqu'à trois manches (préliminaire, demi-finale et finale) selon le nombre de candidats et le temps disponible. La décision revient à l'organisateur de l'évènement et être communiquée à tous les participants dans un délai suffisant avant le début de la compétition.
2. le nombre de compagnies retenues dans chaque catégorie pour la demi-finale et la finale est basé sur le nombre de candidats, le temps total alloué et la décision de l'organisateur selon le barème suivant :  
1 – 10 compagnies participantes : jusqu'à 5 compagnies sélectionnées  
11 à 15 compagnies : jusqu'à 7 retenues  
Plus de 16 : jusqu'à 12 compagnies.

## Changements de chorégraphie

Les compagnies sont autorisées à re-chorégraphier ou changer leur chorégraphie initiale entre les manches de la compétition.

## Ordre de passage des prestations

1. L'ordre de passage pour la manche préliminaire est tiré au sort par l'organisateur en direct ou par ordinateur.
2. L'ordre de passage des demi-finales est déterminé par le rang de chaque compagnie à l'issue de la manche préliminaire. Le groupe ayant fait la moins bonne note commence, le groupe avec la meilleure note passe en dernier.
3. La Finale de la compétition peut compter, le cas échéant, les compagnies qualifiées au cours des demi-finales et le ou les champions en titre. Le champion en titre passe automatiquement en Finale sans avoir à concourir à la manche préliminaire. Cependant, le tenant du titre doit présenter sa chorégraphie en demi-finale pour obtenir une note et un ordre de passage pour la Finale.  
\*Le/les champions en titre peuvent revenir défendre leur titre si les membres de la compagnie n'ont pas changé ou s'il n'y a pas eu plus de trois (3) changements de membre. Le/les champions en titre sont la compagnie qui a remporté la médaille d'or dans la compétition de l'année précédente.

## Feedback

Suite à la communication des résultats et au moment défini par l'organisateur de l'évènement, les compagnies éliminées pourront rencontrer un représentant du jury pour un compte-rendu sur leur prestation (selon les disponibilités). La compagnie et son entraîneur peuvent assister à la session feedback. La séance de feedback (environ 10 minutes) est proposée comme un encouragement positif et un moyen d'aider les groupes pour les futures compétitions. Le représentant du jury peut immédiatement mettre fin à la séance si l'un des membres du groupe se montrait agressif ou irrespectueux.

## 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 urbaines 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 simultanément) 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 s'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

- Au moins 3 différents Styles de Street Danses originales (SSDO) 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.
- 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).

ditionnelles et le folklore (sans excès).

## Durée de la chorégraphie

1. La durée d'une chorégraphie est de deux (2) minutes. Une marge de plus ou moins cinq (5) secondes est autorisées, soit une durée minimum de une minute et cinquante-cinq secondes (1 :55) et maximum de deux minutes et cinq secondes (2 :05).
2. Le temps de passage débute au premier son audible (y compris un bip de signal) et termine au dernier son.
3. La durée d'une chorégraphie (musique) hors limite (moins d'une minute et cinquante cinq secondes (1 :55) ou plus de deux minutes cinq secondes (2 :05) en sera déduite.

## Notation de la chorégraphie

1. 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.

## Critères de performance et barème de points

Performance = 60% soit 6 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 pourrez 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 anticipation permanente au long de tout l'enchaînement en affichant 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.

#### Prestance urbaine/Tenue vestimentaire (10%)

La prestance urbaine est la capacité des membres du groupe à faire une démonstration authentique et sans réserve de danse hip-hop. La prestance urbaine comprend l'attitude, l'énergie, la posture et le style urbain. Les vêtements et les accessoires utilisés doivent représenter et refléter la réalité et le style naturelle de l'environnement urbain avec un look unique par lequel le groupe se démarque. Les membres de la compagnie ne sont pas obligés de s'habiller de façon identique ni similaire. L'individualité des tenues est encouragée.

Les costumes de théâtre ne sont pas typiques et ne sont donc pas recommandés. Les équipes peuvent porter des tenues conçues pour illustrer le thème de leur enchaînement.

#### 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.

#### 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)*

*Wacking*

*Punking*

*Vogueing*

*House Dance*

*Danses de soirée et de Club (danses populaires ou branchées)*

*Hip Hop/Choreographie*

*Krumping*

\*Voir pages 11 – 16 pour plus d'information, description et sites sur les styles mentionnés plus haut.

## Critères techniques et barème:

Technique = 40% soit 4 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%)

Performance et Chorégraphie jouant sur le rythme et la musique et aptitude de l'équipe à se produire sur la musique. Les mouvements et les motifs 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.

**Musicalité – Technique de Beat et Syncopation :** les mouvements au sein de l'enchaînement doivent révéler une structure et un style musicaux, par ex. en utilisant des variations rythmiques avec accélération, ralentissement, tempo et accents en temps simple, double et demi-temps et dans les schémas musicaux syncopés.

**Musicalité – Mouvements liés à la musique :** rester sur la musique, bouger au rythme de la musique, et construire des phrases identifiables pour construire la chorégraphie de l'enchaînement.

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 au nombre de membres du groupe qui 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 break aura plus de points de difficulté qu'une équipe dont les 5 membres font uniquement des mouvements de break.

## 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 du Directeur Judiciaire. 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, le Directeur Judiciaire et/ou le comité en charge de l'évènement évalueront la situation, et sur décision et après résolution du problème, l'équipe pourra revenir sur scène et recommencer sa prestation. Si le Directeur Judiciaire 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.

## Départ en retard

Une équipe qui arriverait sur scène ou prendrait position plus de vingt (20) secondes après avoir été appelée 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

- un membre ou plusieurs tombe pendant une portée ou un appui sans pouvoir se rattraper.
- un membre fait une chute pendant la prestation sans pouvoir se rattraper

### 2. Chutes mineures

- Une erreur très visible, accidentelle, au cours de la prestation mais qui est rattrapée
- 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

## Juger et noter l'enchaînement

### **Panel de jurés**

Le panel de jurés est composé de six (6) à huit (8) personnes. En cas de circonstances atténuantes, le Président du Jury peut modifier le nombre de jurés.

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 une position Artistique ou Technique, et notent uniquement ce à quoi ils ont été désignés.

2. Nombre minimum de jurés requis pour des compétitions locales, municipales, régionales et ouvertes :

- a. Trois (3) jurés du Mérite Technique
- b. trois (3) jurés du Mérite Artistique
- c. Un (1) Président du Jury

3. Nombre minimum de jurés requis pour des compétitions nationales, internationales et de niveau mondial :

- a. Quatre (4) jurés du Mérite Technique
- b. Quatre (4) jurés du Mérite Artistique
- c. Un (1) Président du Jury
- d. Un (1) Directeur de Commission (pour le Championnat du Monde)

### **Jurés siégeant au Championnat**

Le jury, le Président du Jury et le Directeur de la Commission siégeront à une table parallèle au devant de la scène de 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. Jurés du Mérite Artistique

évaluer 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. Jurés du Mérite Technique

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

### 3. Le président du Jury

Le président du Jury peut noter ou ne pas noter les enchaînements des équipes.

a. La responsabilité générale du Président du Jury est de faciliter et de veiller à ce que tous les membres du Jury fassent leur devoir de façon précise et équitable, d'apprécier les éventuels écarts, pénalités, retraits de points et disqualifications. Un Juré peut être radié et remplacé au sein du Jury par le Président du Jury si c'est justifié. Le Président du Jury accompagnera les Jurés dans leur préparation pour identifier et déterminer les dix (10) disciplines de Street Dance officielles.

b. Le rôle particulier du Président du Jury lié aux performances :

1. Confirmer la performance et la bonne exécution des différents styles de Street dance
2. Déterminer si des mouvements interdits ont été exécutés
3. Identifier et évaluer les erreurs mineures et/ou majeures
4. Evaluer l'entrée et la sortie de scène, les départs en retard, les pré-départs, la frime et l'interruption d'une chorégraphie
5. Apprécier les violations de la règle sur la tenue vestimentaire
6. Apprécier les violations de règle de musique dont le vocabulaire inapproprié et la durée de la musique.

### 4. Le Directeur de la Commission

Les fonctions du Directeur de la Commission comprennent la formation et l'entraînement des jurés au règlement du HHI et l'assistance du Président du Jury à apprécier l'équité et la justesse du jugement fait par les jurés. Le rôle du Directeur de la Commission comprend en particulier :

1. Organiser le planning d'activités du Jury
2. Coordonner les séances de feedback avec les équipes
3. Programmer, dispenser et diriger les ateliers de formation des jurés.
4. Faciliter le tirage au sort de l'ordre de passage
5. Communiquer au public les résultats et les notes

## Calcul de la Note Finale

1. La note maximum est dix (10)

2. dans un jury de six (6) jurés, la moyenne des notes artistiques et celle des notes techniques de chaque juré sera calculée et intégrée dans le score final. 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.

3. Tout point de pénalité donné par le Président du Jury sera déduit du score total pour donné 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 manche préliminaire et de la demi-finale n'entrent pas dans la note totale lors de la Finale. Les compteurs sont remis à zéro avant la demi-finale et avant la finale.
2. Le classement en Finale est uniquement déterminé par leur note de la manche Finale.
3. Les notes attribuées par les jurés seront affichées pour le public après chaque manche.
4. En cas de points de pénalité, les jurés devront en informer l'équipe par une carte de pénalité après la manche.
5. La note finale détermine le classement final et officiel de l'équipe.

### **Ecarts par rapport au règlement et/ou la compétition**

1. Tout problème ou écart au cours d'une compétition sera signalée à l'organisateur de la compétition qui en informera le Président du Jury et/ou le comité en charge de l'évènement, 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 de remise des prix**

La compétition s'achèvera par une cérémonie dédiée aux équipes ayant les meilleures notes totales finales. Des médailles, décorations et/ou prix récompenseront au moins les trois meilleures équipes dans chaque catégorie de la compétition.