

RÈGLEMENT DU LNB STUDIO DANCE CONTEST #4

1) Critères de candidature

NOMBRE DE DANSEURS:

Un crew comprend entre 5 et 14 danseurs et un megacrew comprend entre 15 et 25 danseurs, sans restriction de nombre homme/femme au sein de chaque section d'âge.

Catégories:

Juniors: entre 7 et 12 ans

Ados : Entre 13 et 17 ans

Adultes : 18 ans et plus

Megacrew: Tout âge confondu

NB: 75% des membres du groupe doivent obligatoirement avoir l'âge de la catégorie en question, 25% des membres ont droit à une dérogation (inférieure ou supérieure à la catégorie choisie).

Chaque participant doit fournir une pièce d'identité valide (permis de conduire, acte de naissance, carte d'identité, passeport) lors de l'inscription au concours et présenter la pièce en question le jour du concours.

Nombre limite de participations

Le membre d'un crew n'est autorisé à passer au maximum 3 fois physiquement sur scène (SOLO, DUO, TRIO, GROUPE, MEGACREW COMPRIS).

Formulaires et décharges à compléter

1. Les candidats doivent remplir et signer tous les formulaires nécessaires, dont ceux d'inscription et d'assurances. Tous les formulaires doivent être retournés à l'organisateur accompagnés des frais d'inscription avant la compétition, sans quoi l'inscription ne sera pas valide si elle n'est pas présentée.

2. Formulaire de décharge de responsabilité et cession de droit à l'image: les crew doivent signer et retourner le formulaire déchargeant le LNB STUDIO (association Est-Vie'Danse), l'organisateur, leurs agents, opérateurs, équipes et sponsors de toute responsabilité en cas d'accident ou blessure touchant l'un des membres avant, pendant ou après l'événement.

Changements ou remplacement de candidature

Le remplacement de candidat au sein du crew est autorisé uniquement pour des circonstances échappant au contrôle des membres du crew.

Il revient à l'organisateur de l'évènement d'approuver ou non ces circonstances.

2. Déroulement de la compétition

Ordre de passage

Catégorie Junior

Catégorie Ado

Catégorie Adulte

Catégorie Megacrew

Remarque: L'organisateur de la compétition peut modifier l'ordre de passage et doit alors en informer les groupes.

Scène

La dimension de la scène est de : 10 m x 6,50 m.

Tenue de scène

La tenue peut être composée d'accessoires tels que des chapeaux, casquettes, gants, écharpes, bijoux etc. Il est autorisé de retirer des éléments de la tenue au cours de la prestation, sous réserve qu'il n'y ait pas d'abus ou de grossièreté. Les vêtements retirés devront être placés en dehors de la zone de compétition et ne devront sous aucun cas être envoyés dans le public. Les huiles pour le corps et autres substances pouvant affecter la propreté de la surface de la scène et la sécurité des autres participants sont interdites. Les crew peuvent porter des chaussons de jazz, des bottines de danse, des baskets ou des chaussures de course. Tous les participants, hommes ou femmes, doivent porter des sous-vêtements appropriés à tout moment.

Objets

Les objets qui ne sont pas considérés comme faisant partie de la tenue d'une compagnie sont interdits (par ex. cannes, chaise, tambourin, instruments de musique...) Les protections de genoux, casques, ou tout équipement destiné à améliorer la sécurité et la bonne exécution d'un mouvement sont autorisés s'ils sont, dans la mesure du possible, dissimulés afin de ne pas nuire à la performance ou à l'attention des juges.

Soins médicaux

1. Il est de la responsabilité du crew, de son entraîneur ou de son administrateur de signaler aux organisateurs de l'événement un membre blessé ou malade.
2. A tous moments de la compétition, avant et pendant, si le membre d'un crew est malade, blessé, ou dans une condition physique ou mentale pouvant le/la mettre en danger, il/ elle peut être déclarée inapte à concourir ou disqualifiée de la compétition. L'organisateur de la compétition se réserve le droit d'exiger le retrait d'un candidat qui semblerait avoir une blessure, un handicap sérieux ou besoin de soins médicaux.
3. L'organisateur de la compétition se réserve le droit d'exiger un avis médical écrit autorisant un candidat à concourir s'il estime ce dernier soumis à un risque médical ou émotionnel.

Obligations de Performance musicale

1. La chorégraphie doit être entièrement réalisée sur une musique sélectionnée et préparée par le crew. L'organisateur de la compétition ne doit pas fournir la musique choisie par le crew.
 2. La musique de compétition du crew doit être sur deux supports à prévoir. Elle doit être le seul morceau enregistré sur le CD et/ou sur la clé USB (la clé usb ou le cd doit être apporté en mains propres directement à la sono ou envoyée à l'avance à l'adresse mail suivante: Lnbstudio30@gmail.com).
- NB: nous recommandons l'envoi de la musique par mail à l'organisation avant le jour de la participation au concours pour une meilleure garantie de contrôle de celle-ci**
3. Le nom du crew et sa catégorie doivent être imprimés sur le CD ou sur la clé USB.
 4. Il n'y a pas de limite de nombre de morceaux utilisés dans une même chorégraphie. Les morceaux peuvent être montés pour améliorer une chorégraphie.

Répétition

Suivant le timing, l'heure d'arrivée des danseurs et le déroulement des préparatifs de la compétition, une répétition sur scène peut être possible sous réserve de l'accord des organisateurs, le cas échéant, les groupes se présenteront directement sur scène lors de la compétition sans répétition.

Ordre de passage des prestations

L'ordre de passage sera tiré au sort par l'organisateur ou par l'ordinateur.

Feedback

Suite à la communication des résultats et au moment défini par l'organisateur de l'événement, les crew éliminés ou victorieux pourront rencontrer un représentant du jury pour un compte-rendu sur leur prestation (selon les disponibilités). Le crew et son entraîneur peuvent assister à la session feedback. La séance de feedback (environ 10 minutes) est proposée comme un encouragement positif et un moyen d'aider les groupes pour les futures compétitions. Le représentant du jury peut immédiatement mettre fin à la séance si l'un des membres du groupe se montrait agressif ou irrespectueux.

3. Composition de la chorégraphie

Directives et suggestions pour la création de votre chorégraphie

Les équipes sont invitées à être innovantes et créatives et à suivre leur propre style et identité dans le montage de leur enchaînement. Il n'y a pas de chorégraphie type pour gagner.

La gymnastique et les mouvements acrobatiques au sein d'une chorégraphie seront considérés comme des astuces sans valeur spécifique à moins d'être précédés, suivis et intégrés dans un enchaînement Hip Hop. L'intégration de TRICKS (pratique définie par l'usage de techniques issues d'autres disciplines que la danse Hip Hop, par ex. la gymnastique) peut être un plus pour la réalisation d'une chorégraphie, mais ne sera pas la raison d'une

évaluation supérieure aux autres équipes. Aucun bonus ne sera attribué pour l'intégration de tricks mais leur utilisation pour élever le niveau ou personnaliser un enchaînement est un risque autorisé.

Il est fortement encouragé de se distinguer et d'utiliser une stylistique originale pour être créatif et séduire le public.

Durée de la chorégraphie

1. La durée d'une chorégraphie pour les groupe et megacrew est de **maximum 6 minutes** .

Une marge de 5 secondes est autorisée, soit une durée de **6.05 minutes au total**.

Pour les Solo-Duo-Trio, le maximum attendu est de 2 minutes sans marge de dépassement.

2. Le temps de passage débute au premier son audible (y compris un bip de signal) et termine au dernier son.

3. Toute chorégraphie dépassant la limite maximum de temps sera sanctionnée directement par le jury.

Notation de la chorégraphie

La performance de l'Equipe Hip Hop est évaluée selon les critères de Performance et Technique et peut atteindre une note totale maximum de 10 points.

1) Critères de performance et barème de points

Performance = 50% soit 5 points sur le score final

Le jury récompensera les chorégraphies dont la composition intègre des mouvements uniques, originaux et créatifs, un nombre important de styles de street dance et Hip Hop, un bon usage de la scène, de la formation, de la mise en scène, de l'intensité et du caractère urbain, donne un enchaînement divertissant et suscite de l'émotion.

- **CREATIVITE (10%)**
- **MISE EN SCENE, DISPOSITION, FORMATIONS ET CHANGEMENT DE NIVEAU (10%)**
- **INTENSITE DU SHOW, ASSURANCE, ANTICIPATION & PRESENCE (10%)**
- **TENUE VESTIMENTAIRE (10%)**
- **POUVOIR DE DIVERTISSEMENT / ADHESION DU PUBLIC (10%)**

2) Critères techniques et barème:

Technique = 50% soit 5 points sur le score final

Le jury évaluera l'exécution et la difficulté de la/des disciplines présentées: Popping, Locking, B.Boying, Hip Hop, House Dance, Hype, Waack, Vogue, Krump etc. Le jury prendra en considération la qualité de mouvement au long de l'enchaînement, y compris les placements de bras, jambe, corps, la combinaison des 3 niveaux :
– au sol, debout et en l'air – ainsi que la synchronisation des membres.

- **MUSICALITE (10%)**
- **SYNCHRONISATION/TIMING (20%)**
- **EXECUTION/ GESTION DE LA MOBILITE ET DE LA STABILITE (10%)**
- **DIFFICULTE D'EXECUTION DE STYLES DE DANSE HIP HOP AUTHENTIQUES (10%)**

Circonstances Extraordinaires

Une circonstance extraordinaire est un évènement qui échappe au contrôle d'un groupe dont les compétences en seraient affectées à n'importe quel moment de la chorégraphie. Une circonstance extraordinaire est reconnue par décision de l'organisateur de l'évènement. Cela peut être (liste non exhaustive) :

- 1. Erreur de signal ou de musique diffusée**
- 2. Problème avec la musique dû à un dysfonctionnement de l'équipement**

3. Perturbations causées par une panne d'équipement (lumière, scène, lieu ou son)
4. Une perturbation ou la présence d'un objet imprévu dans la zone de performance, juste avant ou pendant la prestation, cause par un individu ou autre extérieur à l'équipe qui concourt.

Gestion des circonstances extraordinaires

1. L'équipe a la responsabilité d'interrompre immédiatement sa prestation en cas de circonstance extraordinaire.
2. L'organisateur de la compétition évaluera la situation en concertation avec le jury, et sur décision et après résolution du problème, l'équipe pourra revenir sur scène et recommencer sa prestation. Si l'organisateur de l'événement considère la demande de l'équipe irrecevable, l'équipe ne sera pas autorisée à recommencer et devra déclarer forfait.
3. La demande d'une équipe de reconnaître une circonstance extraordinaire une fois sa prestation achevée ne sera ni acceptée, ni considérée.

Départ de l'équipe

Tous les membres de l'équipe doivent débiter ensemble et rester ensemble sur scène pendant l'intégralité de la prestation. **Aucune entrée ou sortie de scène d'un ou plusieurs membres n'est possible au cours de la prestation.** Le non-respect de cette règle justifiera une pénalité.

Départ en retard

Une équipe qui arriverait sur scène ou prendrait position plus de vingt (20) secondes après avoir été appelée recevrait une pénalité de retard.

Pré-départ

Un pré-départ est considéré lorsqu'avant de prendre les positions de départ, l'équipe fait une démonstration excessive de plus de dix (10) secondes une fois que tous les membres sont arrivés sur scène. Une pénalité sera alors donnée.

Dépassement

Une équipe qui ne se présenterait pas sur scène ou ne prendrait pas sa position de départ dans les soixante (60) secondes après avoir été appelée sera considérée comme démissionnaire et sera disqualifiée.

Frime

Est considérée comme de la frime une démonstration post-performance ou une pose à la fin de la prestation. Une pénalité sera attribuée.

Chutes

1. Chutes majeures

- a) un membre ou plusieurs tombent pendant un porté ou un appui sans pouvoir se rattraper.
- b) un membre fait une chute pendant la prestation sans pouvoir se rattraper

2. Chutes mineures

- a) une erreur très visible, accidentelle, au cours de la prestation mais qui est rattrapée
- b) un membre trébuche, fait un faux pas ou chute mais peut se rattraper.

Liste des pénalités :

PERFORMANCE

Tous les membres de l'équipe ne sont pas sur la scène au début ou à la fin de l'enchaînement, ou sortent et reviennent au cours de la prestation : -1

Retard (pas sur scène dans les 20 secondes après l'annonce) : -0,05

Frime : -0,05

Pré-départ (pré-performance présentée pendant plus de dix (10) secondes) : -0,05

Chute, faux pas ou hésitation MAJEURE / par occurrence : -0,1

Chute, faux pas ou hésitation MINEURE / par occurrence : -0,05

Faux départ : -0,1

MUSIQUE

Durée de la chorégraphie (pas dans la limite des 1 :55 – 2 :05) : -0,1

MOUVEMENTS INTERDITS

Gestes, mouvements grossiers ou vulgaires : -0,1

TENUE VESTIMENTAIRE

Usage d'objets superflus : -0,1

Vêtements ou accessoires jetés dans le public : -0,05

Tenue/chaussure non-autorisée : -0,05

Tenue en mauvais état (lacets défaits / vêtements) : -0,05

Utilisation d'huiles corporelles, peintures ou autres substances nuisant à la zone de performance : -0,05

4. JUGER ET NOTER

Panel de jurés

Le panel de jurés est composé de 3 personnes soigneusement choisies par l'organisation. Sa décision est sans appel.

Jurés siégeant au concours

Les jurés siégeront à une table parallèle à une distance permettant une visibilité claire et dégagée de chaque groupe, «des pieds à la tête ». Un éclairage approprié doit être garanti.

Fonctions des Jurés

1. Juger la partie Artistique
2. Juger la partie Technique

Calcul de la Note Finale

1. La note maximum est sur 10.
2. La moyenne des notes artistiques et celle des notes techniques de chaque juré sera calculée et intégrée dans le score final.
3. La note finale sera arrondie au centième près.

Notes Ex aequo

La distinction des notes ex aequo se fera dans l'ordre suivant :

1. L'équipe avec la meilleure note de Performance
2. L'équipe avec la meilleure note de Technique
3. Une analyse du classement ordinal du Jury

Note et classement

La note finale détermine le classement final et officiel de l'équipe (même dans le cas où il n'y aurait pas assez de participant dans une catégorie).

Ecart par rapport au règlement et/ou la compétition

Tout problème ou écart au cours d'une compétition sera signalé à l'organisateur de la compétition et les décisions prises ne pourront être contestées.

Contestations

La contestation est interdite et ne sera acceptée pour aucune note ni résultat d'une décision.

Cérémonie de remise des prix

La compétition s'achèvera par une cérémonie dédiée aux équipes ayant les meilleures notes totales finales. Des médailles, décorations et/ou prix récompenseront au moins les trois meilleures équipes dans chaque catégorie de la compétition.

Le classement de toutes les équipes sera affichés à l'issue de la remise des récompenses.