



RÈGLEMENT NATIONAL SUISSE IDO

BREAKDANCE 2016

23.05.2016

BREAKDANCE EN GÉNÉRAL

Il y a les catégories Solo, 2 vs. 2 et Crew.

CATÉGORIES D'AGES

Enfants (Kids): jusqu'à 11 ans

Adolescents (Ados): de 12 à 15 ans

Adultes : dès 16 ans

INSCRIPTION

La compétition est ouverte uniquement aux personnes qui habitent en Suisse ou au Liechtenstein. Le délai d'inscription pour les tournois de qualification se termine normalement 10 jours avant le tournoi. Ça dépend de l'organisateur, si une inscription plus tard est acceptée. La finance d'inscription est à verser 10 jours avant le tournoi à l'organisateur. Les inscriptions sont valables uniquement avec le paiement. On doit s'inscrire sur le système de enregistrement officiel sur <http://swissidobreakdance.ch/>.

DURÉE DE LA PRÉSENTATION

Dans chaque catégorie où la musique est imposée par l'organisateur, les participants doivent danser jusqu'à ce que la musique s'arrête. Si les danseurs n'apparaissent pas, ils sont directement disqualifiés (D).

En cas spécial, quand un danseur ne peut plus participer à la compétition, il se classe en dernière place au ce tour.

ACCESSOIRES

Durant la présentation, les danseurs ne doivent pas se servir du matériel qui se trouve dans la salle. Ils n'ont le droit de se présenter qu'avec ce qu'ils portent ou ont sur eux. Des parapluies, sacs à main, masques, lunettes etc. sont **interdits**.

On peut utiliser des chapeaux, manteaux, pulls etc. tant qu'ils font partie de la tenue. Les danseurs doivent porter ces accessoires depuis le début de la présentation et il faut les garder jusqu'à la fin. On peut garder les accessoires dans la main, échanger des accessoires avec les partenaires etc., mais il est **interdit de les jeter au sol**.

Les danseurs n'ont pas le droit d'utiliser de liquides, paillettes ou d'autres substances pouvant rendre le sol glissant ou sale.

LEVAGES

Levages sont mouvements dans lesquelles les pieds de danseurs ne sont pas sur le sol et mouvements, qui sont exécutés à l'aide d'une autre personne. Levages sont **interdits** dans la catégorie kids.

ÉLÉMENTS ACROBATIQUES

Des éléments acrobatiques (salto, roue) peuvent être ajoutés. Un danseur ne se verra pas gratifié de points supplémentaires parce qu'il inclut des éléments acrobatiques à sa performance. Cependant, si ces éléments ne sont pas exécutés correctement du point de vue technique, des points seront déduits. Dans la catégorie kids, les éléments acrobatiques **ne sont pas autorisés**.

ÉLÉMENTS INTERDITS

Il est interdit d'exécuter mouvements et éléments, qui sont trop difficiles pour les danseurs et pourraient causer des blessures ou mener à la mort.



CHORÉGRAPHIE

Éléments typiques: Crown, Headspin, Backspin, Turtle, Helicopter, Windmill, Bailey Windmill, Uprock, Freeze, Sixstep, One Hand Up, Swipe, Atomic, Flair, Holoback, Traxx, 99, footwork et des variations différentes de ces mouvements et éléments.

Keen breaks, isolations, transitions fluides et aussi des éléments acrobatiques en différentes combinaisons sont attendus.

Le niveau de danse, l'exécution technique, la combinaison des éléments, l'originalité etc. sont très importants et la présentation est évaluée dans son ensemble.

ATTENTION!

Il faut montrer plus que deux éléments différents. Éléments, qui sont exécutés deux fois, sont seulement comptés une fois. En cas d'une répétition, les juges évaluent la meilleure tentative.

LE JURY

L'organisateur est responsable pour l'ensemble de la compétition. Le jury se compose de 3 à 5 juges. Tous les juges sont Breakdancer.

CONTESTATIONS

Les décisions des juges sont à respecter. Aucune contestation concernant les évaluations, le résultat final, ainsi que les décisions prises par le chef juge ne seront autorisées.

ASPECT MÉDICAL

Les organisateurs ont le droit de retirer de la compétition toute personne dont l'état de santé apparaît comme préoccupant et nécessitant des soins médicaux. Chaque participant est responsable de lui-même et doit être en possession d'une assurance personnelle valable, en cas d'accident. Les organisateurs du tournoi ne pourront être tenu pour responsable en cas de problème ou d'accident.

DISQUALIFICATION

En cas de non respect du règlement et des conditions d'inscription (ayant délibérément fourni de fausses coordonnées/nombre de participants/finance d'inscription) les contrevenants se verront de suite disqualifiés du tournoi.

FAIRPLAY

Les participants et les spectateurs doivent respecter les règles du fairplay dans le sport. La Suisse IDO peut exclure les contrevenants de tous les concours de la IDO.

CHAMPIONNATS DU MONDE

Uniquement le règlement IDO International est valable lors des Championnats du Monde. Les danseurs suivants des championnats Suisse sont qualifiés pour les Championnats du Monde IDO.

Catégorie Solo: Les 5 premiers en Adolescents (Ados) et Adultes

Catégorie Crew: Les 3 premiers en Adolescents (Ados) et Adultes

Dans les autres catégories il n'y a pas de qualification pour les Championnats du Monde.

Les danseurs recevront une notification écrite par les personnes responsables de la Suisse IDO Breakdance.

BATTLE

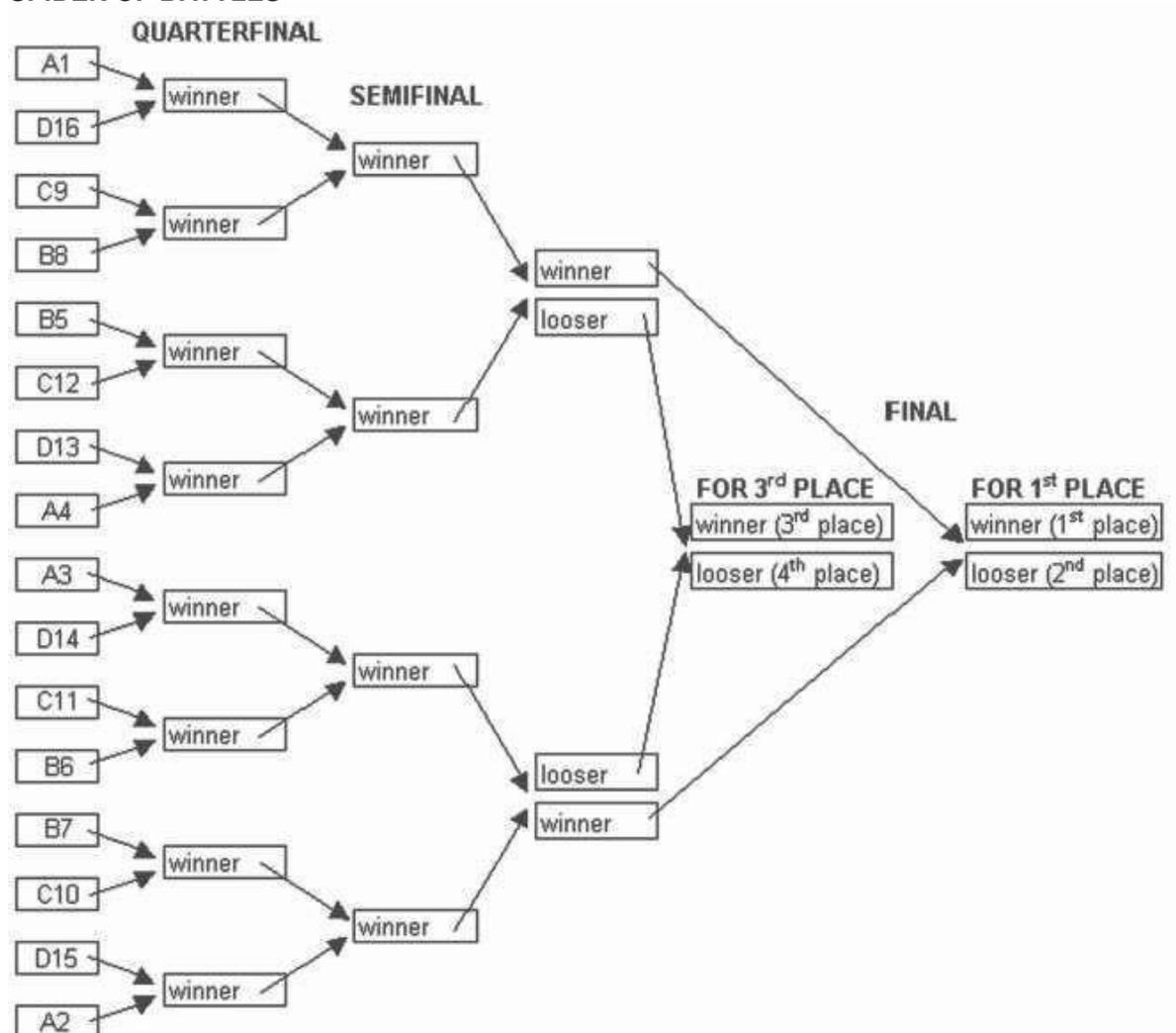
Selon la catégorie et nombre de participants, on fait le battle à partir de huitième de finale ou à partir de quart de finale.

Ensuite il y a la demi-finale pour la 3ème – 4ème place et la finale pour la 1ère – 2ème place. Pour des informations plus précises voir Spider of Battles.

CLASSEMENT APRÈS LE PREMIER TOUR

| | | | |
|----|----|-----|-----|
| 1A | 5B | 9C | 13D |
| 2A | 6B | 10C | 14D |
| 3A | 7B | 11C | 15D |
| 4A | 8B | 12C | 16D |

SPIDER OF BATTLES



S'il y a au minimum 18 participants au premier tour, les meilleurs 16 peuvent continuer avec les battles c'est-à-dire quatre pour groupe A (4 points), quatre pour groupe B (3 points), quatre pour groupe C (2 points) et quatre pour groupe D (1 point). Il en résulte huit battles (A1/D16; C9/B8; B5/C12; D13/A4; A3/D14; C11/B6; B7/C10; D15/A2).

Huit personnes continuent s'il y a 10-17 participants c'est-à-dire deux pour groupe A (4 points), deux pour groupe B (3 points), deux pour groupe C (2 points) et deux pour groupe D (1 point). Il en résulte quatre battles (A1/D8; B3/C6; A2/D7; B4/C5). Les gagnants de ces battles se battent pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ère et 2ème place.

Seulement quatre personnes continuent s'il y a moins de 10 participants, un danseur pour chaque groupe. Il en résulte deux battles (A1/D4; B2/C3).

Les gagnants de ces battles se battent pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ère et 2ème place.

Trois (si nécessaire quatre) tours par danseur suffisent dans la catégorie Breakdance Solo Battle.

CATÉGORIE SOLO

ÂGES

L'année de naissance compte pour les catégories d'âges.

MUSIQUE

Pour les Solos la musique est imposée par l'organisateur.
Tempo: libre.

DESCRIPTION RAPIDE DU BATTLE

Premier tour: 2 minutes divisées en 3 parties (chaque partie 40 seconds). En outre, il y a une « minute de warm-up » qui n'est pas évaluée.

Dans le premier tour, plusieurs participants dansent en même temps.

Les Top 16 dansent dans les battles 1 contre 1 au « knock-out-système » (5-10 min par battle).

DÉROULEMENT BREAK DANCE SOLO

Premier tour: Tous les participants commencent à « warm-up » pendant une minute. Le warm-up n'est pas évalué.

Ensuite, chaque groupe danse pendant 40 seconds. Quand tous les participants de ces trois groupes ont dansé, on commence encore une fois dans le même ordre.

Ce tour est pour les juges, qui veulent comparer les danseurs. Les juges marchent autour de la piste.

Les meilleurs 16 peuvent continuer avec les battles (knock-out-système).

QUALIFICATION

S'il y a au minimum 18 participants au premier tour, les meilleurs 16 peuvent continuer avec les battles.

Au premier tour, les juges évaluent chaque danseur avec les points 1-10.

Les critères sont:

- 1- mal-** aucun élément n'est exécuté correctement du point de vue technique, pas dans le tact
- 2- mal-** seulement un ou deux éléments sont exécutés correctement du point de vue technique, pas dans le tact
- 3- pas mal-** présentation faible, mauvaise chorégraphie
- 4- pas mal-** quelques éléments et styles différents
- 5- satisfaisant-** éléments et styles différents, mais il y a des répétitions des éléments, transitions fluides manquent
- 6- bien-** éléments et styles différents, mais pas assez d'énergie ou présence sur scène et expression émotionnel sont mal
- 7- très bien-** éléments sont exécutés correctement du point de vue technique, peu d'erreurs
- 8- très bien-** éléments sont exécutés correctement du point de vue technique, mais la condition se relâche
- 9- excellent-** éléments et styles différents de haut niveau
- 10- magnifique** –éléments et styles différents, présentation avec une note personnelle

Les juges attribuent des lettres A, B, C ou D avec des points aux danseurs. En outre, les juges attribuent des X's pour les danseurs qui doivent danser au tour prochain.

Les scrutateurs comptent les lettres et les X's comme suit:

A – 4 points, B – 3 points, C – 2 points, D – 1 point, X – 0.5 points

RÈGLEMENT NATIONAL SUISSE IDO BREAKDANCE



Les danseurs sont triés pour les battles selon le score total (Spider of Battles).

En cas d'égalité de points, on compte les points de lettres (C et D est mieux que seulement B).
En cas de nouvelle égalité de points, on compte aussi tous les points du jury (1-10).
Et en cas d'encore une nouvelle égalité de points, les participants doivent danser encore une fois. Les lettres et les points sont attribués de nouveau et le participant avec le meilleur score peut continuer.

BATTLES

Les huit battles se passent comme suit:

Les participants de groupe A doivent danser contre ceux de groupe D. Les participants de groupe B doivent danser contre ceux de groupe C (1ère place de groupe A contre le dernier danseur de groupe D etc. voir Spider of Battles).

Ni les juges ni les participants ne sont informés sur le classement. Ils ne savent pas qui est dans quel groupe. Les scrutateurs et le chef du jury seuls le savent.

La liste de battles est publiée. Après les huit battles, les gagnants vont continuer avec les quatre battles suivants et dans les deux derniers battles les danseurs se battront pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ème et 2ème place.

Il faut que le chef du jury et les scrutateurs notent toutes les décisions du jury en écrit.

Si le gagnant n'est pas clair dans un battle (bras croisés) on fait encore un tour (un tour par participant/ one breaker one move).

Après ce tour supplémentaire, les juges doivent décider qui a gagné le battle. Ils pointent avec la main vers le gagnant. Le chef du jury et les scrutateurs contrôlent les mains.

2 VS. 2

AGES

L'année de naissance compte pour les catégories d'âges.

La catégorie d'âge est déterminée en fonction de l'âge du compétiteur aîné. Si l'un des partenaires ne présente pas une différence de plus de deux ans avec la catégorie d'âge inférieure, il a le droit de figurer dans la catégorie au-dessus. La différence d'âge ne doit cependant pas excéder trois ans.

Les danseurs peuvent seulement danser dans une catégorie chez 2 vs. 2.

Des danseurs plus jeunes, qui participent chez les Adultes, ne peuvent pas participer avec un autre danseur plus jeune chez les Adolescents. Mais ils peuvent participer dans la catégorie Solo ou Crew.

MUSIQUE

La musique est imposée par l'organisateur.

Tempo: libre.

DÉROULEMENT 2 VS. 2

Premier tour: Au premier tour, les 16 meilleures équipes se qualifieront pour les huitièmes de finale au moins. 18 équipes. Les groupes participants sont déclenchés contre qui ils battent.

Les juges attribuent des lettres A, B, C ou D avec des points aux danseurs. En outre, les juges attribuent des X's pour les danseurs qui doivent danser au tour prochain.

Les scrutateurs comptent les lettres et les X's comme suit:

A – 4 points, B – 3 points, C – 2 points, D – 1 point, X – 0.5 points

Huitième de finale: Les meilleurs 16 peuvent continuer avec les battles (knock-out-système).

BATTLES

Les huit battles se passent comme suit:

Les participants de groupe A doivent danser contre ceux de groupe D. Les participants de groupe B doivent danser contre ceux de groupe C (1ère place de groupe A contre le dernier danseur de groupe D etc. voir Spider of Battles).

Ni les juges ni les participants ne sont informés sur le classement. Ils ne savent pas qui est dans quel groupe. Les scrutateurs et le chef du jury seuls le savent.

La liste de battles est publiée. Après les huit battles, les gagnants vont continuer avec les quatre battles suivants et dans les deux derniers battles les danseurs se battront pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ème et 2ème place.

Il faut que le chef du jury et les scrutateurs notent toutes les décisions du jury en écrit.

Si le gagnant n'est pas clair dans un battle (bras croisés) on fait encore un tour (un tour par participant/ one breaker one move).

Après ce tour supplémentaire, les juges doivent décider qui a gagné le battle. Ils pointent avec la main vers le gagnant. Le chef du jury et les scrutateurs contrôlent les mains.

Il est interdit d'entraver la présentation d'autres danseurs ou de mettre leur sécurité en danger.

En cas de non respect des points seront déduits.

CREW

NOMBRE DE DANSEURS

3 à 7 personnes

AGES

Le 50% au maximum des danseurs d'un groupe Crew peuvent être jusqu'à deux ans plus jeunes. L'âge de tous les autres danseurs doit correspondre à la catégorie spécifique.

MUSIQUE

Au premier tour, les crews amènent leur propre musique. Au dernier tour, la musique est imposée par l'organisateur (Breakdance Style).

La musique doit être enregistrée sur un CD. Aucun autre support n'est autorisé tel que Mini-Disc, USB etc.

Il est conseillé de prévoir une copie. Ne pas enregistrer d'autres morceaux de musique sur le CD de la compétition. Inscrire le nom du groupe et la catégorie sur le CD bien lisible. Les danseurs sont responsables de la lisibilité de la musique.

Tempo: libre

DURÉE DE LA PRÉSENTATION

Au premier tour : 150-180 seconds (2:30 – 3:00 minutes)

Les crews amènent leur propre musique. Si la durée n'est pas respectée, le crew est disqualifié.

La demi-finale (3ème et 4ème place) dure 5-10 minutes. La finale dure 10-15, si nécessaire 20 minutes, ça dépend de la décision du chef du jury. La dernière minute sera annoncée.

CHORÉGRAPHIE

Éléments typiques: Voir Breakdance en général, chorégraphie

En outre: Combinaison des éléments acrobatiques et des styles différents. Les danseurs devraient danser ensemble et pas chacun pour soi.

La musicalité, le niveau de danse, l'originalité sont très importants. Les juges évaluent aussi la synchronisation, les images, shadow standings, mirror positions, transitions fluides, la diversité de la chorégraphie et l'utilisation de l'espace de la surface de danse. Tous les éléments tel que Pop, Locking, Power moves et Electric Boogie sont attendus.

Il est **interdit** d'entraver la présentation d'autres danseurs ou de mettre leur sécurité en danger. En cas de non respect des points seront déduits.

La finale est une présentation individuelle de ces deux groupes. Chaque danseur doit danser au minimum un Solo. La présentation est évaluée dans son ensemble.

Le chef du jury va déterminer la disposition des battles, selon les résultats du premier tour (1ère – 2ème place et 3ème – 4ème place).

Toutes les autres règles: voir Break Dance Solo

DÉROULEMENT BREAKDANCE CREW

Au premier tour, les crews amènent leur propre musique.

Les juges attribuent des lettres A, B, C ou D avec des points aux danseurs. Les scrutateurs comptent les points comme suit:

A – 4 points, B – 3 points, C – 2 points, D – 1 point

Les Top 8 peuvent continuer avec les battles (quart de finale, demi-finale, finale, voir Spider of Battles), mais la musique est imposée par l'organisateur.