

DANSE

BATTLE HIP HOP

Règlement 2023-2024

31 OCTOBRE 2023

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 9)

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

- Inscrire mon nom et mon prénom ainsi que mon établissement
- Reporter clairement le nom de l'établissement scolaire 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.

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

En direct

- M'occuper du critère combinaisons et des pénalités (pour le juge pénalité) (cf. page 3,4 et 5 pour plus de précisions)
- Être concentré sur le Battle tout au long de chaque passage.

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, Maitrise technique, Musicalité, Présence-énergie-Espace
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)
- 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) et le remplissage de la fiche (F) du juge.

1) Le critère « Variété des styles »

Pour les Battles « Equipe Etablissement » :

- Il n'y a plus de critère variété des styles car les styles sont imposés comme suit :
Passage 1 : locking et/ ou popping ; **P2** : hip hop et/ ou krump ; **P3** : break debout et/ ou au sol ;
P4 : house et/ou waacking/voguing.

Pour chaque passage, on doit clairement identifier l'un des deux styles imposés ou les deux sur une majorité du passage. Dans le cas contraire, l'équipe a 2 points de pénalités.

Concernant le style popping, il est tout à fait possible de faire du pop, du waving et du tétris car ça fait partie du style popping.

En break dance, il faut qu'il y ait au moins 1 fois du break au sol dans le passage, dans le cas contraire l'équipe a 2 points de pénalités

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.

Il est important de connaître les différentes catégories d'effets (Temps, Espace, Autre), et d'avoir une bonne connaissance des possibilités de combinaisons pour chaque catégorie. **Voici une liste non exhaustive par catégorie d'effet :**

Les effets de Temps : question-réponse, décalage (cascade, canon, accumulation...), unisson inattendu, lacher/rattrapé, ralenti (uniquement si effectué à plusieurs)....

Les effets d'Espace : changement de formation géométrique, opposition de direction, éclatement et avec croisement, opposition de niveau, d'orientation, contre point...

Les « Autres » effets : marionnettiste, shiva, miroir, portés, contacts, géométrie variable, relation à un objet comme une casquette, un vêtement, un foulard, une corde... Les objets à caractère potentiellement dangereux sont interdits (chaise, batte de base-ball, skate...).

Pour simplifier la tâche des juges, il n'est plus nécessaire de noter toutes les combinaisons.

Sur la fiche, il est toujours indiqué :

T
E
A

Pendant le passage, si on voit une combinaison non marquante de la catégorie, on entoure à moitié la lettre, si on voit une combinaison marquante de la catégorie, on entoure entièrement la lettre. Lorsqu'une lettre est à moitié entourée, le seul moyen de l'entourer entièrement est de voir une combinaison marquante dans la catégorie, si on revoit une non marquante, on ne note rien.

Comment départager ?

Une lettre entourée vaut x 1 WAOUH

Une lettre à moitié entourée vaut x 0,5 WAOUH

Une lettre non entourée vaut x 0 WAOUH

Au maximum sur un passage, on peut avoir x 3 WAOUH si les 3 lettres sont entourées.

A la fin du passage de chaque crew, on met la croix dans la case de l'équipe qui a le plus de WAOUH ou au milieu si les 2 crews ont le même nombre de WAOUH

Exemple :

1 ^{er} passage	
G	D
T	T
E	E
A	A

Dans l'exemple ci-dessus, c'est le crew de droite qui l'emporte car il a x 2 WAOUH. La lettre T est entourée ce qui signifie qu'il y a eu au moins une combinaison marquante dans la catégorie Temps. Dans les catégories Espace et Autre les lettres sont à moitié entourées, cela signifie qu'il y a eu une ou plusieurs combinaisons non marquantes dans chacune de ces 2 catégories.

Le Crew de gauche perd car, il a x 1,5 WAOUH, le T est à moitié entouré, le E n'est pas du tout entouré car le crew n'a pas réalisé de combinaison dans la catégorie Espace et le A est entouré car il a dû y avoir au moins une combinaison marquante dans la catégorie Autre.

Nous rappelons que les combinaisons marquantes sont celles pour lesquelles le juge fait un vrai « WAOUH » dans sa tête lorsqu'il la voit. Généralement ce sont des combinaisons qui suscitent l'émotion du juge parce qu'elles sont surprenantes. Très souvent, ce sont des combinaisons qui ont une ou plusieurs des caractéristiques suivantes (originales, complexes, drôles, acrobatiques ...).

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)

- Un crew sort de l'aire de Battle 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 : le 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.

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.

POPPING : Alternance de contractions et de relâchements musculaires. En popping, il existe de nombreuses bases (Fresno, twist'o flex, strobe, puppet, scarecrow, air pose...) **et plusieurs catégories techniques sont liées au style popping :**

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.

Tétris : 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.

Remarque :

D'autres techniques sont liées au style **POPPING** (robotique, sliding, animation, boogaloo)

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

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 identifier 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).

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.

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.

WAACKING / VOGUING : Danse faite de poses, de regards, de drama, nourrie par une gestuelle « féminine » où les bras sont prioritairement utilisés et servent à s'exprimer. Lignes, cat walk, duck walk et dip sont quelques-unes des bases de ce style.

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

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*.

Il est conseillé de visionner des vidéos de chacun de ces styles sur internet pour que cela soit encore plus clair. Cf site Facebook : Championnat de France UNSS de Hip Hop ou page Instagram : @unsshiphop

AIDE A LA NOTATION DANSE BATTLE HIP HOP UNSS

	NOTE	CRITERES OBSERVABLES « PENDANT CHAQUE PASSAGE G-D »
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>En « établissement », 2 points en moins s'il n'y a pas clairement une majorité du/des style(s) imposé(s) sur le passage.</p> <p>Au CF, 2, 3 ou 4 points en moins si non-respect de la règle d'originalité (pour 2, 3 ou 4 passages identiques aux Battles précédents)</p>
		CRITERES OBSERVABLES « PENDANT ET APRES CHAQUE PASSAGE G-D »
COMBINAISONS RELATIONS ENTRE DANSEURS		<ul style="list-style-type: none"> • Sur la fiche du juge, il est toujours indiqué T, E, A <p>Une lettre entourée vaut 1 WAOUH (il y a eu au moins 1 combinaison marquante dans la catégorie)</p> <p>Une lettre à moitié entourée vaut 0,5 WAOUH (il y a eu au moins 1 combinaison non marquante dans la catégorie)</p> <p>Une lettre non entourée vaut 0 WAOUH (il n'y a pas eu de combinaison dans la catégorie).</p> <p>A la fin du passage des 2 équipes, le crew qui l'emporte est celui qui a le plus de WAOUH, on met la croix de son côté, on la met au milieu si les 2 crews ont le même nombre de WAOUH.</p>
	Niveaux	CRITERES OBSERVABLES « APRES CHAQUE PASSAGE G-D »
MAÎTRISE TECHNIQUE	Bronze	Pas de gestuelle hip hop répertoriée et/ou gestuelle hip hop hésitante/brouillonne.
	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 UNSS DANSE BATTLE HIP HOP

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.

Rappel : pour cette année 2023-2024 il y aura toujours 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, le programme de base sera celui du niveau Equipe d'Etablissement.



Règles pour départager les crews à égalité à l'issue des poules lors d'un championnat de France UNSS DANSE BATTLE HIP HOP

A l'issue de la phase de poule si plusieurs crews ont le même nombre de victoires au sein de la poule, voici la règle qui prévaut pour les départager :

- 1) Le crew qui passe devant est celui qui a le juge qui est le mieux classé à ce moment-là sur la compétition.
- 2) Si les 2 juges ont le même niveau, le crew qui l'emporte est celui qui a gagné contre l'autre équipe avec laquelle elle est à égalité.
- 3) S'il y a une égalité parfaite, le crew qui l'emporte est celui qui a totalisé le plus de voix de juges sur l'ensemble de la phase de poule.



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

