

Dans ce document, vous trouverez une description détaillée des règles et règlements de Hip Hop Unite, de la structure du championnat et des exigences



RÈGLES & RÈGLEMENT 2025

ÉQUIPAGE

CONCOURS,
BATAILLES ET DUO

L'équipe du projet Hip Hop Unite

Toute question générale relative à cette réponse doit être adressée au SG ou au président du Hip Hop Unite, qui peut être contacté aux coordonnées suivantes :

Nom Musta	Elbahi
Rôle	Président de Hip Hop Unite
E-mail	Musta@hiphopunite.com

Nom Stef Ferrest	
Rôle	Vice-président de Hip Hop Unite
E-mail	Stef@hiphopunite.com

Veillez noter la date de sortie de cette version mise à jour :

Nom : Règlements et règles 2025	
Date de sortie :	Décembre 2024

Contenu

1 Introduction	4
1.1 Structure des Championnats Officiels Hip Hop Unite.....	4
1.2 Mise en œuvre	4
2 Exigences relatives à l'événement (compétitions en équipage)	5
2.1 Structure – Tours de compétition	5
3 Exigences de performance (compétitions d'équipage)	7
3.1 Taille de l'équipage.....	7
3.2 Remplacement des membres de l'équipage.....	7
3.3 Catégories d'âge	7
3.4 Limite de participation	9
3.5 Tenue de performance	9
3.6 Zone de performance	10
3.7 Rester sur scène	10
3.8 Faux départ / Interruption	11
3.9 Durée de la performance	11
3.10 Musique de performance	12
3.11 Langue de la musique	12
3.12 Jury	13
3.13 Classement.....	13
3.14 Notification.....	14
3.15 Classement à égalité	14
4 Critères Hip Hop (compétitions de crews)	15
4.1 Technique et complexité.....	15
4.2 Expression musicale et interprétation.....	16
4.3 Variété et créativité.....	16
4.4 Formations et image visuelle	16
4.5 Performance et présentation de l'équipe	17
5 mouvements inacceptables (compétitions d'équipage)	18
6 Notification sur les critères (compétitions d'équipage)	19
6.1 Accessoires	19
6.2 Effets musicaux.....	19
6.3 Acrobaties.....	19
6.4 Performance solo	20
6.5 Styles (nombre de styles)	20
7 Hip Hop Unite Battle.....	21
7.1 Système de compétition Battle.....	21
7.2 Mise en œuvre (Battle).....	22
7.3 Ressources du championnat (Battle).....	22
7.4 Exigences de performance (Battle).....	22
7.5 Critères (Battle Hip Hop 1vs1).....	24
7.6 Qualification pour les championnats internationaux (Battle).....	25
7.7 Mouvements inacceptables (Battle).....	25
8 Compétitions en duo.....	26

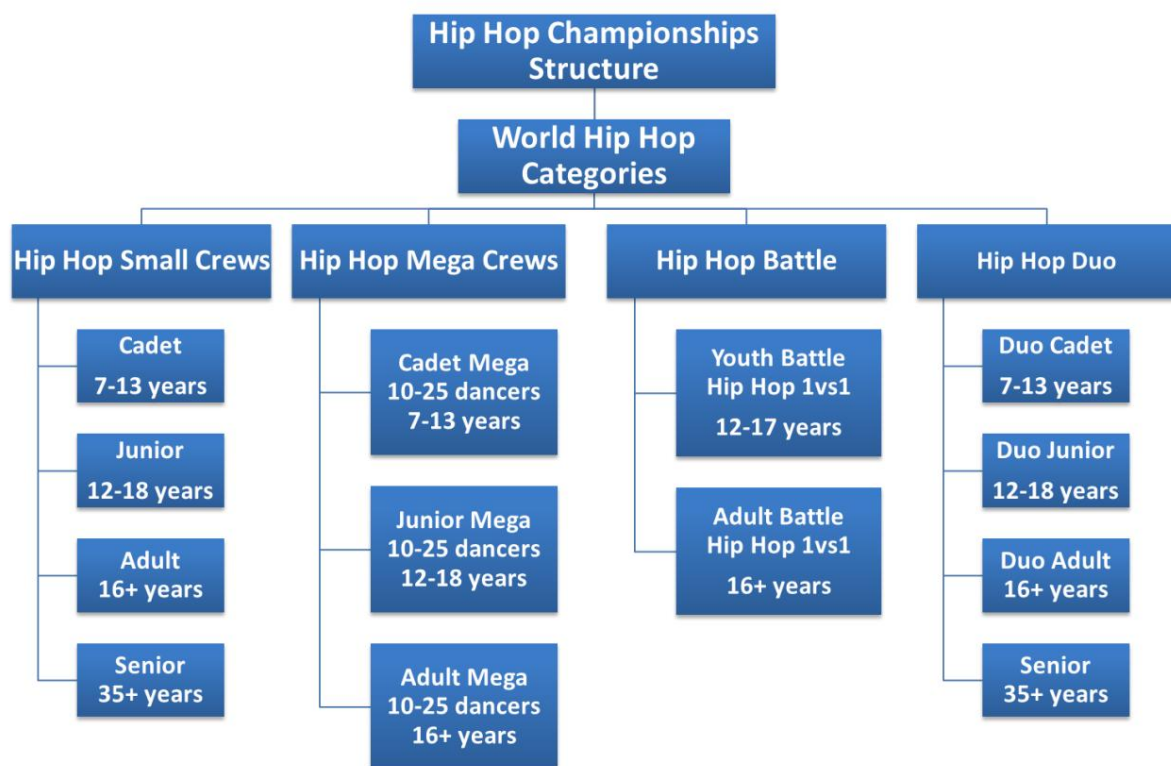
8.1 Structure – Tours de compétition (Duo)	26	8.2 Ordre de passage	
(Duo)	26	8.3 Exigences de passage	
(Duo)	27	8.4 Classement à égalité	
(Duo)	31	8.5 Critères Hip Hop	
(Duo)	31	8.6 Mouvements inacceptables	
(Duo)	33	8.7 Notification des critères	
(Duo)	33		
9 Exigences générales – toutes catégories	35		
9.1 Code de conduite.....	35	9.2 Hip Hop Unite et la lutte contre le	
dopage.....	35		
10 Disqualification	36	10.1 Procédure de	
disqualification.....	36		

1 Introduction

Hip Hop Unite est une fédération démocratique à but non lucratif dédiée au Hip Hop et au développement de l'industrie du Hip Hop à l'échelle internationale.

Les règles et règlements du championnat de hip-hop ainsi que les annexes régissent tous les championnats internationaux de hip-hop de la FISAF.

1.1 Structure officielle des championnats Hip Hop Unite



1.2 Mise en œuvre

Ces règles et règlements remplaceront toutes les règles et règlements et seront mis en œuvre pour la période 1st Janvier 2025. Les éventuelles modifications et changements seront communiqués via des bulletins spéciaux officiels.

2 Exigences relatives à l'événement (compétitions d'équipage)

2.1 Structure – Tours de compétition

Toutes les compétitions internationales dans les divisions de petits et de méga équipages comporteront trois tours de compétition, cependant, en fonction du nombre d'inscriptions dans la division de compétition :

Tour préliminaire	Lorsque plus de 10 équipages seront organisés	Maximum 5 équipages/pays
Demi-finale	Maximum 20 équipages	Maximum 5 équipages/pays
Tour final	Maximum 10 équipages	Maximum 5 équipages/pays

Toutefois, le nombre d'épreuves de compétition dépend, lors des événements internationaux, du calendrier.

Le juge principal peut décider de modifier la structure ci-dessus et de limiter ou d'augmenter le nombre d'équipages et de tours.

2.1.1 Préliminaires

- Le but de ce tour est de trouver les 20 équipes les mieux classées pour passer à la Demi-finale.
- Ce tour servira à vérifier la conformité avec les règles et règlements. Si la routine n'est pas conforme, l'équipe sera informée immédiatement après la fin de ce tour et elle sera invitée à rencontrer le juge principal pour clarifier les problèmes.
- Le tour préliminaire servira à regrouper les concurrents pour le tour des demi-finales (voir Demi-finales).
- S'il y a 20 participants ou moins dans la division de compétition, le juge principal peut décider qu'il n'y aura pas de ronde préliminaire et que les routines seront vérifiées pour leur conformité aux règles et règlements lors du premier tour. Dans le cas de 5 participants ou moins, le juge principal peut décider qu'il n'y aura pas de ronde préliminaire et de demi-finale, mais seulement la ronde finale.

2.1.2 Demi-finales

- Le but de ce tour est de trouver les 10 équipes les mieux classées pour accéder à la finale faire le tour et classer les équipages restants dans le bon ordre.

2.1.3 Finales

- Le but de ce tour est de trouver l'ordre des Finalistes.

2.1.4 Nombre de tours

Dans le cas où l'événement compte au moins 5 équipes ou plus dans chaque catégorie, au moins 2 tours de danse sont obligatoires. Seules des circonstances particulières peuvent différer de cette structure, pour lesquelles l'approbation doit être obtenue auprès du président de Hip Hop Unite

2.1.5 Tour préliminaire

L'ordre de passage du tour préliminaire est attribué aléatoirement par tirage au sort. Les numéros effectués par le système informatique. Le numéro attribué à chaque équipage sera leur numéro d'équipage et l'ordre de passage pour le tour préliminaire.

2.1.6 Demi-finale

Après le tour préliminaire, un tour de demi-finale aura lieu et l'ordre de passage sera à nouveau tiré au sort par ordinateur.

2.1.7 Finale

Après la demi-finale, une finale aura lieu. L'ordre de passage des équipages seront à nouveau tirés au sort par ordinateur.

3 Exigences de performance (compétitions en équipage)

3.1 Taille de l'équipage

3.1.1 Taille de l'équipage – Petit équipage

Un équipage est composé de 5 à 9 membres et doit conserver le nombre minimum à travers tous les tours de compétition, sauf autorisation du juge en chef.

3.1.2 Taille de l'équipage – Mega Crew

Un équipage est composé de 10 à 25 membres et doit conserver le nombre minimum à travers tous les tours de compétition, sauf autorisation du juge en chef.

3.2 Remplacement des membres d'équipage

3.2.1 Remplacement – Équipe réduite

Un total de deux (2) membres peuvent être remplacés de la ronde préliminaire à la ronde finale, mais tout changement doit être autorisé par le juge en chef.

3.2.2 Remplacement – Mega Crew

Un total de quatre (4) membres peuvent être remplacés du tour préliminaire au tour final, mais tout changement doit être autorisé par le juge en chef.

3.3 Divisions d'âge

L'âge des membres de l'équipage doit respecter les exigences d'âge pour le hip-hop Championnats.

Un bref résumé des divisions d'âge :

- Cadet d'équipage de petite taille : de sept (7) à treize (13) ans
- Small Crew Junior : de douze (12) à dix-huit (18) ans
- Petit équipage adulte : 16 ans et plus
- Small Crew Senior : 35 ans et plus (2 membres maximum peuvent être âgés d'au moins 30 ans)
- Méga Cadet : De sept (7) à treize (13) ans
- Méga Junior : Âges : douze (12) à dix-huit (18) ans
- Méga Adulte : Seize ans (16+) et plus

HIP HOP UNITE - Catégorie d'âge Hip Hop 2025 - Division de compétition par âge			
Catégorie d'âge	Né en année	Le compétiteur d'âge deviendra en 2025	Division de la concurrence Hip-Hop
ADULTE PETIT ÉQUIPAGE	2009 ou avant	16 ans et plus	Équipes de hip-hop (5-9 membres)
PETIT JUNIOR ÉQUIPAGE	2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007	12,13,14,15,16,17,18	Groupes de hip-hop (5-9 membres)
CADET PETIT ÉQUIPAGE	2018 2017 2016 2015 2014 2013 2012	7,8,9,10,11,12,13	Groupes de hip-hop (5-9 membres)
ÉQUIPAGE SUPÉRIEUR	1990 ou avant	35 ans et plus	Groupes de hip-hop (5-9 membres)
	<u>Note à l'intention de la division senior :</u> Deux membres d'équipage peuvent être âgés d'au moins 30 ans (30 ans et plus)		
MÉGA ADULTE ÉQUIPAGE	2009 ou avant	16 ans et plus	Méga-équipes de hip-hop (10-25 membres)
JUNIOR MÉGA ÉQUIPAGE	2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007	12,13,14,15,16,17,18	Méga-équipes de hip-hop (10-25 membres)
CADET MÉGA ÉQUIPAGE	2018 2017 2016 2015 2014 2013 2012	7,8,9,10,11,12,13	Méga-équipes de hip-hop (10-25 membres)

- Les équipages doivent concourir dans leur division d'âge, par exemple un équipage cadet ne peut pas concourir dans la division d'âge junior, un équipage junior ne peut pas concourir dans la division d'âge adulte ou cadet.
- Hip Hop Unite et l'organisateur de l'événement ne sont pas responsables de la planification individuelle d'un membre d'équipage qui participe à plus d'une catégorie/division de compétition.
- Veuillez tenir compte de votre santé personnelle si vous souhaitez participer plusieurs fois.
- Lors des compétitions nationales, un permis de conduire en cours de validité, une carte d'étudiant ou un passeport indiquant la date de naissance sont requis.

Pour les compétitions internationales/mondiales, un passeport est requis.

3.4 Limite de participation

Un membre d'équipage ne peut pas concourir dans plus d'un (1) équipage par catégorie d'âge par compétition.

Toutefois, un membre de l'équipage dont l'âge chevauche 2 catégories peut s'inscrire dans les 2 catégories d'âge différentes : par exemple, si un danseur a 12 ou 13 ans, il/elle peut s'inscrire dans 1 équipe cadette et 1 équipe junior, et un danseur, qui a 17 ou 18 ans, il/elle peut s'inscrire dans 1 équipe junior et 1 équipe adulte.

3.5 Tenue de spectacle

Les concurrents sont tenus de porter une tenue appropriée à leur performance. Tout vêtement adapté à la culture et de nombreux styles de Hip Hop sont autorisés.

Les uniformes/costumes de toutes les équipes doivent être adaptés à l'âge des participants effectuant la routine. Pas de vêtements révélateurs.

Les uniformes/costumes sont acceptés s'ils sont appropriés à la routine/histoire. Cependant, les costumes de théâtre NE SONT PAS acceptés (par exemple, se déguiser comme dans les dessins animés, les rôles de films, etc.). Il s'agit d'un concours de danse et non d'un spectacle.

Les chaussures doivent être propres – chaussées obligatoires (pas de pieds nus).

Les substances appliquées sur le corps ou les vêtements qui pourraient affecter la surface propre et sèche de la scène et la sécurité des autres concurrents sont interdites.

Pour les divisions Cadets et Juniors, veuillez noter que les costumes suggérant des thèmes sexuels, déviants, sadomasochistes ou autres thèmes pour adultes sont interdits.

Les danseurs adultes doivent garder à l'esprit que ce sont eux qui donnent le ton aux plus jeunes, qui les admirent et s'inspirent d'eux. C'est pourquoi il est très important d'être habillé avec goût.

Attention : en cas de signature d'un accord avec un sponsor potentiel, il sera demandé aux équipes/danseurs de ne pas porter de tenues portant des logos concurrents ou en conflit avec les sponsors.

Peinture faciale :

l'expression et les expressions faciales peuvent ajouter un niveau d'authenticité à une performance et la faire passer de bonne à excellente. « L'expression faciale n'est pas un costume que vous enflemez. Elle fait partie de vous et de ce que vous ressentez. »

La peinture faciale n'est pas recommandée et peut avoir un impact négatif énorme sur l'attitude/l'expression, affectant ainsi le score/classement total.

3.5.1 Tenues et accessoires de performance inacceptables

Les éléments suivants sont considérés comme une tenue insatisfaisante :

- Costume trop court et considéré comme non dissimulant
- Tenue de théâtre
- Huile corporelle, Peinture corporelle
- Utilisation excessive de produits corporels ou capillaires pouvant compromettre la sécurité de l'équipage ou modifier la surface du sol
- Aucun accessoire ne sera accepté. Cela comprend, sans toutefois s'y limiter, les chaises, les balles, les chaînes, etc.
- Il est interdit de retirer sa tenue vestimentaire pendant la représentation, y compris les chapeaux, les lunettes de soleil ou les vêtements. Cependant, il est permis de travailler avec la « tenue vestimentaire » (en soulevant les casquettes), à condition que le danseur les garde sur lui.
- Il n'est pas permis de changer de pull/casquette, quoi qu'il en soit, entre les danseurs et ses il n'est pas permis de remplacer les objets, par exemple de les placer sur le sol.
- Les bandanas, ceintures et autres accessoires/vêtements similaires peuvent être utilisés comme vêtements et portés de différentes manières élégantes. Cependant, il est important de noter qu'ils ne doivent pas être utilisés comme accessoires. N'hésitez donc pas à exploiter le potentiel mode des bandanas, ceintures et autres accessoires similaires et à les intégrer à votre garde-robe pour améliorer votre style de danse, mais ne peuvent pas être utilisés comme accessoires dans la chorégraphie.

3.6 Domaine de performance

3.6.1 Petit équipage et méga équipage

La surface de performance sera d'au moins 10 m x 10 m. Les athlètes doivent être informés des spécifications de la surface de performance avant le début de l'épreuve, si les dimensions ci-dessus ne peuvent être respectées.

3.7 Rester sur scène

3.7.1 Petit équipage

Tous les danseurs doivent rester sur scène et performer pendant toute la durée de la prestation de l'équipe.

3.7.2 Méga équipage

Dans Hip Hop Unite, il n'est PAS permis aux danseurs de la division Mega Crew de quitter la scène.

De plus, tous les danseurs doivent danser pendant toute la routine. La pose est autorisée pendant quelques temps, mais il n'est PAS permis de se reposer pendant que les autres dansent. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une compétition de danse, donc tous les membres de l'équipe doivent danser.

3.8 Faux départ / Interruption

Un faux départ est défini comme :

1. Un problème technique empêchant le début d'une représentation après que l'équipe est entré en scène
2. Un problème technique empêchant la poursuite d'une représentation une fois qu'elle a commencé

Un faux départ/une interruption se produit lorsque les circonstances qui le provoquent ne relèvent pas de la compétence de l'équipage. Cela comprendrait, sans toutefois s'y limiter, les dommages à l'installation, la défaillance du matériel ou des objets étrangers sur la scène.

La décision de savoir si le faux départ/l'interruption sera acceptable sera à la discrétion exclusive du juge principal. S'il est considéré comme un faux départ/une interruption, l'équipage aura la possibilité de performer immédiatement ou à la fin de la catégorie.

Une routine qui n'est pas commencée ou qui est interrompue, sans être achevée, en raison de la faute d'un danseur ou de l'ensemble de l'équipe, n'est pas considéré comme un faux départ/une interruption. Cela inclure, sans s'y limiter, l'oubli d'une routine, la chute. Si ce n'est pas un faux départ/interruption, l'équipage sera disqualifié.

3.9 Durée de l'exécution

3.9.1 Petit équipage

Pour qu'un équipage obtienne un score maximal possible, sa performance doit inclure : Une routine de 2 minutes avec une période de grâce de +/- 5 secondes utilisant une musique adaptée.

3.9.2 Méga équipage

Pour qu'un équipage obtienne la note maximale possible, sa prestation doit comprendre : Une routine de 2,30 minutes avec une période de grâce de +/- 5 secondes utilisant une musique adaptée. Il n'y a pas d'éléments obligatoires.

3.9.3 Informations générales pour les petits et les grands

équipages Il n'y a pas d'éléments obligatoires. Les concurrents doivent veiller à éviter tout mouvement qui risque de blesser un membre de l'équipage.

Le chronométrage commence au premier son audible et se termine au dernier son audible (cela inclut un bip de repérage s'il est utilisé). La responsabilité incombe uniquement à l'équipage de vérifier la durée de la musique avant la compétition. La performance de chaque équipage sera chronométrée avant ou pendant le tour préliminaire pour s'assurer qu'elle respecte les règles et règlements.

Une tolérance de plus ou moins 5 secondes sera acceptée en dehors de la durée de la représentation.

Les équipages dont la musique de performance se situe en dehors de la période d'une minute cinquante-cinq secondes à deux minutes cinq secondes (1:55 à 2:05) dans la division Small Crew et de deux minutes vingt-cinq à deux minutes trente-cinq secondes (2:25 à 2:35) dans la division Mega Crew seront pénalisés par les juges.

Si une équipe souhaite remplacer un autre enregistrement de sa musique de performance, celui-ci doit d'abord être approuvé par le juge principal et ce nouvel enregistrement sera chronométré lors de la manche suivante. Si ce nouvel enregistrement n'est pas conforme au temps réglementaire, l'équipe sera pénalisée par les juges. La substitution d'un enregistrement n'est possible qu'en cas de problèmes techniques.

3.10 Musique de performance

Afin de rationaliser le déroulement du concours et plutôt que de nous remettre votre musique lors de votre inscription au concours, nous aimerions que vous envoyiez votre musique lors de l'inscription de votre équipe.

Le format doit être MP3.

3.10.1 Musique de sauvegarde

Les équipes sont tenues d'apporter leur musique de secours, au cas où la piste transmise serait manquante.

Il peut s'agir d'une sauvegarde sur un téléphone portable, un iPad ou autre. Cependant, il est préférable de sauvegarder sur une clé USB, car les pistes des téléphones ou des tablettes ne peuvent pas toujours être lues.

3.10.2 Essais au sol

L'organisateur de l'événement fournira un programme de tests au sol et de musique pour toutes les catégories dans le programme de l'événement avant le tour préliminaire. Nous recommandons environ 35 à 40 secondes pour chaque équipe, si possible.

3.11 Langage musical

La musique contenant des propos jugés inappropriés et/ou offensants par le juge principal en consultation avec le jury ne sera pas acceptable. Les équipes auront la possibilité de remplacer leur musique de performance après la ronde préliminaire si nécessaire.

Le jury est désormais plus strict avec les divisions cadets/juniors concernant le langage musical. Les cadets/juniors ne peuvent pas utiliser le langage musical comme dans la division adulte et doivent être informés que le langage sexuel et les routines qui ne sont pas considérés comme appropriés pour les danseurs cadets/juniors seront punis.

Gardez à l'esprit que même si vous trouvez certains propos appropriés, ils peuvent être considérés comme offensants par d'autres. En cas de doute, veuillez contacter le président du comité technique de HHU (de nombreuses chansons/morceaux ont une version propre).

La musique et les chansons appartenant à une marque ne peuvent pas être utilisées comme musique de compétition.

3.12 Jury

Le jury sera composé de cinq juges notateurs et d'un juge principal. Il peut y avoir au moins un ou deux juges spécialisés en Hip Hop, si possible, et les autres seront des juges formés/certifiés par Hip Hop Unite, tous avec une vaste expérience de la danse dans plus d'un genre de danse.

Chaque juge appliquera une note globale sur 10 pour donner un classement à chaque équipage. Un juge principal sera désigné et son classement départagera toute situation d'égalité.

3.12.1 Juge en chef

Le juge en chef supervisera le jury et est la plus haute autorité technique d'un Concours international Hip Hop Unite. Le juge principal est chargé de veiller à l'application cohérente et équitable des règles et règlements par le jury et de superviser la mise en œuvre correcte des systèmes de jugement et la compilation des résultats. Ce n'est que dans une situation exceptionnelle que le juge principal peut être un juge principal de rang.

Le juge principal doit être un juge certifié Hip Hop Unite.

3.12.2 Juge Hip Hop

Le juge Hip Hop prendra en compte la chorégraphie et les styles présentés ainsi que la manière dont ils sont présentés, interprétés et exprimés avec la musique, joués et présentés. Le juge Hip Hop prend également en compte la capacité technique de l'équipage et sa capacité à regarder et à se déplacer ensemble en tant qu'équipage.

Le juge Hip Hop attribuera une note à chaque équipage, après avoir pris en compte les critères Hip Hop et par rapport à tous les autres équipages. Le classement d'un équipage sera dérivé d'un score sur 10.

3.13 Classement

L'objectif du système de classement est de déterminer le gagnant par la majorité des classements attribués par le jury, plutôt que par l'addition des scores.

Par exemple:

- Equipage A : 3 juges ont le 1er / 2 juges ont le 2e
- Equipage B : 2 juges ont le 1er / 3 juges ont le 2e

L'équipage A est le gagnant

Le système de tabulation trouvera l'équipage avec le plus de premières places, puis le plus de deuxièmes et troisièmes, etc., pour déterminer le classement final.

3.13.1 Application des scores et des rangs

Chaque juge de notation prendra en compte tous les critères pour déterminer une note sur dix (10) points représentant la performance d'un équipage. À partir de cette note, le classement d'un équipage pour chaque juge est déduit.

Les rangs appliqués par tous les juges pour chaque équipage détermineront le classement des équipages pour la compétition. L'équipage ayant le meilleur classement sera désigné vainqueur.

Veillez noter que la notation/le classement d'un équipage est une question de comparaison entre les équipages.

3.14 Notification

Après les tours préliminaires et les demi-finales, les scores et le classement de tous les équipages (qui ne seront pas qualifiés) ne seront PAS affichés et/ou annoncés.

Lors de la finale, l'annonce du classement final sera faite lors de la cérémonie de remise des prix.

Quelques jours après l'événement, les résultats seront téléchargés sur www.hiphopunite.com.

3.15 Classement à égalité

Lorsque deux ou plusieurs équipages ont exactement le même classement dans une manche de compétition, le positionnement sera décidé par le classement du juge principal Hip Hop.

Le juge principal doit être un juge certifié Hip Hop Unite.

4 critères Hip Hop (compétitions d'équipage)

Tous les mouvements doivent être appropriés et refléter les différents styles et « mouvements » du hip-hop.

Il n'existe pas de définition unique pour décrire la danse hip-hop. La danse hip-hop fait référence aux styles de danse de rue principalement exécutés sur de la musique hip-hop ou qui ont évolué dans le cadre de la culture hip-hop.

Il comprend une large gamme de styles, principalement le breaking, le locking et le popping, qui ont été créés dans les années 1970. La danse hip-hop est une fusion de disciplines de danse de rue et d'interprétations culturelles du monde entier. Une routine de danse hip-hop intègre le look, la musique, l'attitude, la posture et le style de danse de rue pour la rendre unique au hip-hop. Les routines les plus réelles présentent une variété de styles de danse hip-hop, de mouvements caractéristiques et de chorégraphies transmettant le caractère et l'énergie de la rue.

La chorégraphie doit présenter des styles différents en respectant tous les critères suivants :

- Technique et complexité
- Expression et interprétation musicale
- Variété et créativité
- Formations et Image Visuelle
- Performance et présentation de l'équipe

Gardez à l'esprit que la chorégraphie doit être en rapport avec les critères et que chaque critère est aussi important que l'autre. « Une chorégraphie n'est bonne que si elle est technique, expressive et interprétée.

4.1 Technique et complexité

- Haut niveau de capacité technique et de qualité dans tous les styles et mouvements hip hop
- Placement et contrôle précis et ciblés de tous les mouvements et parties du corps
- Facilité de mouvement
- Chaque style doit être exécuté correctement avec un niveau élevé de technique et dans le manière originale dont le style était prévu. Il est conseillé d'éviter les styles qui ne peut pas être bien exécuté par tous les membres de l'équipage
- Utiliser plusieurs parties du corps et plusieurs muscles ensemble en même temps
- Niveau élevé de coordination neuromusculaire
- Utilisation de mouvements et de styles complexes/difficiles spécifiques aux différents styles de hip-hop
- S'assurer que les mouvements et les styles choisis sont sûrs et bien exécutés afin de ne pas risquer blessure à un membre d'équipage

4.2 Expression et interprétation musicales

- Capacité à exprimer la musique avec la danse et les styles choisis
- Expression de la culture du hip hop
- Utilisation de musique adaptée aux différents styles de hip-hop
- La musique et les mouvements doivent être indissociables
- Bon timing musical
- Utilisation de la structure musicale naturelle et du phrasé tels que les aigus, les graves, les rythmes, contre-tempos et paroles/texte

4.3 Variété et créativité

- Mouvements créatifs et imprévisibles utilisant tout le corps
- Utilisation d'une variété de styles et de mouvements hip-hop différents
- Transitions originales imprévisibles lors du changement de position des membres de l'équipage pour créer des formations et une image visuelle
- Les transitions d'un style à un autre doivent être créatives et fluides dans le cadre du chorégraphie
- Changements imprévisibles et créatifs dans les niveaux verticaux
- Variété dans l'utilisation de tout le corps

4.4 Formations et image visuelle

- Utilisation de l'ensemble de l'équipage pour créer une image visuelle
- Utilisation des orientations et de l'espace au sol
- L'effet visuel d'un équipage lors de la création de formations et de l'utilisation des niveaux verticaux
- Les figures doivent être chorégraphiées et non mises en place ou récupérées
- Les astuces ne doivent pas être utilisées pour se montrer mais avoir pour but de construire l'équipe. chorégraphie

4.5 Performance et présentation de l'équipe

- Même niveau d'exécution des membres de l'équipage : tous les membres doivent exécuter les mouvements avec la même précision
- Affichage d'un niveau global élevé dans la réalisation de l'ensemble de la chorégraphie
- Énergie dynamique et intensité tout au long de la performance (vendre la chorégraphie)
- Capacité à générer de l'excitation, de l'enthousiasme et de l'ambiance par rapport à la culture du hip-hop
- Chorégraphie interactive avec les membres de l'équipage
- Rester en phase les uns avec les autres
- Les performances en solo sont déconseillées, une chorégraphie d'équipage est requise
- Tenue et apparence adaptées à la culture hip hop/street

5 mouvements inacceptables (compétitions d'équipage)

Tout mouvement qui risque de blesser un membre d'équipage.

Important:

Tous les mouvements et en particulier les « tricks » doivent être exécutés parfaitement, sans aucun danger/risque de blessure pour aucun membre de l'équipage. En cas de doute sur l'acceptation, consultez le juge principal avant le début du tour préliminaire.

6 Notification sur les critères (compétitions d'équipage)

6.1 Accessoires

Les accessoires ne sont pas autorisés (c'est-à-dire les cannes, les chaises, les tambourins, les instruments de musique, les casques).

Le costume peut inclure des accessoires tels que des chapeaux, des casquettes, des gants, des lunettes, etc. Il n'est pas permis de retirer des vêtements pendant la représentation. Il est permis de travailler avec le « costume » (en soulevant les casquettes), à condition que le danseur les garde sur lui.

Il est cependant interdit de changer de pull/casquette entre les danseurs et de remplacer les articles, par exemple de les poser sur le sol. Il est également interdit de danser avec des bandanas, des porte-clés ou autres objets similaires qui auraient été cachés.

Les bandanas, ceintures et autres accessoires similaires peuvent être utilisés comme vêtements et portés de différentes manières élégantes. Cependant, il est important de noter qu'ils ne doivent pas être utilisés comme accessoires. N'hésitez donc pas à exploiter le potentiel mode des bandanas, ceintures et autres accessoires similaires et à les intégrer à votre garde-robe pour améliorer votre style de danse, mais ne peuvent pas être utilisés comme accessoires dans la chorégraphie.

6.2 Effets musicaux

Les effets sonores et les compositions originales sont autorisés. Les équipes sont fortement mises en garde et conseillées de ne pas utiliser une musique trop complexe avec trop de modifications, les effets sonores les empêchant de présenter une performance de danse Hip Hop propre et continue.

6.3 Astuces

Les figures sont autorisées dans la routine. Cependant, les juges recherchent la bonne technique, la confiance et la qualité de la performance. Les figures sont autorisées si elles font partie de la routine. Mais il ne s'agit pas de tours ou de figures multiples. Les juges veulent voir une routine bien répétée et soignée.

Plus un danseur est fort techniquement, meilleure sera sa danse. Les figures sont belles et ont leur place dans leur danse, cependant, les juges recherchent toujours des transitions de danse propres dans une figure, la préparation des figures, de bonnes combinaisons de danse qui constitueront le corps de la danse exécutée et si les figures ont un « but » dans la chorégraphie et en lien avec l'interprétation musicale.

6.4 Performance en solo

Les performances en solo sont déconseillées, une chorégraphie en équipe est requise.

La performance d'un groupe de hip-hop repose sur des compétences collectives. En bref, chaque membre doit être capable d'exécuter des mouvements de danse en parfaite harmonie et synchronisation avec les autres membres du groupe. Cette unité d'équipe est importante dans les performances du groupe.

Cependant, un ou plusieurs danseurs sont autorisés à exécuter certains styles, sauts, fentes, saltos et autres mouvements par eux-mêmes. Ces mouvements doivent être de courte durée et liés à la routine de l'équipe. Si le ou les mêmes danseurs exécutent tous les tricks, mouvements spéciaux ou styles spéciaux, cela peut également être considéré comme une performance solo. Cependant, malgré la longueur de la performance solo, le score/classement est toujours basé sur la comparaison des équipages.

6.5 Styles (Nombre de styles)

Dans Hip Hop Unite, il n'y a pas de limites, ni de nombre minimum/maximum de styles à exécuter dans la routine pour recevoir des points de variété. Cependant, un équipage doit éviter d'utiliser de manière excessive les mêmes mouvements ou modèles.

7 Bataille de Hip Hop Unite

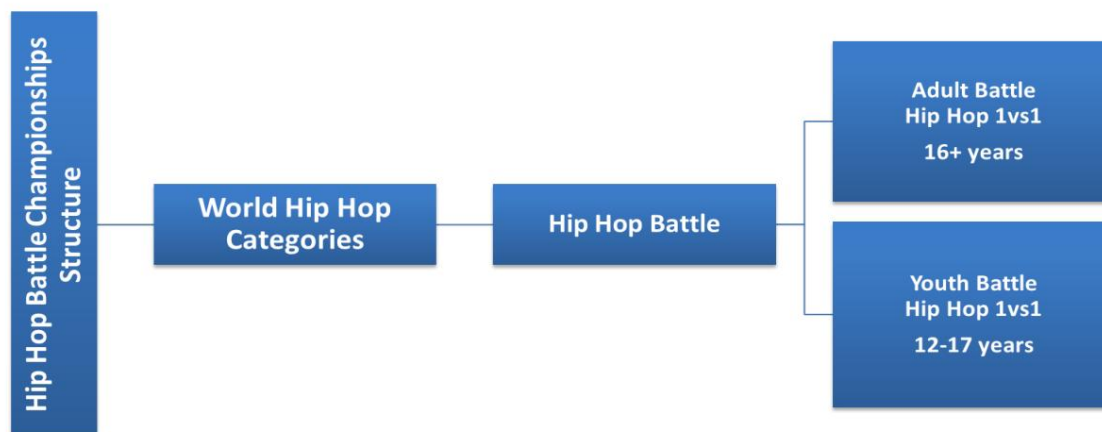
Le Hip Hop Unite Battle est un battle 1 contre 1 ouvert à tous les danseurs, hommes et femmes. Pour le moment nous proposons

- Hip Hop 1vs1 Jeunesse – 12-17 ans
- Hip Hop 1vs1 Adulte – 16 ans et +

Le battle est l'élément clé de la culture hip-hop. Et les ingrédients d'un battle hip-hop sont l'originalité, la créativité, le talent, l'exécution, la passion, le plaisir et le style.

7.1 Système de compétition Battle

Vous trouverez ci-dessous un schéma expliquant la structure de la compétition Hip Hop Unite Battle.



7.2 Mise en œuvre (Bataille)

Le présent Règlement Technique remplacera tous les Règlements Techniques et sera mis en œuvre pour la période 1st de janvier 2025. Les éventuelles modifications et changements seront communiqués via des bulletins spéciaux officiels.

7.3 Ressources du championnat (bataille)

Le règlement technique de la bataille ainsi que la politique de l'événement Hip Hop Unite contiennent tous informations régissant les politiques, les règles de compétition et les procédures de la compétition internationale Hip Hop Unite.

7.4 Exigences de performance (bataille)

7.4.1 Bataille 1 contre 1

1 battle où chaque danseur sera mis au défi de danser sur des rythmes imprévisibles et variés d'un DJ live.

7.4.2 Musique

Le genre de musique changera pour chaque danseur et peut aller de n'importe quel genre de musique comme le rap, la pop, le break beats, le funk, etc...

Comme Hip Hop Unite organise uniquement des batailles Hip Hop 1 contre 1, le genre musical sera bien entendu adapté au Hip Hop.

7.4.3 Tour de présélection

- Une présélection est une vitrine.
- Le DJ jouera la musique pendant environ 30 à 40 secondes, afin que chaque danseur puisse absorber la musique/le rythme. Ensuite, chaque danseur fera son showcase un par un.
- Les juges sélectionneront ensuite 16 ou 8 danseurs pour concourir pour le championnat, en fonction du nombre de danseurs présélectionnés.
- Veuillez noter : Le tour de danse, le timing, le nombre de participants, la présélection, etc. peuvent être sujets à changement si le juge principal le juge nécessaire en raison de certaines circonstances (par exemple, l'horaire).
- Après chaque catégorie, les juges choisiront les danseurs qui participeront à la bataille rond.
- Tous les danseurs doivent être présents lors de la présélection.
- Si vous n'êtes pas à temps pour faire votre présélection, vous ne pourrez pas passer à la suivante rondes.
- Lorsque la présélection d'une catégorie est terminée, aucun nouveau danseur ne peut y participer. catégorie, même s'ils sont déjà inscrits au concours.

7.4.4 Tour de bataille

- Chaque tour sera composé de 2 danseurs solo qui s'affronteront en se faisant face. autre.
- Lors des tours préliminaires, le DJ jouera une chanson pour chacun des 2 danseurs.
- Chaque danseur des tours préliminaires aura l'opportunité de danser pendant environ 45 sec. – Il y a un tour pour les préliminaires.
- Les juges choisiront 1 danseur de chaque tour pour passer au tour suivant jusqu'à ce que la bataille progresse jusqu'à 2 danseurs finaux.
- Les 2 derniers danseurs auront chacun 2 tours pour impressionner les juges (en fonction du nombre de danseurs en compétition).

Lors des championnats nationaux, la décision revient au juge principal.

7.4.5 Juges

La compétition de combat sera jugée par un panel de trois (3) juges. Il n'y aura pas de système de points pour les combats. Les juges recherchent la personne qui répond à tous les critères ci-dessous.

Immédiatement après chaque combat, les juges lèvent la main vers le vainqueur. Seul le danseur gagnant passe au tour suivant. Les danseurs qui perdent en demi-finale se battent pour la 3ème place (si décidé par le juge principal).

Les juges peuvent demander des passages supplémentaires après une bataille.

La décision des juges est DÉFINITIVE et IRRÉVOCABLE.

7.4.6 Utilisation des accessoires

L'utilisation d'accessoires n'est pas autorisée. Cependant, il est permis de danser/jouer avec une casquette, des chaussures et des vêtements.

7.4.7 Comportements, mouvements, etc. inacceptables

Règle numéro 1 en combat : pas de contact. Il est permis de provoquer, brûler (gestes de la main), insulter, etc. l'adversaire, mais il est absolument interdit de le toucher.

Tout mouvement risquant de blesser un danseur peut être considéré comme inacceptable par le jury.

7.4.8 Disqualification - Bataille

Un danseur sera disqualifié pour comportement irrespectueux, obstruction envers les adversaires, consommation d'alcool et de drogues.

Les participants qui ne se présentent pas ou qui sont en retard à la(aux) compétition(s) seront considérés comme disqualifiés.

7.5 Critères (Battle Hip Hop 1vs1)

Une bataille de danse hip-hop en face à face est une démonstration compétitive de compétences en danse et de créativité entre deux individus. Il s'agit d'une forme populaire de compétition de danse au sein de la communauté hip-hop, où les danseurs s'affrontent face à face pour démontrer leur talent, leur style et leur capacité à captiver un public.

Actuellement, Hip Hop Unite propose uniquement du Hip Hop 1vs1. Comme la bataille se déroule en Hip Hop 1vs1, les danseurs doivent présenter une danse associée au style de bataille hip hop. Un danseur ne peut pas gagner en dansant uniquement en popping, wacking, locking, break ou similaire. Il est nécessaire que la majeure partie de la danse soit en battle Hip Hop 1vs1.

Nous comprenons que le Hip Hop englobe un large éventail de styles, notamment le popping, le locking, le breaking, le krumping, etc. Cependant, dans la scène de battle, cela fait référence au Hip Hop All Styles. Le Hip Hop Battle 1vs1 se caractérise par ses mouvements énergiques et rythmés, son jeu de jambes complexe, ses isolations corporelles et un fort accent sur la musicalité et l'expression personnelle, qui intègre souvent des éléments de la culture de la rue, de l'attitude et de la narration

Chaque danseur sera jugé sur les critères suivants :

- Originalité et créativité

Les juges rechercheront l'originalité globale des mouvements, des transitions et des styles de danse. Vous devez présenter votre performance d'une manière unique. Soyez spécial, différent et frais dans tous les aspects de votre routine. Le concurrent doit être polyvalent et avoir une bonne musicalité.

Ajoutez votre touche personnelle – montrez quelque chose d'extraordinaire.

- Technique

Les juges évalueront chaque compétiteur en fonction du style, de la difficulté des mouvements, de l'exécution de chaque mouvement et du placement du corps. Le participant doit garder le contrôle de la vitesse, de la direction et de l'élan.

- Musicalité

Vos mouvements de danse doivent compléter la musique jouée et s'harmoniser avec le style de cette compétition. La musicalité des concurrents est jugée sur la fréquence à laquelle ils parviennent à reproduire les accents majeurs et mineurs créés par divers instruments dans la chanson.

Il s'agit d'improvisation et d'interaction avec la musique.

- Sens du spectacle, présence sur scène et présentation générale

Les juges évalueront l'attitude, l'énergie, l'intensité et la présence ainsi que la connexion avec le public. Cela peut se manifester par l'expression du visage, le contact visuel, les mouvements du corps et la chorégraphie. Montrez-nous votre facteur X !

Tout est question de divertissement, de performance et de connexion avec le public.

Ne gêchez pas la scène.

- Réponses

Comment le danseur réagit à ce que le contraire lui a donné.

Important:

La bataille consiste à se battre les uns contre les autres, et non contre le public ou les juges.

7.6 Qualification pour les Championnats Internationaux (Battle)

Pour être éligible aux événements européens ou mondiaux de Hip Hop Unite, un concurrent doit être nommé par le membre international de Hip Hop Unite du pays dont il est citoyen.

Les concurrents étrangers (non-citoyens) résidant dans un autre pays que le leur peuvent participer aux épreuves internationales mentionnées ci-dessus, à condition d'avoir rempli les procédures de nomination nationales du pays qu'ils souhaitent représenter.

Si les deux pays sont membres de Hip Hop Unite International, les deux pays doivent alors se mettre d'accord et accepter de permettre au concurrent de concourir.

Il n'y a pas de nombre maximum de danseurs de chaque pays membre qualifiés pour les Championnats d'Europe et du Monde Hip Hop Unite Battle.

7.7 Coups inacceptables (Bataille)

Tout mouvement qui risque de blesser un membre d'équipage.

Important:

Tous les mouvements et en particulier les « tricks » doivent être exécutés parfaitement, sans aucun danger/risque de blessure pour aucun membre de l'équipage. En cas de doute sur l'acceptation, consultez le juge principal avant le début du tour préliminaire.

8 Compétitions en duo

Le Hip Hop Duo est composé de deux (2) danseurs, tous deux pouvant être des hommes, des femmes ou mixte pour chaque division d'âge.

8.1 Structure – Tours de compétition (Duo)

Toutes les compétitions internationales comporteront au moins deux tours de compétition en fonction du nombre d'inscriptions dans la division de compétition :

Tour préliminaire	Lorsque plus de 20 duos seront organisés
Demi-finale	Maximum 15 duos
Tour final	Maximum 7 Duos

Toutefois, le nombre d'épreuves de compétition dépend, lors des événements internationaux, du calendrier. Le juge principal peut décider de modifier la structure ci-dessus et de limiter ou d'augmenter le nombre d'équipages et de tours.

Pour les divisions duo, le nombre maximum de duos par pays est le suivant :

Tous les tours	À partir du 1er janvier 2024, ceci est valable	Maximum 5 duos/pays
----------------	--	---------------------

8.1.1 Les épreuves de compétition

- Le but du tour préliminaire est de trouver les 15 duos les mieux classés pour passer à la demi-finale.
- Le but de la demi-finale est de trouver les 7 duos les mieux classés pour passer à le tour final.
- Le but de cette finale est de trouver l'ordre des 7 meilleurs duos.

Ces rondes serviront à vérifier le respect des règles et règlements.

8.2 Ordre de représentation (Duo)

8.2.1 Tour préliminaire

L'ordre de passage de tous les tours est attribué de manière aléatoire par un tirage au sort effectué par le système informatique. Le numéro attribué à chaque duo sera son numéro de duo et l'ordre de passage pour le tour en question.

8.3 Exigences de performance (Duo)

8.3.1 Divisions d'âge

L'âge des membres du duo doit respecter les exigences d'âge pour le hip-hop Championnats. Un bref résumé des catégories d'âge :

- Cadet : De sept (7) à treize (13) ans
- Junior: De douze (12) à dix-huit (18) ans
- Adulte : Seize (16) ans et plus
- Sénior : 35 ans et plus (les deux danseurs doivent être âgés de 35 ans et plus)

HIP HOP UNIT			
Duo Hip Hop 2025 Catégorie d'âge – Division de compétition par âge			
Catégorie d'âge	Né en année	Le concurrent d'âge sera devient en 2025	Division Compétition Hip-Hop
DUO ADULT	2009 ou avant	16 ans et plus	Duo Hip Hop
DUO JUNIOR	2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007	12,13,14,15,16,17,18	Duo Hip Hop
CADET DUO	2018 2017 2016 2015 2014 2013 2012	7,8,9,10,11,12,13	Duo Hip Hop
DUO SENIOR	1990 ou avant	35 ans et plus	Duo Hip Hop

- Les duos doivent concourir dans leur division d'âge, par exemple un duo cadet ne peut pas concourir dans la division d'âge junior, un duo junior ne peut pas concourir dans la division d'âge adulte ou cadet.

- Hip Hop Unite et l'organisateur de l'événement ne sont pas responsables de la planification individuelle d'un membre du duo qui participe à plus d'une catégorie/division de compétition.
- Veuillez tenir compte de votre santé et de votre condition physique personnelle si vous souhaitez participer plusieurs fois.
- Lors des compétitions nationales, un permis de conduire en cours de validité, une carte d'étudiant ou un passeport attestant la date de naissance sont obligatoires.
- Pour les compétitions internationales/mondiales, une copie d'un certificat de naissance ou d'un passeport est requise. requis.

8.3.2 Limite de participation

Un membre du duo ne peut pas concourir dans plus d'un (1) duo par catégorie d'âge et par compétition.

8.3.3 Tenue de spectacle

Les concurrents sont tenus de porter une tenue appropriée à leur performance. Tout vêtement adapté à la culture et de nombreux styles de Hip Hop sont autorisés.

Les uniformes/costumes de tous les duos doivent être adaptés à l'âge des participants effectuant la routine. Pas de vêtements révélateurs.

Les uniformes/costumes sont acceptés s'ils sont appropriés à la routine/histoire. Cependant, les costumes de théâtre NE SONT PAS acceptés (par exemple, se déguiser comme dans les dessins animés, les rôles de films, etc.). Il s'agit d'un concours de danse et non d'un spectacle.

Les chaussures doivent être propres – chaussées obligatoires (pas de pieds nus).

Les substances appliquées sur le corps ou les vêtements qui pourraient affecter la surface propre et sèche de la scène et la sécurité des autres concurrents sont interdites.

Pour les divisions Cadets et Juniors, veuillez noter que les costumes suggérant des thèmes sexuels, déviants, sadomasochistes ou autres thèmes pour adultes sont interdits.

Les danseurs adultes doivent garder à l'esprit que ce sont eux qui donnent le ton aux plus jeunes, qui les admirent et s'inspirent d'eux. C'est pourquoi il est très important d'être habillé avec goût.

Peinture faciale : l'expression et les expressions du visage peuvent ajouter un niveau d'authenticité à une performance et l'élever de bonne à excellente. « L'expression du visage n'est pas un costume que vous enfileriez. Cela fait partie de vous et de ce que vous ressentez. » La peinture faciale n'est pas recommandée et peut avoir un impact négatif énorme sur l'attitude / l'expression, affectant ainsi le score total / le classement.

8.3.4 Tenues et accessoires de performance inacceptables

Les éléments suivants sont considérés comme une tenue insatisfaisante :

- Costume trop court et considéré comme non dissimulant
- Tenue de théâtre
- Huile corporelle, Peinture corporelle

- Utilisation excessive de produits corporels ou capillaires pouvant compromettre la sécurité de l'équipage ou modifier la surface du sol
- Aucun accessoire ne sera accepté. Cela comprend, sans toutefois s'y limiter, les chaises, les balles, les chaînes, etc.
- Il est interdit de retirer sa tenue vestimentaire pendant la représentation, y compris les chapeaux, les lunettes de soleil ou les vêtements. Cependant, il est permis de travailler avec la « tenue vestimentaire » (en soulevant les casquettes), à condition que le danseur les garde sur lui.

Il n'est pas permis de changer le pull/les casquettes, quoi qu'il en soit, entre les danseurs et il n'est pas permis de remplacer les articles, par exemple de les placer sur le sol.
- Les bandanas, ceintures et autres accessoires/vêtements similaires peuvent être utilisés comme vêtements et portés de différentes manières élégantes. Cependant, il est important de noter qu'ils ne doivent pas être utilisés comme accessoires. N'hésitez donc pas à exploiter le potentiel mode des bandanas, ceintures et autres accessoires similaires et à les intégrer à votre garde-robe pour améliorer votre style de danse, mais ne peuvent pas être utilisés comme accessoires dans la chorégraphie.
- Attention : en cas de signature d'un accord avec des sponsors potentiels, il sera demandé aux équipes/danseurs de ne pas porter de tenues portant des logos concurrents ou en conflit avec les sponsors.

8.3.5 Zone de performance Duo

La zone de représentation sera d'au moins 5 m x 5 m.

8.3.6 Faux départ / Interruption

Un faux départ est défini comme :

3. Un problème technique empêchant le début d'une représentation après l'entrée en scène du duo
4. Un problème technique empêchant la poursuite d'une représentation une fois qu'elle a commencé

Un faux départ/une interruption se produit lorsque les circonstances qui le provoquent ne sont pas du ressort du duo. contrôle. Cela comprendrait, sans toutefois s'y limiter, les dommages à l'installation, la défaillance du matériel ou des objets étrangers sur la scène.

La décision de savoir si le faux départ/l'interruption sera acceptable sera à la discrétion exclusive du juge principal. S'il est considéré comme un faux départ/une interruption, le duo aura la possibilité de se produire immédiatement ou à la fin de la catégorie.

Une routine qui n'est pas commencée ou qui est interrompue, sans être achevée, en raison de la faute d'un Danseur, cela n'est pas considéré comme un faux départ/une interruption. Cela comprend, sans s'y limiter, l'oubli d'une routine, une chute. S'il ne s'agit pas d'un faux départ/d'une interruption, le duo sera disqualifié.

8.3.7 Durée d'exécution

La durée de la prestation est de 1,15 à 1,30 minute pour un duo. Le chronométrage commence avec le premier son audible et se termine avec le dernier son audible (cela inclut un bip de repérage si utilisé).

Si un duo souhaite remplacer un autre enregistrement de sa musique de performance, celui-ci doit d'abord être approuvé par le juge principal et ce nouvel enregistrement sera chronométré lors de l'épreuve suivante. Si ce nouvel enregistrement n'est pas conforme au règlement de temps, le duo sera éliminé.

pénalisé par les Juges. La substitution d'enregistrement n'est possible qu'en cas de problèmes techniques.

8.3.8 Musique de performance

Lors de l'enregistrement de votre Duo, veuillez télécharger votre musique au format MP3 via notre site Web.

La musique de sauvegarde peut être utilisée dans :

8.3.9 Langage musical

La musique contenant des propos jugés inappropriés et/ou offensants par le juge principal en consultation avec le jury ne sera pas acceptable. Les duos auront la possibilité de remplacer leur musique de performance après l'épreuve préliminaire si nécessaire.

Le jury est désormais plus strict avec les divisions cadets/juniors concernant le langage musical. Les cadets/juniors ne peuvent pas utiliser le langage musical comme dans la division adulte et doivent être informés que le langage sexuel et les routines qui ne sont pas considérés comme appropriés pour les danseurs cadets/juniors seront punis.

Gardez à l'esprit que même si vous trouvez certains propos appropriés, ils peuvent être considérés comme offensants par d'autres. En cas de doute, veuillez contacter le président du comité technique de HHU (de nombreuses chansons/morceaux ont une version propre).

La musique et les chansons appartenant à une marque ne peuvent pas être utilisées comme musique de compétition.

8.3.10 Jury

Le jury sera composé d'au moins 3 ou 5 juges notateurs. Chaque juge attribuera une note globale sur 10 pour donner un classement à chaque duo.

Dans le cas de 3 juges, deux juges appliqueront une notation double pour se conformer au système de tabulation.

Le juge principal supervisera le jury et sera l'autorité technique la plus élevée lors d'une compétition internationale Hip Hop Unite. Le juge principal est chargé de veiller à l'application cohérente et équitable des règles et règlements par le jury et de superviser la mise en œuvre correcte des systèmes de jugement et la compilation des résultats.

8.3.11 Classement

L'objectif du système de classement est de déterminer le gagnant par la majorité des classements attribués par le jury, plutôt que par l'addition des scores.

Le système de tabulation trouvera le duo avec le plus de premières places, puis le plus de deuxièmes et troisièmes places, etc., pour déterminer le classement final.

8.3.12 Notification

Après les tours préliminaires et les demi-finales, les scores et le classement de tous les équipages (qui ne seront pas qualifiés) ne seront PAS affichés et/ou annoncés.

Lors de la finale, l'annonce du classement final sera faite lors de la cérémonie de remise des prix.

Quelques jours après la finale, tous les scores et classements de tous les duos seront téléchargés sur www.hiphopunite.com.

8.4 Classement à égalité (Duo)

Lorsque deux ou plusieurs duos ont exactement le même classement dans une manche de compétition, le positionnement sera déterminé par le classement du juge en chef du hip-hop.

8.5 Critères Hip Hop (Duo)

Tous les mouvements doivent être appropriés et refléter les différents styles et styles de hip-hop. 'bouge'.

Il n'existe pas de définition unique pour décrire la danse hip-hop. La danse hip-hop fait référence aux styles de danse de rue principalement exécutés sur de la musique hip-hop ou qui ont évolué dans le cadre de la culture hip-hop.

8.5.1 Importance de l'aspect partenariat des duos hip-hop

La chorégraphie d'un duo de hip-hop doit être bien conçue et faire preuve de créativité, d'originalité et de compétences techniques. Elle doit présenter une base solide dans les styles de danse hip-hop tout en incorporant des éléments uniques et innovants. La routine doit avoir une structure claire, des transitions et des moments dynamiques qui mettent en valeur les points forts du duo.

L'aspect partenariat d'un duo de danse hip-hop implique des mouvements coordonnés et des interactions entre les deux danseurs. Il est important de démontrer une base solide dans les techniques de partenariat. Le duo doit démontrer une connexion et une communication claires entre les partenaires. Cela comprend le maintien du contact visuel, du contact physique et d'un sentiment d'énergie partagée tout au long de la routine. Une communication efficace améliore la synchronisation et permet des transitions et des interactions fluides.

La créativité et l'innovation dans le partenariat sont importantes : les juges recherchent souvent la créativité et l'innovation dans l'aspect partenariat d'un duo de danse hip-hop. Les danseurs doivent s'efforcer d'apporter des idées nouvelles et des mouvements de partenariat innovants à leur routine. Cela met en valeur leur capacité à sortir des sentiers battus et à repousser les limites des techniques de partenariat traditionnelles.

Si la chorégraphie se compose d'un minimum d'interaction et de partenariat, elle risque d'aboutir à une performance moins fluide, avec une présentation non cohérente et soignée.

Le partenariat ouvre un large éventail de possibilités créatives en chorégraphie. Il permet des mouvements complexes et uniques qui ne seraient pas possibles avec la danse en solo. L'interaction entre les danseurs peut donner lieu à des transitions innovantes, d'excellents transferts et des formations dynamiques, ajoutant de la profondeur et de la complexité à la routine.

Un duo de danseurs bien exécuté apporte un niveau supplémentaire d'énergie dynamique et de présence sur scène à une performance de hip-hop. L'interaction, la physicalité et l'interaction entre les danseurs créent une présence captivante sur scène. Cette énergie attire le public et élève la qualité globale de la performance.

La chorégraphie doit présenter des styles différents en respectant tous les critères suivants :

8.5.2 Technique et complexité

- Haut niveau de capacité technique et de qualité dans tous les styles et mouvements hip hop
- Placement et contrôle précis et ciblés de tous les mouvements et parties du corps
- Facilité de mouvement
- Chaque style doit être exécuté correctement avec un haut niveau de technique et de la manière originale pour laquelle le style a été conçu. Il est conseillé d'éviter les styles qui ne peuvent pas être bien exécutés par les deux danseurs
- Utiliser plusieurs parties du corps et plusieurs muscles ensemble en même temps
- Niveau élevé de coordination neuromusculaire
- Utilisation de mouvements et de styles complexes/difficiles spécifiques aux différents styles de hip-hop
- S'assurer que les mouvements et les styles choisis sont sûrs et bien exécutés afin de ne pas risquer blessure à un danseur

8.5.3 Expression et interprétation musicales

- Capacité à exprimer la musique avec la danse et les styles choisis
- Expression de la culture du hip hop
- Utilisation de musique adaptée aux différents styles de hip-hop
- La musique et les mouvements doivent être indissociables
- Bon timing musical
- Utilisation de la structure musicale naturelle et du phrasé tels que les aigus, les graves, les rythmes, contre-temps et paroles/texte

8.5.4 Variété et créativité

- Mouvements créatifs et imprévisibles utilisant tout le corps
- Utilisation d'une variété de styles et de mouvements hip-hop différents
- Des transitions originales imprévisibles lors du changement de position en duo pour créer formations et une image visuelle
- Les transitions d'un style à un autre doivent être créatives et fluides dans le cadre du chorégraphie
- Changements imprévisibles et créatifs dans les niveaux verticaux
- Variété dans l'utilisation de tout le corps

8.5.5 Formations et image visuelle

- Travailler ensemble en duo pour créer une image visuelle
- Utilisation des orientations et de l'espace au sol
- L'effet visuel d'un duo lors de la création d'interactions et de l'utilisation des niveaux verticaux
- Les figures doivent être chorégraphiées et non mises en place ou récupérées

- Les astuces ne doivent pas être utilisées pour se montrer mais avoir pour but de construire l'équipe. chorégraphie

8.5.6 Performance et présentation de l'équipe

- Même niveau d'exécution des deux danseurs : les deux danseurs doivent exécuter les mouvements avec la même précision
- Affichage d'un niveau global élevé dans la réalisation de l'ensemble de la chorégraphie
- Énergie dynamique et intensité tout au long de la performance (vendre la chorégraphie)
- Capacité à générer de l'excitation, de l'enthousiasme et de l'ambiance par rapport à la culture du hip-hop
- Tenue et apparence adaptées à la culture hip hop/street

8.5.1 Interaction entre les danseurs

- Dans Hip Hop Unite, la chorégraphie interactive avec les deux danseurs et le fait de rester en rythme les uns avec les autres sont très importants. La danse est une forme de communication visuelle et socialement organisée. La danse interactive est importante car elle peut augmenter le potentiel d'interprétation des danseurs et peut conduire à une meilleure conscience et un meilleur contrôle des mouvements du corps par le danseur (voir section 8.5.1)

8.6 Coups inacceptables (Duo)

Tout mouvement qui risque de blesser un membre du duo.

Important:

Tous les mouvements et en particulier les « tricks » doivent être exécutés parfaitement, sans aucun danger/risque de blessure pour aucun membre du duo. En cas de doute sur l'acceptation, consultez le juge principal avant le début du tour préliminaire.

8.7 Notification sur les critères (Duo)

8.7.1 Accessoires

Les accessoires ne sont pas autorisés (c'est-à-dire les cannes, les chaises, les tambourins, les instruments de musique, les casques).

Le costume peut inclure des accessoires tels que des chapeaux, des casquettes, des gants, des lunettes, etc. Il n'est pas permis de retirer des vêtements pendant la représentation. Il est permis de travailler avec le « costume » (en soulevant les casquettes), à condition que le danseur les garde sur lui.

Cependant, il n'est pas permis de changer le pull/les casquettes, quoi qu'il en soit, entre les danseurs et il n'est pas permis de remplacer les articles, par exemple de les placer sur le sol.

Les bandanas, ceintures et autres accessoires similaires peuvent être utilisés comme vêtements et portés de différentes manières élégantes. Cependant, il est important de noter qu'ils ne doivent pas être utilisés comme accessoires. N'hésitez donc pas à exploiter le potentiel mode des bandanas, ceintures et autres accessoires similaires et à les intégrer à votre garde-robe pour améliorer votre style de danse, mais ne peuvent pas être utilisés comme accessoires dans la chorégraphie.

8.7.2 Effets musicaux

Les effets sonores et les compositions originales sont autorisés. Les duos sont fortement mis en garde et déconseillés de faire de la musique trop complexe avec trop de modifications, les effets sonores les empêchant de présenter une performance de danse Hip Hop propre et continue.

8.7.3 Astuces

Les figures sont autorisées dans la routine. Cependant, les juges recherchent la bonne technique, la confiance et la qualité de la performance. Les figures sont autorisées si elles font partie de la routine.

Mais il ne s'agit pas de tours ou de figures multiples. Les juges veulent voir une routine bien répétée et soignée.

Plus un danseur est fort techniquement, meilleure sera sa danse. Les figures sont belles et ont leur place dans leur danse, cependant, les juges recherchent toujours des transitions de danse propres dans une figure, la préparation des figures, de bonnes combinaisons de danse qui constitueront le corps de la danse exécutée et si les figures ont un « but » dans la chorégraphie et en lien avec l'interprétation musicale.

8.7.4 Performance en solo

Les performances en solo sont déconseillées, une chorégraphie en duo est requise.

La performance en duo Hip Hop repose sur des compétences collectives. En bref, chaque membre doit être capable d'exécuter des mouvements de danse en harmonie et en synchronisation précises avec son partenaire de danse.

Cette unité est importante dans les performances en duo.

Cependant, un ou plusieurs danseurs sont autorisés à exécuter certains styles, sauts, grands écarts, saltos et autres mouvements par eux-mêmes. Ces mouvements doivent être courts et liés à la routine. Si le ou les mêmes danseurs exécutent tous les tricks, mouvements spéciaux ou styles spéciaux, cela peut également être considéré comme une performance solo. Cependant, malgré la longueur de la performance solo, le score/classement est toujours basé sur la comparaison des duos.

8.7.5 Styles

Dans Hip Hop Unite, il n'y a pas de limites, ni de nombre minimum/maximum de styles à exécuter dans la routine pour recevoir des points de variété. Cependant, un duo doit éviter d'utiliser de manière excessive les mêmes mouvements ou modèles.

9 Exigences générales – toutes catégories

9.1 Code de conduite

Les athlètes de hip-hop sont tenus de suivre le bon esprit du sport et les valeurs éthiques du sport, les principes du fair-play, les codes antidopage nationaux et internationaux et les autres règles et réglementations en vigueur.

Le fair-play est souvent appelé « l'esprit du sport », c'est l'essence même de l'Olympisme ; c'est la façon dont nous jouons honnêtement. L'esprit du sport est la célébration de l'esprit humain, du corps et de l'âme, et se caractérise par les valeurs suivantes :

- Éthique, fair-play et honnêteté
- Santé
- Excellence dans la performance
- Caractère et éducation
- Amusement et joie
- Travail d'équipe
- Dévouement et engagement
- Respect des règles et des lois
- Respect de soi et des autres participants
- Courage
- Communauté et solidarité

9.2 Hip Hop Unite et l'antidopage

Hip Hop Unite condamne l'utilisation de produits dopants et les pratiques de dopage car elles sont contraires à l'éthique du sport et potentiellement dangereuses pour la santé des athlètes. Les personnes reconnues coupables de pratiques de dopage sont passibles de sanctions de la part de la FISAF International.

Aux fins de la présente politique, une pratique de dopage est : la prise de substances ou l'utilisation de méthodes interdites par l'AMA, telles qu'elles sont mentionnées dans la Liste des classes et méthodes de dopage de l'AMA ; ou le fait d'aider ou d'être impliqué dans une pratique de dopage.

Les informations sur les substances et méthodes interdites sont disponibles sur le site Internet de l'AMA (Agence Mondiale Antidopage) : <https://www.wada-ama.org/>

Lorsque des tests de dépistage de drogues sont effectués lors d'un événement international sanctionné par la FISAF, tous les équipages doivent se rendre disponibles pour les tests.

10 Disqualification

10.1 Procédure de disqualification

Afin de disqualifier un équipage/duo, un juge principal doit se conformer à la procédure suivante. La disqualification s'applique uniquement dans les circonstances spécifiées dans les règles et règlements.

10.1.1 Tour préliminaire

Le juge en chef donne un avertissement **verbal** à un équipage/duo indiquant qu'il enfreint les règles et règlements ou le code de conduite et que poursuivre cette infraction peut entraîner une disqualification.

10.1.2 Demi-finale

Lorsqu'un équipage/duo, préalablement averti par le juge principal, continue d'enfreindre les règles et règlements ou le code de conduite, le juge principal est autorisé à disqualifier un équipage/duo d'un concours.

Lorsqu'un équipage/duo est disqualifié, le juge principal donnera un avis **verbal** au tabulateur pour supprimer les résultats d'un équipage/duo. Le juge principal informera ensuite l'équipage/duo de leur disqualification.

Un avertissement verbal ou une disqualification sera donné en présence de membres du comité technique, de juges ou d'autres membres hautement qualifiés.