



REGLEMENT TECHNIQUE ET SPORTIF DE LA DANSE HIP-HOP

SOMMAIRE

I - REGLEMENT TECHNIQUE	3
1.1. Vocabulaire de la danse Hip-Hop :	3
1.1.1. Le breakdance	3
1.1.2. Styles de danse Hip Hop debout	4
1.2. Les classes d'âges et les différents battles de danses	4
1.2.1. Catégories solo	5
1.2.2. Catégories équipe	6
1.4. Le speaker	6
1.5. Les juges	6
1.6. Les critères de jugement	7
1.6.1. Battle 1 vs 1	7
1.6.2. Battle équipe vs équipe	8
1.7. Pénalités	8
1.8. Sécurité et restrictions d'engagement	9
II - REGLEMENT SPORTIF	10
2.1. Conditions de participation	10
2.2. Les compétitions officielles	10
2.2.1. Le calendrier	10
2.2.2. Les inscriptions	10
2.2.3. Les droits d'inscription et de dossard	10
2.2.4. Classement, récompenses	10
2.2.5. Sélections pour le championnat de France	11
2.2.6. Championnat de France	11
2.3. Autres compétitions	11
2.3.1. Les inscriptions	11
2.3.2. Les droits de dossard	11
2.3.3. Le déroulement	11
2.3.4. Classement, récompenses	11

I - REGLEMENT TECHNIQUE

Toute personne licenciée à la Fédération Française de Danse est tenue de respecter ce règlement.

1.1. Vocabulaire de la danse Hip-Hop :

Battle : Affrontement en danse entre deux personnes ou deux groupes. Chaque danseur évolue tour à tour en musique, sans contact physique avec l'adversaire.

1.1.1. Le breakdance

Le **breakdance** est un style de danse qui s'est développé à New York dans les années 70. Les pratiquants de cette danse s'appellent les **bboys** (pour les garçons), les **bgirls** (pour les filles) ou **breakers** et **breakuses**. Elle est caractérisée par son aspect acrobatique et ses figures au sol. Cette danse est composée de danse debout (*top-rock, up rock*), avec de la danse au sol (*foot-work*), de la technique, des « *freezes* », des acrobaties et des « *power moves* ». C'est une danse qui demande une bonne hygiène de vie car le corps est très sollicité, ainsi que des capacités physiques et artistiques développées.

Top-rock : Pas de préparation du *breaker* avant la descente au sol. Danse debout originaire du Bronx sur une musique appelée « *breakbeat* » (exemple James Brown...).

Up rock : Il reproduit la gestuelle du combat. Up rock est aussi un préliminaire, comme le top-rock, avant la descente au sol.

Foot-work : Danse au sol comprenant des bases comme le « *six step* », le « *rock steady* ». Dans un remaniement, le *foot-work* se caractérise et sert de base aux mouvements plus complexes et dynamiques au sol.

Six step : mouvement de rotation effectué avec appuis des pieds et mains au sol, déplacés et effectués suivant une codification bien précise. Il est enseigné sur six temps.

Freeze : Position statique sur une ou plusieurs parties du corps, qui peut aller de la position élémentaire du « *baby freeze* » à des formes plus évoluées alliant souplesse et inventivité. L'improvisation est basée sur un enchaînement de gestes qui s'achève sur l'arrêt du corps dans l'espace avec appui pris d'une main, de l'avant-bras ou de l'épaule au sol. .

Phase ou power move : Enchaînement de mouvements rotatifs qui permet de prendre appui sur différentes parties du corps, l'objectif étant de garder une rotation aérienne qui se termine le plus souvent par un arrêt « *freeze* ».

Il comprend : le **Head spin** (tourner sur la tête), le **Thomas**, (qui est à la base une figure de gymnastique), la **Coupole**, le **Back spin**, le **Ninety-nine**, la **Vrille** (ou **airflare** : aboutissement technique d'un *phaseur* complet)... Les « *phaseurs* » cherchent à effectuer le plus d'enchaînements de phases possibles en coordination avec la musique.

Les *Power Moves* exigent un réel investissement et beaucoup de pratique avant d'atteindre un bon niveau de performance. La maîtrise d'un seul mouvement peut nécessiter plusieurs années de pratique.

1.1.2. Styles de danse Hip Hop debout

Popping (ou pop') : Il a été inventé par les « Electric Boogaloo » en 1978 et en particulier par le fondateur du groupe Boogaloo Sam. Le *popping* est la contraction et le relâchement musculaires en rythme sur le beat qui donnent un effet saccadé. Les contractions appliquées par le danseur se font à des moments bien précis (les claps, les caisses claires...) qui lui permettent de s'approprier la musique. Il s'est développé grâce à la musique funk.

Le *popping* repose sur trois principes de base : Les « *hits* », l'isolation, les angles.

Boogaloo : Dans une ville appelée Fresno en Californie vivait un timide garçon nommé Sam. *Boogaloo* est le nom que son oncle lui donnât, lorsqu'il le vit danser. Déterminé à créer son propre style de danse après avoir regardé les « **Original Lockers** » en 1975, il utilise les angles reliés par des mouvements fluides comme le roulement des hanches, des genoux, de la tête. L'« **Electric Boogaloo** » est un groupe pionnier du mouvement qui combine popping et boogaloo.

Locking (ou lock') : Le *locking* est un style de danse funk. Il est rattaché à la danse Hip-Hop, il a été inventé par Don Campbell. Il est composé de mouvements de rotation du poignet, de pointage et d'autres mouvements. Le regard et l'expression du visage sont aussi importants dans cette danse énergique et rythmée.

Newstyle : Le *Newstyle* (France) ou *New School* (USA) est le style de la nouvelle tendance. □ Il puise son inspiration dans les techniques et les musiques actuelles (R'n'B, Hip-Hop, funk...). □ Mais la danse *Newstyle* annonce l'ère des mélanges et des non-règles. Contrairement aux autres danses dont on peut citer les pas de bases, le *Newstyle* est un style hétéroclite où chacun peut s'exprimer à sa façon, mélangeant *popping*, *boogaloo*, *break* ou tout autre mouvement de son inspiration ethnique et urbaine. Il est donc important pour cette danse de maîtriser les techniques de base du Hip-Hop mais aussi de faire preuve de créativité pour apporter sa touche personnelle.

House dance : La source principale de cette danse se situe dans la musique et dans les éléments rythmiques de la musique et de la danse comme le jazz, la danse africaine, la danse hip hop, etc. Elle se danse sur de la House. C'est une danse rapide et très physique. La maîtrise du « *jack* » et le jeu de jambes sont importants dans cette danse. L'accent est mis sur les rythmes subtils et « *riffs* » de la musique.

1.2. Les classes d'âges et les différents battles de danses

Suivant le nombre de participants, une phase de qualification est mise en place. Les danseurs s'affrontent en 1 contre 1 avec un seul passage d'environ 30 à 45 secondes chacun. Ils participent à 2 *battles* de qualification durant lesquels ils sont évalués par les juges sur la base d'une grille de notation spécifique. La moyenne des deux permet de sélectionner les 8 meilleurs danseurs de chaque catégorie.

Après les sélections, les danseurs enfants, juniors et youth s'affrontent en 1 contre 1 et disposent chacun de 1 passage pour s'exprimer. La compétition de chaque catégorie se déroule selon un tableau, avec des confrontations entre danseurs à élimination directe, sauf en demi-finale où les perdants se voient proposer une « petite finale » pour l'attribution d'une 3ème place. En finale et en « petite finale », chaque danseur dispose de 2 passages.

Le même fonctionnement s'applique aux danseurs adultes, cependant chacun dispose de 2 passages pour s'exprimer, excepté en finale et en petite finale où chaque danseur dispose de 3 passages.

Pour les *battles* en équipe, la compétition se déroule de la même façon, avec le même nombre de passages par catégorie. Par exemple, pour les *battles* d'équipe enfant, junior et youth chaque danseur dispose d'un passage, excepté en finale et en petite finale où il dispose de 2 passages. Pour le *battle*

féminin par équipe, le nombre de passages est le même que pour les adultes (deux par tour sauf en finale où il est de trois).

Les musiques étant fournies par le DJ fédéral, les compétiteurs s'expriment sur des musiques inconnues respectant le vocabulaire du style de danse. Un bip de 5 secondes par décompte peut être diffusé afin de prévenir un dépassement de temps de passage.

1.2.1. Catégories solo

* Battle Danse tous styles :

Catégorie 1	Enfant	Né entre 2006 et 2008
--------------------	--------	-----------------------

Pour les enfants, il n'y a pas de danse spécifique pour le battle. Chaque enfant peut s'exprimer en dansant comme il le souhaite du moment qu'il exécute des mouvements appartenant à la danse Hip Hop. Il peut donc aussi bien faire du breakdance qu'une danse debout ou un mix de plusieurs de ces danses.

* Battle Danse tous styles debout :

Catégorie 1	Junior	Né entre 2003 et 2005
Catégorie 2	Youth	Né entre 1999 et 2002
Catégorie 3	Adulte	Né en 1998 ou avant

Les participants ont la possibilité de danser des Top Rocks, du popping, du locking, de la house dance, du new style, du boogaloo. Ils s'adapteront à la musique du DJ.

* Battle Danse Debout par style :

1° Popping, Boogaloo / 2° Locking / 3° New style / 4° House Dance/ 5° Top Rock

Catégorie 1	Junior	Né entre 2003 et 2005
Catégorie 2	Youth	Né entre 1999 et 2002
Catégorie 3	Adulte	Né en 1998 ou avant

*Le battle danse debout par style a lieu seulement s'il y a assez de participants.
Il faut au moins 8 participants pour qu'une catégorie en danse debout existe. Dans le cas contraire, les danseurs peuvent participer au battle danse tous styles debout. Une catégorie de la danse debout par style sera sélective.*

* Battle Breakdance :

Catégorie 1	Junior mixte	Né entre 2003 et 2005
Catégorie 2	Youth Fille	Né entre 1999 et 2002
Catégorie 3	Youth Garçon	Né entre 1999 et 2002
Catégorie 4	Adulte Fille	Né en 1998 ou avant
Catégorie 5	Adulte Garçon	Né en 1998 ou avant

En breakdance, à partir de 14 ans, il est prévu une catégorie fille et une catégorie garçon pour tenir compte des particularités en termes de performances physiques.

1.2.2. Catégories équipe

Catégorie 1 - Enfant mixte (*filles et garçons*) les équipes sont composées de 2 breakers.

Catégorie 2 - Junior mixte, équipes composées de 2 breakers.

Catégorie 3 - Youth mixte, équipes composées de 2 breakers.

Catégorie 4 - Féminin, équipes composées de 2 breakers (Youth, Adulte et pour les Junior seulement si le niveau le permet).

Catégorie 5 - Adulte mixte, équipes composées de 4 breakers.

Toutes les catégories sont mixtes, exceptée la catégorie 4. Dans la catégorie 5, il est possible d'ajouter un jeune de – de 18 ans si l'équipe n'est pas complète et si le niveau de l'enfant le permet. Les catégories présentes dépendent du nombre d'équipes inscrites.

1.3. Le Disc Jockey - DJ

Sans DJ, il n'y a pas de *battle*. Son rôle est de mixer, diffuser les musiques et d'assurer l'ambiance mais aussi de suivre le danseur. C'est un acteur important. Il permet au danseur de s'exprimer au mieux et de mettre en valeur sa musicalité. Le danseur ne connaît pas à l'avance la musique qui est jouée lors de son *battle*. Il doit donc s'adapter et improviser.

Le DJ propose une musique adaptée à chaque danse. Un ou deux DJ peuvent être prévus suivant l'ampleur et le niveau de l'événement.

1.4. Le speaker

Le "*speaker*" est la personne qui encourage les danseurs au micro pendant le *battle*, mais il est aussi présent pour rappeler le déroulement du *battle*. Il doit faire respecter un temps de pause de deux minutes entre chaque *battle* de sélections pour que les juges puissent avoir le temps de noter. Ils sont un ou deux suivant l'événement et le niveau de la compétition.

Technicien atypique, car il connaît les styles qui composent la danse Hip-Hop, il est capable de déceler l'insolite, mettre l'accent sur une performance. Son rôle est de valoriser, encourager les danseurs au micro lorsqu'ils le méritent, mais il est aussi présent pour mettre l'ambiance, et présenter les équipes, juges, les officiels, partenaires et autres sponsors, mécènes qui auront contribué à la réalisation de l'événement.

1.5. Les juges

Le jury est composé d'un président de jury et de 3 juges au minimum, idéalement 5. Le président du jury peut être un membre jury de ces trois ou cinq juges. Le jury est composé d'un nombre impair de juges, pour éviter toute égalité.

Dans les phases finales où le vote s'effectue à main levée, chaque juge dispose d'une voix « pour » ou « exæquo ». En cas d'inégalité, un seul passage supplémentaire où le vote exæquo est interdit permet de départager les compétiteurs.

Dans la mesure du possible, chaque juge représente une spécificité technique ou un style différent. Par exemple, il ne peut pas y avoir deux spécialistes en phase dans le même jury.

Les membres du jury assistent à une réunion préparatoire avant les compétitions pour assurer le bon déroulement de leur fonction de juge.

Pour les sélections, les juges disposent d'un dossier comportant des grilles de notation par catégorie. Ils notent 2 passages par danseur et sélectionnent les 8 meilleurs de chaque catégorie. Suivant le nombre de participants, ou suivant la configuration de la salle, des aménagements peuvent être

apportés. Entre chaque battle, les juges disposent d'un temps de réflexion pour attribuer leurs notes. Le speaker doit respecter ce temps de pause. Après les sélections, les juges votent à main levée tout en respectant les critères de jugement des grilles.

1.6. Les critères de jugement

Chaque critère d'évaluation est donné par style et catégorie.

Aucun précepte établi ne codifie ou dicte au danseur les mouvements qu'il va choisir d'exécuter dans les *battles*. C'est ce qui permet de mettre en avant la créativité et l'imagination du danseur. Le danseur a donc une totale liberté d'expression sachant que sa prestation doit tenir compte et répondre aux critères de jugement. Le but poursuivi étant de ne pas dénaturer la danse Hip-Hop, les critères de jugement ne comportent pas de codification chiffrée ou notée des mouvements ou figures exécutés.

La dimension artistique est extrêmement importante en danse Hip Hop puisque c'est ce qui la différencie des autres sports. Elle est prise en compte dans chaque critère évalué : esthétique gestuelle, originalité, exécution technique, musicalité, fluidité.

Pour les sélections, les juges utilisent les grilles d'évaluation présentées ci-après. Les points attribués par les juges sont des notes de valeurs (et non d'appréciation) qui correspondent à des critères précis, évaluant ainsi l'ensemble des qualités requises pour chaque danseur.

A l'issue des sélections, les danseurs sont jugés à main levée, en se basant sur les mêmes critères que ceux édictés dans la grille de notation du style concerné.

1.6.1. Battle 1 vs 1

NOM	Danseur 1	VS	Danseur 2
Technique	/5		/5
Musicalité	/5		/5
Originalité	/5		/5
Respect des base / Propreté	/5		/5
TOTAL	/20		/20

Technique : Niveau de difficulté technique (*powermove, freeze*), enchaînements techniques, prise de risque, propreté du geste technique.

Musicalité : Ce critère permet d'apprécier si le danseur suit bien le rythme, s'il exploite bien la musique et ses différents éléments. Il devra s'adapter à la musique du DJ et interagir au mieux avec celle-ci.

Originalité : La créativité demeure un élément important qui permet de différencier un danseur d'un autre. Le danseur doit faire preuve d'originalité tout en respectant les bases de la danse qu'il décide de présenter.

Respect des bases et propreté : Le respect des bases est extrêmement important : il permet de définir le type de danse choisie. La propreté est couplée au respect des bases ; elle est évaluée au niveau de chaque geste/figure et du passage dans son intégralité (ex : prise en compte des chutes).

1.6.2. Battle équipe vs équipe

NOM	Equipe 1	VS	Equipe 2
Technique	/5		/5
Stratégie + combinaison	/5		/5
Originalité	/5		/5
Respect des base / Musicalité	/5		/5
TOTAL	/20		/20

Technique : Niveau de difficulté technique (*powermove, freeze*), enchaînements techniques, prise de risque, propreté du geste technique.

Stratégie et combinaisons : Elles montrent la cohésion, l'esprit d'équipe, et le travail de collaboration du groupe. Les combinaisons devront être propres, coordonnées et originales. La stratégie d'un groupe est de pouvoir répondre à chaque danseur adverse en lui opposant, dans le même domaine, son meilleur représentant. Par exemple, un *phaseur* fera face à un *phaseur*. Le groupe devra donc être composé de danseurs spécialisés et compétents dans des domaines différents. Chaque danseur met ainsi au service du groupe sa propre particularité, qui doit être complémentaire avec celles des autres membres de l'équipe pour permettre au groupe d'avoir une chance de remporter le *battle*.

Originalité : La créativité est un critère important qui permet de différencier un danseur d'un autre. Le danseur doit être original tout en respectant les bases de la danse qu'il décide de présenter.

Musicalité : Elle est couplée au respect des bases. Elle doit être respectée aussi bien dans la technique que dans les combinaisons et la créativité. Elle est, comme la base, le fil conducteur de l'ensemble du passage. Elle est appréciée de façon générale.

1.7. Pénalités

Des pénalités peuvent être appliquées lors des passages des danseurs pour les raisons suivantes :

- Un manque de fairplay (gestes, attitude ou mots déplacés...);
- Un dépassement important du temps de passage donné ;
- Un non-respect du règlement, de l'intégrité physique chez l'enfant et des restrictions d'engagement ;
- Une chute lors du passage du danseur ;
- Le fait de toucher son adversaire (strictement interdit) ;
- Une répétition de mouvement technique ;

- Compétiteur quittant la piste sans raison physique avant le terme du passage ;
- Signes manifestes des effets d'ébriété ou de produits prohibés (dopage...) ;
- Un comportement antisportif voir agressif.

Suivant la faute constatée, les juges et le président du jury peuvent appliquer des points de pénalité ou prendre une autre décision allant jusqu'à la disqualification. Selon la gravité de la situation, le président du jury rédige un procès-verbal circonstancié qui est transmis au Président du Corps Arbitral.

1.8. Sécurité et restrictions d'engagement

La sécurité dans la pratique est une des priorités de la Fédération Française de Danse.

L'objectif est de préserver le potentiel physique de chaque danseur, de ne pas brûler les étapes dans la pratique de la danse Hip Hop et lors de la progression des apprentissages réalisée sur plusieurs années.

Les danses Hip Hop ont une particularité : la possibilité laissée aux danseurs de prendre appui au sol avec n'importe quelle partie du corps. Mais d'un point de vue anatomique, toutes les parties du corps ne sont pas faites pour supporter tout ou partie du poids du corps, à plus forte raison en phase de croissance où les articulations présentent une fragilité supplémentaire par l'intermédiaire de cartilages de croissance.

Il est nécessaire d'être particulièrement attentif à la colonne vertébrale, aux articulations du haut du corps, notamment chez le jeune.

Le danseur a le droit d'utiliser des protections et d'utiliser la tenue qui lui convient pour pouvoir pratiquer sa danse dans les meilleures conditions possibles. Il doit toutefois ne pas être dans l'excès et abuser de cette tolérance.

Les consignes de sécurité sont différentes d'une catégorie d'âge à l'autre. Un peu de limite et de bon sens dans la pratique des danseurs selon leur catégorie d'âge est donc la bienvenue, sans pour autant modifier ni faire obstacle à la culture de la discipline.

- Dans la catégorie enfant, il est formellement interdit aux danseurs de prendre appui sur la tête.
- Pour la catégorie junior, les danseurs peuvent se mettre sur la tête et s'en servir comme appui pour passer d'une figure à une autre, mais ils ne peuvent en aucun cas tourner sur la tête ou faire une couronne en *battle*.
- Pour la catégorie youth, il est interdit pour les danseurs de tourner sur la tête (*headspin*).
- Pour la catégorie adulte, pas de restriction de pratiques particulières à l'exception du certificat médical requis. Leur danse ne doit en aucun cas favoriser les risques et traumatismes pouvant être mis à jour par le service santé et référent, liés à nos disciplines.

Tout mouvement effectué par le danseur et qui semble non maîtrisé voire dangereux est sanctionné. Le gagnant n'est pas celui qui prend le plus de risque mais celui qui maîtrise au mieux son corps selon le niveau de difficulté du mouvement réalisé.

II - REGLEMENT SPORTIF

2.1. Conditions de participation

- Être titulaire de la licence fédérale (licence de base) de la saison en cours ;
- Présenter obligatoirement le jour des compétitions : la licence fédérale accompagnée du certificat médical d'aptitude à la pratique de la danse hip hop en compétition et d'une pièce d'identité ;
- Les ressortissants étrangers peuvent, s'ils sont licenciés à la Fédération Française de Danse, participer aux compétitions. Ils sont classés à leur rang, mais ne peuvent pas accéder aux titres de champions départementaux, régionaux ou de France.

2.2. Les compétitions officielles

Le parcours compétitif peut donner lieu à la délivrance des titres suivants :

- **Champion départemental**, à l'issue du Championnat départemental. Ce championnat est accessible à tout le pratiquant licencié remplissant les conditions de participation édictées au paragraphe 2.1. Il est non sélectif pour la participation aux championnats régionaux ou interrégionaux.
- **Champion régional ou interrégional**, à l'issue du Championnat régional ou interrégional départemental. Ce championnat sera accessible à tout le pratiquant licencié remplissant les conditions de participations édictées au paragraphe 2.1. Il est sélectif pour le championnat de France.
- **Champion de France**, à l'issue du Championnat de France.

2.2.1. Le calendrier

Les dates et lieu des compétitions sont inscrits au calendrier fédéral sur le site internet : www.ffdanse.fr

2.2.2. Les inscriptions

Les inscriptions se font directement auprès des comités départementaux et régionaux ou des organisateurs.

2.2.3. Les droits d'inscription et de dossard

Les droits d'inscription (ou droits de dossard) sont fixés par le comité organisateur. Ils doivent rester en conformité avec les règlements généraux FFDanse.

2.2.4. Classement, récompenses

Un classement général par catégorie et classe d'âges sera établi suivant les résultats obtenus.

Le gagnant de la petite finale se verra attribuer la 3ème place avec la médaille de bronze.

Le perdant de la finale se verra attribuer la 2ème place avec la médaille d'argent.

Le gagnant de la finale se verra attribuer la 1ère place avec la médaille d'or.

Pour chaque catégorie, le champion sera le 1^{er}, médaillé d'or.

2.2.5. Sélections pour le championnat de France

Pour chaque compétition sélective, dans chaque catégorie de production et classe d'âge, les solistes et les groupes ayant obtenu un titre de champion régional seront automatiquement sélectionnés pour le Championnat de France.

De plus un nombre supplémentaire de danseurs sélectionnés sera défini en fonction du nombre de participants dans chaque sélectif.

2.2.6. Championnat de France

Dans le cadre du championnat de France, le jugement se fait uniquement sur le mode à main levée, selon les critères des grilles de notation (pas de phase de qualification).

Pour chaque catégorie, la compétition se déroule selon un tableau, avec des confrontations entre danseurs par élimination directe, sauf en demi-finale où les perdants se verront proposer une « petite finale » pour l'attribution d'une 3ème place.

En finale et en « petite finale », chaque danseur disposera de 2 passages sauf pour les danseurs élites qui disposeront de 3 passages.

Un classement général par catégorie et classe d'âges sera établi suivant les résultats obtenus.

Ce classement déterminera l'attribution des titres de champions.

Pour chaque catégorie, le champion de France sera le danseur classé 1er et médaillé d'or.

En application de ce règlement, ainsi que des articles correspondant au Code du Sport français, un seul titre de Champion de France par série et par catégorie d'âge peut être attribué par an.

2.3. Autres compétitions

Pour les autres compétitions fédérales, les conditions de participation seront identiques aux championnats.

2.3.1. Les inscriptions

Les inscriptions se feront directement auprès des organisateurs.

2.3.2. Les droits de dossard

Les droits de dossard sont fixés par l'organisateur.

2.3.3. Le déroulement

Les compétitions se dérouleront conformément au présent règlement. La sélection pourra se faire de façon différente (sans grille de notation) à condition de respecter les critères de jugement.

Les catégories d'âges, le nombre de passage par battle, le nombre de personnes par équipe et les styles pourront être modifiés. Par contre, les consignes de sécurité et les restrictions d'engagement resteront les mêmes.

2.3.4. Classement, récompenses

Un classement général par catégorie et classe d'âges sera établi suivant les résultats obtenus.

Le gagnant de la petite finale se verra attribuer la 3ème place.

Le perdant de la finale se verra attribuer la 2ème place.

Le gagnant de la finale se verra attribuer la 1ère place.

Les récompenses pourront être sous formes de médailles, coupes, ou autres cadeaux.