

# RÈGLEMENT NATIONAL SUISSE IDO

## BREAKDANCE 2020

Ausgabe Februar 202



## BREAKDANCE EN GÉNÉRAL

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

### CATÉGORIES D'ÂGES

**Enfants (Kids):** jusqu'à 12 ans

**Adolescents (Juniors):** de 13 à 16 ans

**Adultes :** dès 17 ans et plus

**C'est uniquement l'année de naissance qui compte pour définir la division d'âges et non le jour et le mois.**

### 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 7 jours avant le tournoi à l'organisateur. En cas d'inscription sur place la finance d'inscription sera de chf 20.00 par personne et par catégorie. On doit s'inscrire sur le système d'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 on peut servir du matériel pour le Show uniquement dans la catégorie Crew Show. Les danseurs n'ont pas le droit d'utiliser de liquides, paillettes ou d'autres substances pouvant rendre le sol glissant ou sale.

Dans les autres catégories, les règles suivantes s'appliquent aux 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. Les chapeaux, manteaux, pulls, capes, châles peuvent être utilisés tant qu'ils font partie du costume et doivent être conservé pendant toute la durée de la prestation. De tels articles vestimentaires peuvent être retournés à l'envers, tenu dans les mains, échangés avec un partenaire.

Aucun accessoire ne faisant pas partie intégrante de la « tenue de scène » sera autorisé : des bâtons, des parapluies, des chaises, des ballons, des sacs, des sacs à dos, des casques d'écoute, des masques, des lunettes de soleil, des banderoles, des tambours, des éventails, des instruments de musique, lampe de poche, etc... autres articles non vestimentaires ne sont pas autorisés. Masques ou tout accessoire masquant totalement ou partiellement le visage sont autorisés uniquement sur maximum 30 secondes de la performance pour autant qu'ils fassent partie du costume.

### 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 fournit de fausses coordonnées/nombre de participants/finance d'inscription/ âge etc.) les contrevenants se verront de suite disqualifiés du tournoi. Si un danseur/groupes dérange/obstrue la performance d'un autre danseur ou d'un autre groupe ou met en danger leur sécurité, cela entraînera la perte de points et dans les cas graves la disqualification.

## **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.

## **DROIT A L'IMAGE**

L'IDO est autorisé à prendre des photos et des enregistrements vidéo du participant. Le participant confirme par la présente que les photos et les enregistrements vidéo peuvent être utilisés par l'IDO, ceci est également valable après l'événement du participant. Par la présente, le participant et son tuteur légal déclarent leur accord pour l'utilisation complète de toutes les images et enregistrements sonores possibles du participant en relation avec l'IDO en Suisse et à l'étranger. Cette autorisation est illimitée dans le contenu, l'espace et le temps, comprend les droits personnels du participant et est irrévocable.

## **CHAMPIONNATS DU MONDE**

Uniquement le règlement IDO International est valable lors des Championnats du Monde. Pour le Chamionats du Monds la finance d'inscription doivent être payés, qui sont indiqués sur le formulaire d'inscription. Les danseurs du Liechtenstein, qui participent à des tournois internationaux avec la Suisse, ne sont pas autorisés à prendre le départ pour une autre nation pendant la saison.

# RÈGLEMENT NATIONAL SUISSE IDO BREAKDANCE



**Les danseurs suivants des championnats Suisse sont qualifiés pour les Championnats du Monde IDO :**

Catégorie Solo 1 vs 1 : Les 5 premiers en Adolescents et Adultes

Catégorie Crew Show Juniors: Les 3 premiers en Adolescents

Catégorie Crew Battl Adults: Les 3 premiers en Adultes

Catégorie Crew Show Adults: Les 1 premiers en Adultes

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

Si les premiers qualifiés ne participent pas aux championnats du monde, les suivants peuvent participer 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.

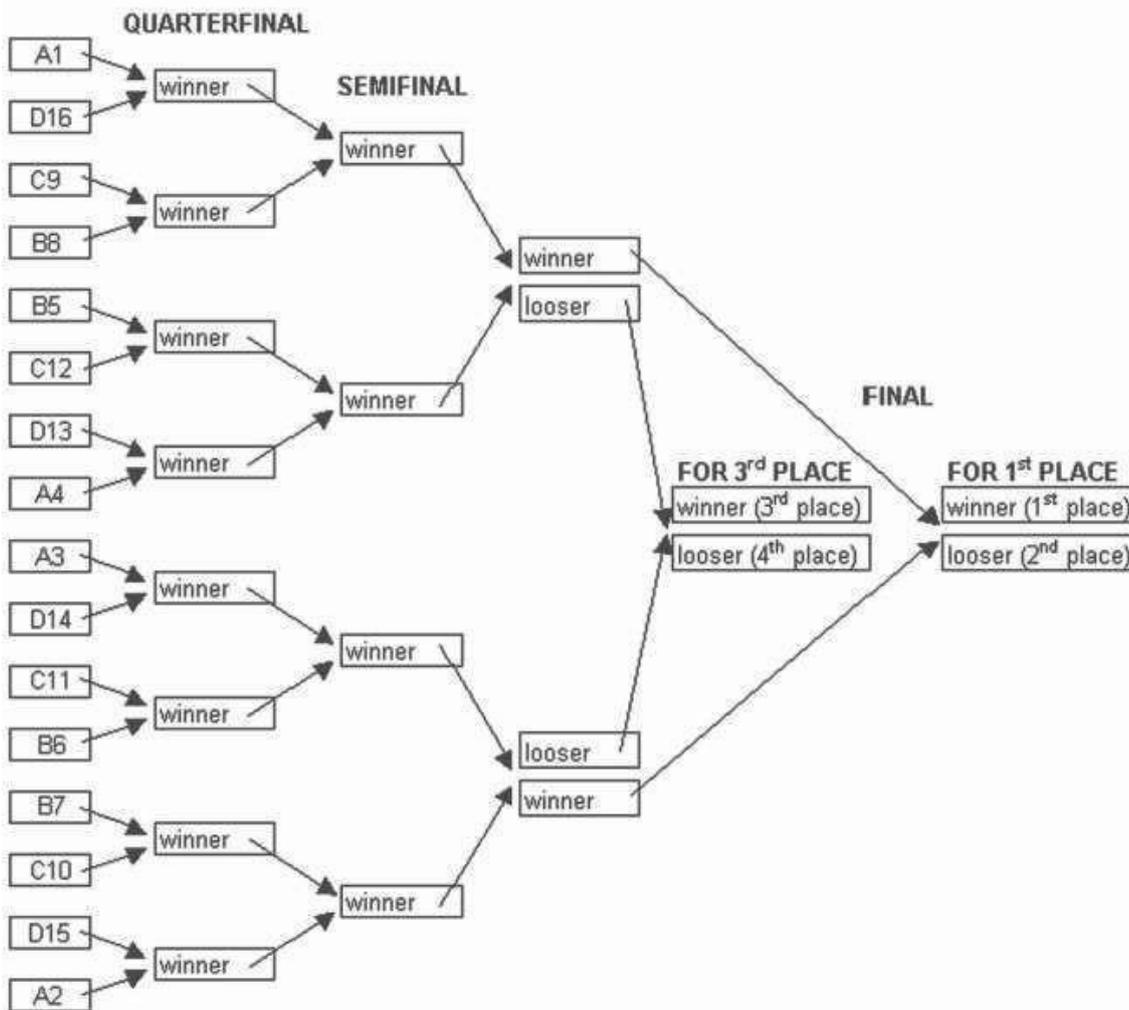
# RÈGLEMENT NATIONAL SUISSE IDO BREAKDANCE



## 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 batront pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ème 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 batront pour la 3ème et 4ème place ou pour la 1ème 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

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 (1<sup>ère</sup> 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 batront pour la 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> place ou pour la 1<sup>ème</sup> et 2<sup>ème</sup> 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 BATTLE

**Nombre de danseurs :** 3 à 7 personnes

**Catégorie :** Kids et Adults

### 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

Pour les Crew Battl la musique est imposée par l'organisateur.

**Tempo:** libre.

### DURÉE DE LA PRÉSENTATION

Pour la présélection, l'organisateur et le jury décident de la durée des combats en se basant sur le nombre de groupes participants. Les crews amènent leur propre musique.

Les meilleurs 16 ou 12 crew dansent ca, 5 minutes, Les meilleurs 10 ou 8 crew dansent ca, 7 minutes par Battle

La demi-finale (3ème et 4ème place) dure 8 minutes. La finale dure 11 minutes. La dernière minute sera annoncée.

### DESCRIPTION

**Présélection : Avec un maximum de 7 Crew** participants, ils se présenteront au jury pendant 3 minutes en dansant sur la musique de l'organisateur. Le jury évaluera les performances et attribuera des points. Les 4 Crew avec le plus de points avanceront d'un tour et dansent le Battl du système "Knock-out".

**Présélection : Avec 8 Crew et plus** participants, tous les Crew seront tirés au sort. En dépendant du nombre Crew participants, 16, 12, 10 ou 8 Crew seront sélectionnés pour participer à la bataille au prochain tour.

L'organisateur et le jury décideront du nombre Crew qui passeront au tour suivant.

Au prochain tour, la bataille sera dansée au "Knock-out system". Voir Spyder from Battles.

**Éléments typiques:** Voir Breakdance en général, chorégraphie

En outre: Combinaison des éléments acrobatiques et des styles différents. 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



## CREW SHOW

**Nombre de danseurs :** 3 à 7 personnes

**Catégorie :** Juniors et Adults

### 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.

### 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.

**Tempo:** libre

### 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 typiques du Break Dance doivent être exécutés. Styles – Pop Locking - Power moves – Electric Boogie/Popping.

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.

### 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.

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



## JUGEMENTS - VOTING SYSTEM SHOW

### **Technique**

Techniques de base fondamentales du Breakdance. Le niveau de difficulté des figures utilisées lors de la performance. Précision dans l'utilisation du rythme base et avancé. Utilisation de la piste de danse mise à disposition et (si applicable) en rapports avec les autres danseurs. Synchronisation avec la musique et les autres danseurs.

### **Composition (chorégraphie)**

Ceci implique une évaluation des mouvements, figures, variations, rythmes et (si applicable) images, schémas, lignes et cercles qui composent chaque routine. Variation et originalité dans les choix des composants, l'utilisation de l'espace verticale et horizontale, ainsi que l'utilisation de l'espace de la surface de danse sont aussi évaluées dans cette dimension.

### **Image**

L'expression physique et émotionnelle, la présentation, la communication avec le public, le niveau d'énergie et le pouvoir de toucher émotionnellement le public sont hautement importants dans cette dimension.

### **Critères de jugement / répartition des points**

#### **Technique** (technique de danse) (10 Points)

Niveau en danse  
Exécution technique  
Tempo / rythme  
Synchronisation

#### **Composition**(chorégraphie) (10 Points)

Créativité /Originalité  
Pas / mouvements / combinaisons  
Interprétation musicale harmonieuse  
Occupation de l'espace  
Mises en scène - images  
Effets

#### **Image** (10 Points)

Présence sur scène et personnalité  
Harmonie  
Authenticité et originalité  
Maquillage, coiffure et costume approprié