

DANSE BATTLE HIP HOP

REGLEMENT 2022-2023



2022-23



Pour plus de lisibilité, les nouveautés sont surlignées en vert.

IMPORTANT: Un tutoriel vidéo qui décrypte le jugement d'un Battle est disponible en allant sur l'un des deux liens suivants : <https://www.youtube.com/watch?v=Rb9T4X-7Weg&feature=youtu.be>
<https://vimeo.com/364671966>

Afin de noter de manière la plus pertinente possible, je dois connaître pour chaque critère, les 4 niveaux afin de pouvoir départager les crews sur des critères clairs et communs (cf. fiche d'aide à la notation, page 8)

- **Avant le Battle**, je dois :

- Inscrire mon nom et mon prénom ainsi que mon établissement
- Reporter clairement le nom du collège de gauche et de droite et entourer la catégorie (collège ou lycée) en haut à droite
- Je dois toujours avoir comme objectif de départager les deux équipes, quand cela est possible
- Lever la main quand le jury prof me demande si je suis prêt et seulement si je suis prêt

Cette année, avant chaque Battle, le chronométrateur fait tourner la bouteille pour savoir quelle équipe commence, l'équipe visée se place à gauche tandis que l'équipe qui répond se place à droite

- **Pendant le Battle**, je dois :

En direct

- Répertorier les critères *variétés des styles et combinaisons* ainsi que les *pénalités* (pour le juge pénalité) (cf. page 4)
- Pendant le Battle le juge est censé mettre les bonnes abréviations concernant la variété des styles et les combinaisons. C'est un des critères nous permettant d'évaluer la qualité de son jugement, cependant si le juge ne se souvient plus de l'abréviation d'une combinaison, il doit obligatoirement la comptabiliser en mettant une barre à côté de la bonne catégorie d'effet (T, E ou A).
- Ne pas perdre de vue la rencontre pendant cette notation.

A la fin de chaque alternance : Crew A (à gauche) puis réponse du crew B (à droite)

- Déterminer quel Crew a été le plus fort sur chacun des 4 critères suivants : **Combinaisons, Maîtrise technique, Musicalité, Présence-énergie-Espace**, sachant que pour le critère combinaison, je me sers des abréviations que j'ai posées dans les cases. Je mets alors une croix dans la case correspondante. S'il n'y a vraiment aucune différence sur le même critère, je mets une croix sur la ligne du milieu entre gauche (G) et droite (D).

- **Après le battle**, je dois :

- Être à l'écoute des juges *pénalités* et *originalité* qui ont peut-être des pénalités à me signaler
- Faire les totaux pour connaître la note de l'équipe sur chaque passage (4 pts possibles par passage, si les deux crews sont à égalité ☐ croix au milieu, cela rapporte 1 point à chaque équipe, 16 pts maximum sur ces critères)
- Faire les totaux pour les critères **styles (sur 4)** en bas de page dans le tableau des scores (un groupe peut avoir « 0 » s'il n'a pas proposé de style identifiable).
- Reporter les points **des critères (sur 16)** dans le dernier tableau en bas
- Enlever les points de pénalités si besoin
- Entourer le vainqueur en haut de page
- Essayer, dans la mesure du possible, de départager les groupes afin de donner un vainqueur. S'ils sont à égalité à la fin de toutes les additions, je départage en donnant un point bonus à mon équipe **coup de cœur**.

NB : les carrés R et F, en bas de la feuille, sont réservés aux professeurs pour évaluer le résultat du Battle (R)

VARIETE DES STYLES / COMBINAISONS / PENALITES

1) Le critère « Variété des styles »

Pour les Battles « Equipe Etablissement » :

- Chaque style doit être noté **en direct** sur la feuille par son initiale. Les seuls styles comptabilisés figurent sur la fiche ET dans la liste ci-dessous.
- **En break** : Break sol (BS), Break debout (BD)
- **En debout** : House (H), Hype (Hy), Krump (K), Locking (L), Hip hop freestyle (HH), Popping Waving (PW), Tetris (T), Voguing **et/ou Waacking** (V). Pour un descriptif de chaque style, voir en annexe.
- Chaque style est comptabilisé s'il apparaît **sur au moins 4 fois 8 temps consécutifs** et qu'il respecte les caractéristiques du style. **Le juge comptabilise jusqu'à 2 styles par passage** (les suivants ne sont pas comptabilisés).
- Les styles ne sont pas hiérarchisés
- Pour marquer 4 pts, il faut avoir au moins un style répertorié dans chacun des 4 passages.

Il y a 4 types de sons différents par Battle dans l'ordre suivant :

- 1^{er} passage : un son lock ou pop
- 2^{ème} passage : un son hip hop (old school ou newstyle)
- 3^{ème} passage : un son break
- 4^{ème} passage : un son house

Pour les Battles « Excellence » :

- Il n'y a pas de critères variété des styles car les styles sont imposés comme suit :
Passage 1 : Locking ; **P2** : Hip hop ; **P3** : Popping ; **P4** : Break ; **P5** : House; **P6** : style libre
- Il n'y a pas de critère originalité mais si une équipe ne danse pas sur le style imposé, elle est pénalisée en perdant les 4 points de critères de son passage. **Si les deux équipes ne respectent pas le style : 0 à 0.**

Pour que le passage soit comptabilisé, le style doit clairement apparaître sur une majorité du passage.

En break dance le passage ne peut être comptabilisé que si le break au sol est présent sur une majorité du temps.

2) Le critère « Combinaisons »

Les combinaisons retenues **ne sont que celles réalisées sur l'espace de danse** et non pas celles effectuées derrière la ligne d'attente.

- Chaque combinaison doit être notée par une initiale **en direct** dans le tableau en face de sa catégorie d'effet (T, E ou A). Si cette combinaison est marquante (drôle, acrobatique, originale ...), j'entoure l'initiale.

Voici les règles qui permettent de hiérarchiser un passage par rapport au passage adverse concernant le critère combinaison :

- 1) Une équipe qui a plus de **catégories d'effets (T, E, A)** représentées sur le passage l'emporte.
- 2) Si les deux équipes ont le même nombre de catégories d'effets, c'est celle qui a le plus de combinaisons **marquantes** qui l'emporte.

- 3) Si les deux équipes ont le même nombre de catégories d'effets et le même nombre de marquantes, c'est celle qui a le plus de combinaisons de **natures différentes** qui l'emporte.
- 4) Si les équipes sont toujours à égalité, c'est celle qui a le **plus de combinaisons** qui l'emporte.

3 catégories d'effets sont recensées (Temps, Espace, Autre) et au sein de chaque catégorie, il existe des combinaisons de natures différentes dont nous vous donnons des exemples ci-dessous :

Les effets de Temps : question-réponse (**QR**), Décalage (**D**), (Cascade, Canon, Accumulation...), unisson inattendu (**U**), lacher/rattrapé (**LR**), ralenti (**R**) (uniquement si effectué à plusieurs)...

Les effets d'Espace : Changement de formation géométrique (**F**), opposition de direction Eclatement (**E**) et avec croisement (coulissage : **Couli**), opposition de niveau (**N**), d'orientation (**O**), contre point (**CP**)...

Les « Autres » effets : Marionnettiste (**Ma**), Shiva (**S**), Miroir (**Mi**), Portés (**P**), Contacts (**C**), Géométrie variable (**Gv**), relation à un objet comme une casquette, un vêtement, un foulard, une corde (**Obj**)... Les objets à caractère potentiellement dangereux sont interdits (chaise, batte de base-ball, skate...)...

3) Les « Pénalités » (en bas de feuille)

Il y a un juge pénalité à part entière, le juge principal récupère les informations du juge pénalité et du juge originalité afin d'ajouter des pénalités sur sa fiche à la fin du Battle.

Il y a pénalité si :

→ **Temps dépassé (T)**

- Le juge lève un drapeau rouge car l'équipe n'est pas sortie 45 secondes après son entrée sur l'espace de danse. Si à 45 secondes, l'équipe est en train de sortir et le déplacement pour sortir est continu (qu'il n'y a pas d'arrêt), le drapeau rouge n'est pas levé.

Pour rappel, le juge chrono-drapeau doit clairement agiter le drapeau blanc de 35 à 45 secondes sans discontinuer.

→ **Non-Respect des lignes (L)**

- Un ou plusieurs élèves dansent clairement **au-delà d'une des lignes de l'aire de Battle**.
Si seul un pied dépasse, je ne mets pas la pénalité.

→ **Non-respect de la règle des entrées (E)**

- Si le renforcement de l'entrée d'un passage est effectué pendant plus de 10 secondes.

→ **Obscénité ou geste insultant (O)**

Un ou plusieurs élèves effectuent des gestes à caractère « sexuel » marqués et/ou des gestes insultants (doigt d'honneur etc...). Le Battle est cependant une danse de confrontation et de provocation donc les juges doivent pouvoir faire la part des choses.

→ **Non-respect de l'alternance (A)**

- Une équipe sort de scène et propose un deuxième passage sans attendre la réponse des adversaires.

→ **Entrée avant la fin du passage adverse (F)**

- Un ou plusieurs élèves ne laissent pas le temps à leurs adversaires de finir leur passage

→ **Non-Respect de la règle d'originalité (Or) :**

• **En championnat « Equipe Etablissement » seulement :**

Pour chaque Battle, j'ai le droit de refaire un passage qui a déjà été réalisé à partir du moment où mes 3 autres passages sont nouveaux. Cependant si je réutilise plus d'un passage déjà réalisé lors de mon Battle, voici la réglementation concernant les pénalités. :

- 2 passages déjà réalisés (2 pts de pénalité),
- 3 passages déjà réalisés (3 pts de pénalité),
- 4 passages déjà réalisés (4 pts de pénalité)

4) Règle qui entraîne la défaite du Crew

→ **Non-respect des passages exigés (P)**

Le premier crew qui ne respecte pas un passage exigé perd le Battle. Le Battle se déroule jusqu'au bout mais le juge pénalité, à la fin du Battle, doit prévenir les juges que la première équipe à ne pas avoir respecté cette règle fondamentale a perdu le Battle.

- En championnat « **Equipe Etablissement** » : Solo – duo – libre autre que solo – crew complet
- En championnat « **Excellence** » : 2 solos – 2 duos – 1 crew complet – 1 kinder solo (à la fin) qui est un passage solo à réaliser sur un son non hip hop (classique, rock, musique du monde...)

• **En championnat « Excellence » :**

L'équipe qui répond doit obligatoirement proposer la même forme de groupement que l'équipe qui questionne.

Exemple :

Crew A : le 1^{er} passage est un solo

Crew A : le 2^{ème} passage est un duo

Crew A : le 3^{ème} passage est un crew

Crew A : le 4^{ème} passage est un duo

Crew A : le 5^{ème} passage est un solo

Réponse du Crew B : le 1^{er} passage est un solo

Réponse du Crew B : le 2^{ème} passage est un duo

Réponse du Crew B : le 3^{ème} passage est un crew

Réponse du Crew B : le 4^{ème} passage est un duo

Réponse du Crew B : 5^{ème} passage par un solo

Pour le crew A et le crew B, le 6^{ème} passage est forcément un kinder solo.

Dans cet exemple, le crew B effectue un Battle conforme car tous ses passages sont réalisés dans la même forme de groupement que l'adversaire.

Par contre, si l'équipe B avait proposé un duo à la place d'un solo sur le 5^{ème} passage, elle aurait perdu le Battle en utilisant une forme de groupement différente de l'équipe A (non-respect d'un passage exigé)

Pour rappel, le crew A peut mettre les différentes formes de groupement dans l'ordre qu'il souhaite.



En championnat « Equipe d'Etablissement », chaque style est comptabilisé à partir de 4 x 8 temps consécutifs.

Le waving et le popping, ainsi que les phases et les passes-passes sont jumelés.

STYLES EN DANSE DEBOUT

LOCKING : Danse funky caractérisée par des mouvements de *paces* (pouls, prise de rythme), *pointing* (pointer une direction de l'index), *rolling* (rotation des poignets), *locking* (verrouillage, fermeture articulaire des coudes et poignets) et *clapping* (des mains).

Danse où le visage des danseurs est très expressif et orienté vers la farce.

Musique de référence (M. Réf) : funk, soul.

HYPE : « Déplacements sautés, très rapides, avec des croisées de jambes (Kriss Kross) inspirés des claquettes et du double dutch. Le danseur donne l'impression de rebondir sur le sol d'avant en arrière et de gauche à droite, impression renforcée par les battements de bras. »

Musique de référence (M. Réf) : Hip Hop Old School, sons new jack swing

VOGUING et/ou WAACKING : Danse faite de poses, de regards, nourrie par une gestuelle « féminine » où les bras sont prioritairement utilisés, et les descentes au sol toutes en souplesse. Lignes, cat walk, duck walk et dip sont quelques-unes des bases de ce style.

Remarque: Les danseurs faisant du waacking seront classés dans la catégorie voguing.

Musique de référence (M. Réf) : house, new wave, electro

TETRIS : Mouvements géométriques et angulés (à 90°) des membres supérieurs qui s'emboîtent et font référence à des figures égyptiennes et au jeu vidéo du même nom. Le travail à plusieurs danseurs est particulièrement spectaculaire.

Musique de référence (M. Réf) : funk ou dub step, caisse claire marquée.

POPPING/ WAVING : **Popping** : Alternance de contractions et de relâchements musculaires. En popping, il existe de nombreuses bases (Fresno, twist'o flex, strobe, puppet, scarecrow, air pose...)

Waving : Ondulations, libération articulaire qui se transmet d'une partie du corps à une autre en passant par les différentes articulations intermédiaires telle une vague, aboutissant même à du *liquid style*.

Remarque :

D'autres techniques sont liées à la catégorie **POPPING** (robotique, sliding, animation, boogaloo, tetris). Contrairement au tetris qui est considéré comme un style dans le cadre scolaire, ces autres techniques ne le sont pas mais peuvent renforcer un passage en waving/popping.

HIP HOP FREESTYLE : maîtrise créative de différentes techniques de base hip hop où il est important d'apporter sa touche personnelle. Le danseur expérimente afin de produire des effets contrastés et surprenants avec son corps. Ce style est en perpétuelle évolution, s'adaptant aux nouveautés. Il fait la part belle à l'improvisation et au freestyle pour coller au mieux au monde sonore. **Les élèves doivent comptabiliser ce style quand ils sont certains de voir du hip hop mais qu'ils ne peuvent le raccrocher à aucun autre style de danse hip hop.**

Musique de référence (M. Réf) : sons us modernes, son instrumental, fusion (hybride).

HOUSE : La notion de rebond (*Jacking*) est au cœur de ce style, les appuis au sol sont plus aériens et sautés. Il se dégage une sensation de légèreté, d'apesanteur, on a l'impression que les danseurs effleurent le sol. Les danses africaines, les danses latines ainsi les claquettes ont largement influencé cette discipline. **Il existe de nombreuses bases comme le shuffle, le heel toe, le farmer...**

Musique de référence (M. Réf) : house, house afro, électro.

KRUMP : Mouvements très rapides, intenses voire frénétiques (à la frontière de la transe), desquels se dégage une énergie impressionnante et explosive. *Les stomps, les chest-pop, les arm swing, les jabs et les sauts* en sont les bases

Musique de référence (M. Réf) : hip hop.

STYLES EN BREAK DANCE

2 STYLES « BD » et « BS »

Musique de référence (M. Réf) : break beat.

- **BREAK DEBOUT (BD) :**

TOP ROCK / « Pas de prépa » : Mouvements de préparation debout avant de descendre au sol
ou

UP ROCK : Mouvements qui miment un combat (1 pt maximum pour l'ensemble).

- **BREAK SOL (BS) :**

FOOTWORK/ Passe-passe : Le danseur a les mains au sol, à l'instar d'un tour de magie, les jeux de jambes visent à tromper le spectateur. Jeux articulaires et changements d'appui (mains, pieds, genoux) sollicitant fortement l'équilibre.

POWER MOVE / Phases : Les phases sont les mouvements les plus physiques et acrobatiques de la danse Hip hop, dont certains sont directement inspirés de la gymnastique, des arts martiaux, du cirque ou de la capoeira (coupole, thomas, scorpion, nineteen, headspin...).

Remarque : *les freezes, tricks et « trucs de ouf »* font partie intégrante de la grammaire du **breaker**, mais ne peuvent pas constituer un style à part entière. Par contre, s'ils ne peuvent pas constituer un style à eux seuls, ils peuvent renforcer un passage break sol et être comptabilisé en maîtrise Technique.

Il est conseillé de visionner des vidéos de chacun de ces styles sur internet pour que cela soit encore plus clair.

Cf. lien http://www.compagnieparterre.fr/?page_id=7748

Cf site Facebook : Championnat de France UNSS de Hip Hop ou page Instagram : @unsshophop



AIDE A LA NOTATION DANSE HIP HOP UNSS



	NOTE	CRITERES OBSERVABLES « PENDANT CHAQUE PASSAGE G-D »
VARIETE DES STYLES (ETABLISSEMENT)	0	Pas de style identifiable
	1	Un seul style identifiable
	2	Au moins 2 styles identifiables
	3	Au moins 3 styles identifiables
	4	Au moins 3 styles identifiables avec la présence d'au moins un style par passage
PENALITES	<p>Selon le nombre de pénalités, 1 pt en moins pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Temps dépassé / non-respect des lignes ➤ Non-respect de l'alternance ➤ Entrée avant la fin du passage adverse ➤ Non-respect de la règle des entrées ➤ Provocation obscène ou gestes insultants <p style="color: red;">En établissement 2, 3 ou 4 points en moins si non-respect de la règle d'originalité.</p>	
CRITERES OBSERVABLES « PENDANT ET APRES CHAQUE PASSAGE G-D »		
COMBINAISONS RELATIONS ENTRE DANSEURS	<p style="color: red;">Rappel des règles qui permettent de hiérarchiser un passage par rapport au passage adverse concernant le critère combinaison :</p> <p style="color: red;">1) Une équipe qui a plus de catégories d'effets représentées sur le passage l'emporte. 2) Si les deux équipes ont le même nombre de catégories d'effets, c'est celle qui a le plus de combinaisons marquantes qui l'emporte 3) Si les deux équipes ont le même nombre de catégories d'effets et le même nombre de marquantes, c'est celle qui a le plus de combinaisons de natures différentes qui l'emporte 4) Si les équipes sont toujours à égalité, c'est celle qui a le plus de combinaisons qui l'emporte.</p>	
	Niveaux	CRITERES OBSERVABLES « APRES CHAQUE PASSAGE G-D »
MAÎTRISE TECHNIQUE	Bronze	Pas de gestuelle hip hop répertoriée
	Argent	Accumulation de mouvements hip hop simples, manque de transitions ou ruptures
	Or	Technique de niveau confirmé réalisée avec fluidité.
	Diamant	Virtuose, technique précise au service d'un passage mémorable
MUSICALITE	Bronze	Les mouvements sont réalisés sans réelle prise en compte de la musique (off-beat)
	Argent	La gestuelle suit le rythme de la musique (tempo)
	Or	Les danseurs suivent la musique et marquent les accents (temps 4, temps 8)
	Diamant	Les danseurs jouent avec les subtilités sonores, ils sont en interaction avec la musique (Suspensions, silence, voix ...)
PRESENCE ENERGIE ESPACE	Bronze	Dansent tête baissée, timide, sur place
	Argent	Se contentent de réciter leur danse et occupent un espace restreint
	Or	Occupent beaucoup d'espace avec au moins 2 orientations et ont beaucoup d'énergie
	Diamant	Sont capables de varier et nuancer les énergies, jouent avec leurs adversaires ou le public et utilisent l'espace et les orientations de manière optimale

Conseils pour l'organisation des compétitions qualificatives

Au cas où il y a plusieurs crews niveau « Excellence » dans l'académie, une rencontre spécifique « Excellence » doit être organisée.

Au cas où il y a un seul crew niveau « Excellence » dans l'académie, ce crew entre directement en finale et doit l'emporter contre le gagnant de la compétition niveau « Equipe d'Etablissement » **dans la formule « Etablissement »** pour pouvoir se qualifier.

Dans ce cas, l'équipe « Etablissement » doit avoir son compteur originalité remis à 0.

Pour rappel, cette année 2022-2023 il y aura bien 2 catégories en collège (Equipe d'Etablissement et Excellence) mais une seule en lycée, à savoir la catégorie Excellence pour laquelle, comme précisé dans la fiche sport (cf p.10), le programme de base sera celui du niveau Equipe d'Etablissement.