

REGLEMENT DE COMPETITION POUR IDO HH BATTLES

HIP HOP BATTLES

Les catégories en «Hip Hop Battles» sont les suivantes :

Solo - Groupe (3 – 7 danseurs).

Catégories d'âges :

Juniors : 11 à 14 ans

Adults : 15 et plus

SOLO

1. Musique : musique imposée par l'organisateur dans les différents styles de Hip Hop.
2. Durée de la performance: 4-6 passages, chacun des passages entre 0:30-1:00 min.

HH BATTLES Liste des musiques :

1. Uniquement NEW STYLE

2. STYLES DIFFÉRENTS

- Ragga
- R&B
- House
- D.step
- Popping

3. Uniquement OLD SCHOOL

solo BATTLES

	1st round	1/8 final	1/4 final	1/2 final	Battle 3/4. place	Battle 1/2. place
1.	1 :00 NEW	0 :30-0:40 NEW	0 :30-0:40 NEW	0 :30-0:40 NEW	0 :30-0:40 NEW	0 :30-0:40 NEW
2.	0 :30-0 :40	0 :30-0:40	0 :30-0:40	0 :30-0:40	0 :30-0:40	0 :30-0:40
3.	0 :30-0 :40	0 :30-0 :40 OLD	0 :30-0 :40 OLD	0 :30-0 :40 OLD	0 :30-0 :40 OLD	0 :30-0 :40 OLD
4.	1 :00 OLD	-----	-----	-----	-----	-----

3. Tempo: aucune restriction, mais très variable vu le nombre de styles différents.

4. Mouvements acrobatiques: autorisés selon le règlement IDO, voir chapitre ???, ceci inclus des mouvements typiques du Break Dance, mais ils ne doivent pas dominer la performance.

5. Aucun n'accessoire n'est autorisés : masque, lunettes, cannes, valise, chaises, etc...

RULES FOR IDO HIP HOP BATTLES DANCE DISCIPLINES

6. Déroulement de la compétition de Hip Hop Battles Solo :

a. Premier tour/éliminatoire :

Chaque groupes de compétiteurs (tours) commence à danser tous ensemble dans le tour éliminatoire par 1 minute de NEW STYLE, il ne peut pas y avoir plus de 6 danseurs par groupe en même temps sur la piste. Lors des passage suivants, ils danseront alors uniquement 30 à 40 secondes sur les autres styles : Ragga ou R&B ou House ou D.Step ou Popping ou autres, mais jamais plus de 6 participants par groupe en même temps sur la piste. A la fin de ce premier tour/éliminatoire ils dansent sur « OLD SCHOOL » et ceci durant une minute.

Les 16 compétiteurs seront qualifiés pour le tour suivants et continueront avec le battle (knock out system)

b. Qualification :

Les juges qualifieront les 16 meilleurs danseurs de la manière suivante :

Ils vont distribuer les points en 4 groupe :

A=meilleur, B=2^{ème} meilleur, C=3^{ème} meilleurs, D=4^{ème} meilleur diviser les danseur

Aux 4 meilleurs danseurs de son choix il va donner 4 points chacun (A), aux 4 suivants 3 points chacun(B), aux 4 suivants 2 points chacun(C) et aux 4 derniers danseurs de son choix 1 point chacun (D). A tous les autres danseurs pas de point

Si au départ de la compétition il y a plus de 20 participants le responsable de tournoi peut décider de faire la première sélection par croix

c. BATTLES:

Voici le déroulement dans les 8 battles , les danseurs classés dans le groupe A danseront contre les danseurs du groupe D et les danseurs du groupe B ils feront les battles contre le groupe de danseurs C. Voir le graphique ci-dessous. Les danseurs ne seront pas avant contre qui ils vont devoir se mesurer.

Après les 8 battles, ceux qui sont désignés vainqueurs, ils se mesureront selon le graphique ci-dessous, ceci lors du 4^{ème}, 3^{ème}, 2^{ème} et première place. A chaque battle les résultats doivent être notés par le responsable de tournoi

7. Qualification pour les championnats d'Europe & du monde solo Junior & solo Adult

Sont qualifiés pour représenter la Suisse lors des Championnats d'Europe & du Monde les 4 finalistes de ces championnats suisse. Un cinquième danseur méritant peut être sélectionné.

La finance d'inscription Internationale ainsi que les frais de voyage sont à la charge des danseurs

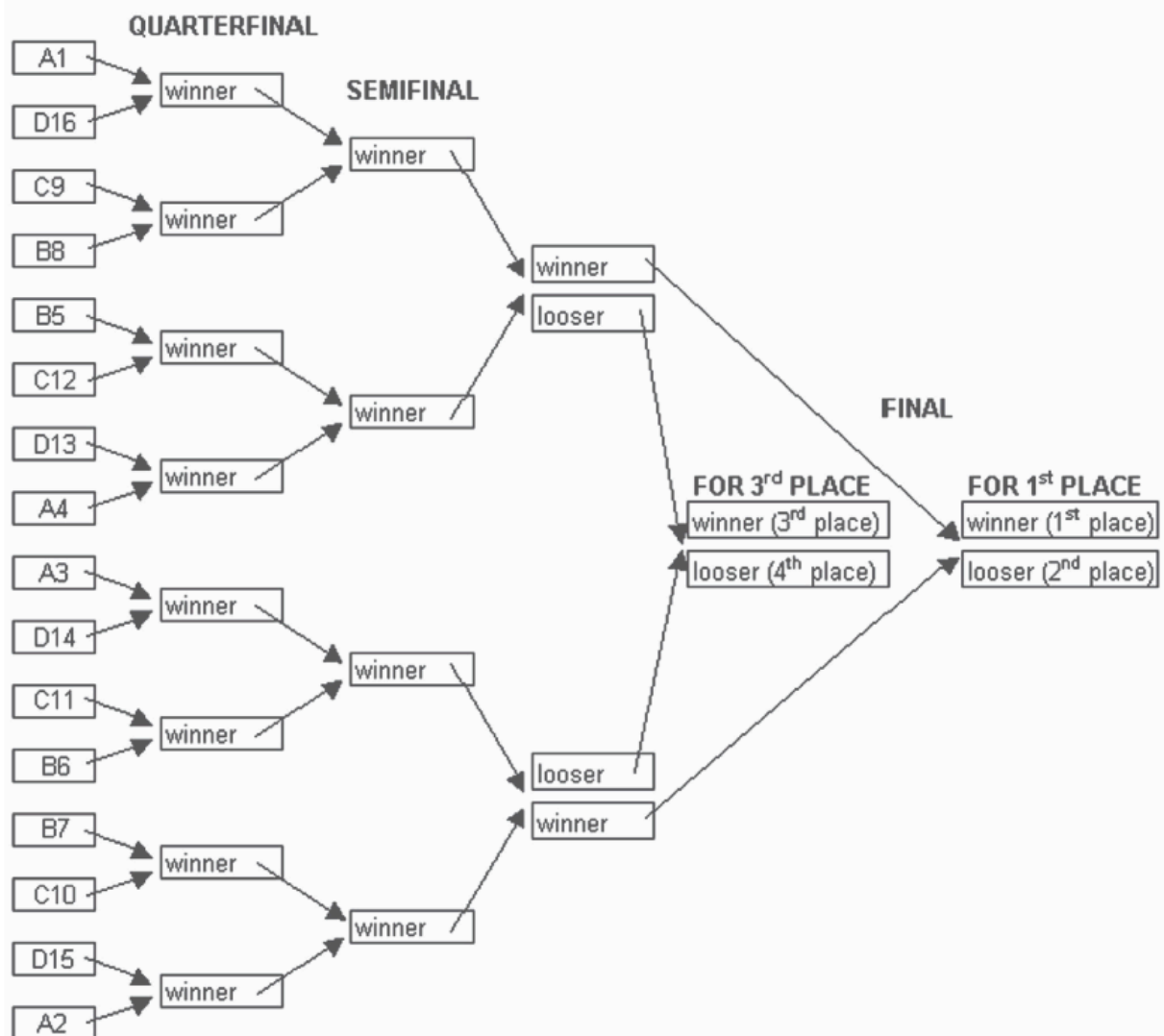
L'inscription se fait auprès de la responsable IDO Swiss : Françoise Budry.

Liste des rangs après le 1^{er} tour

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

RULES FOR IDO HIP HOP BATTLES DANCE DISCIPLINES

SPIDER of BATTLES:



Au cas où le nombre de danseurs est inférieur à 20 compétiteurs le premier tour on qualifiera de la manière suivante :

Les juges vont distribuer les points en 4 groupes :

A=meilleur, B=2^{ème} meilleur, C=3^{ème} meilleurs, D=4^{ème} meilleur diviser les danseur

Aux 2 meilleurs danseurs de son choix il va donner 4 points chacun (A), aux 2 suivants 3 points chacun(B), aux 2 suivants 2 points chacun(C) et aux 4 derniers danseurs de son choix 1 point chacun (D). Aux tours suivants les battles seront en 4 groupes : (A1/D8;

B3/C6; A2/D7; B4/C5). Les vainqueurs de ces battles iront en 2 battles et finalement un battle pour définir le 2^{ème} et le 3^{ème} et un battle pour définir le 1^{er} et le

Au cas où le nombre de danseurs est inférieur à 10 compétiteurs le premier tour on qualifie que 4 danseurs pour le battle (A1/D4 and B2/C3) .

RULES FOR IDO HIP HOP BATTLES DANCE DISCIPLINES

TEAMS

1. Nombre de danseurs: 3-7
2. Musique : le groupe doit apporter sa propre musique, ceci uniquement pour le premier tour.
A partir du 2^{ème} tour l'organisateur impose sa musique.

HH BATTLES Liste des musiques :

1. Uniquement NEW STYLE
2. STYLES DIFFERENTS
 - Ragga
 - R&B
 - House
 - D.step
 - Popping
3. Uniquement OLD SCHOOL

TEAM BATTLES

	Tous les tours
1.	0:30 - 0:40 NEW
2.	0:30 - 0:40
3.	0:30 - 0:40
4.	0:30 - 0:40
5.	0:30 - 0:40 OLD

3. Durant la performance du premier tour (Show) , la durée de la prestation est de :
150-180 secondes (2:30 – 3:00 minutes)
Aux "Semifinal-Battle" (3^{ème} et 4^{ème} place) il y aura plus de 5 entrées (différents styles).
Au « Battle Final » "Final-Battle" il y aura plus de 7 entrées ((différents styles).
4. Tempo: aucune restriction.
5. Les accessoires sont autorisés dans le premier tour (show) le hip hop .
- 6 . Si un groupe dérange l'autre groupe durant la performance, il se verra sanctionné (retraits de points) of evaluation points will result.
7. Based on the first round results, the Chairman of Judges will determine the order of "battles" between 1st - 2nd ranked teams and the 3rd - 4th ranked teams.
8. Pour les règles suivantes voir celles du « SOLO ».

9. Déroulement de la compétition Hip Hop Battle Team :

Premier tour c'est un show que doivent présenter chaque groupe sur leur propre musique.

Les juges devront être attentifs que les groupes présentent au moins 2 styles différents.

Les juges devront évaluer et choisir les 4 meilleurs groupes.

Les juges distribueront les points de la manière suivante :

4 points (A) au meilleur groupe ,

3 points(B) au meilleur groupe suivant,

2 points(C) au suivant,

1 point (D) au groupe suivant.

Les juges donnent les points uniquement aux 4 meilleurs.

Seulement les 4 meilleures groupes pourront participer au Battle sur la musique imposée (3rd against 4th and 1st against 2nd).

Si au départ de la compétition il y a plus de 8 groupes le responsable de tournoi peut décider de faire la première sélection par « croix » .

Si il y a la possibilité (durée de la manifestation), l'organisateur peut aussi décider d'utiliser la « big spider » pour sélectionner 8 ou 16 groupes dans le battle

10. Qualification pour les championnats d'Europe & du monde Team Juniors & Team Adults

Sont qualifiés pour représenter la Suisse lors des Championnats d'Europe & du Monde les 3 meilleurs groupes de ces championnats suisse

La finance d'inscription ainsi que les frais de voyage sont à la charge des danseurs

L'inscription se fait auprès de la responsable IDO Swiss : Françoise Budry.