

# RÈGLEMENT

---

## DANSES HIP HOP

Mise à jour le 5 Octobre 2025



Pour noter de manière pertinente, je dois connaître les 4 niveaux de chaque critère afin de pouvoir départager les crews selon un référentiel clair et commun (cf. fiche d'aide à la notation, page 11).

Un tutoriel d'aide à la notation se trouve à cette adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=PfoM9399Vic>

- **Avant le Battle, je dois :**

- Inscrire mon nom et mon prénom ainsi que mon établissement
- Reporter clairement le nom de l'établissement scolaire de gauche et de droite et entourer la catégorie (collège ou lycée) en haut à droite
- Je dois toujours avoir comme objectif de départager les deux équipes, quand cela est possible
- Lever la main quand le jury prof me demande si je suis prêt, et seulement si je suis prêt.

- **Pendant le Battle, je dois :**

**En direct**

- M'occuper du critère combinaisons et des pénalités (pour le juge pénalité) (cf. page 3 à 7 pour plus de précisions)
- Être concentré sur le Battle tout au long de chaque passage.

**A la fin de chaque passage :**

- Râturner la case G ou D si le/les styles(s) n'ont pas été clairement identifiés la majeure partie du passage.  
Mettre un petit V dans la case G ou D si le passage est validé du point de vu des styles.

**A la fin de chaque alternance : Crew A (à gauche) puis réponse du crew B (à droite)**

- Déterminer quel Crew a été le plus fort sur chacun des 4 critères suivants :

**Combinaisons, Maîtrise technique, Musicalité, Présence.**

Je mets alors une croix dans la case correspondante. Pour chaque critère mon objectif est de pouvoir départager les 2 crews mais s'il n'y a vraiment aucune différence sur le même critère, je mets une croix sur la ligne du milieu entre gauche (G) et droite (D).

- **Après le battle, je dois :**

- Être à l'écoute des juges *pénalités* qui ont peut-être des pénalités à me signaler, et si besoin reporter les points de pénalités liés à la validation des styles.
- Faire les totaux pour connaître la note de l'équipe sur chaque passage, 4 pts possibles par passage. Si les deux crews sont à égalité, je mets une croix au milieu, ce qui permet à chaque équipe de remporter 1 point. 16 points maximum sont attribués sur ces critères dans la catégorie établissement, 24 pts en « excellence ».
- Reporter les points **des critères** dans le dernier tableau en bas
- Enlever les points de pénalités si besoin en les reportant dans la bonne case.
- Entourer le vainqueur en haut de page
- Essayer, dans la mesure du possible, de départager les groupes afin de donner un vainqueur. S'ils sont à égalité à la fin de toutes les additions, je départage en donnant un point bonus à mon équipe **coup de cœur**.

NB : les carrés R et F, en bas de la feuille, sont réservés aux professeurs pour évaluer le résultat du Battle (R) et le remplissage de la fiche (F) du juge.

### 1) Le critère « Variété des styles »

Avant tout, pour qu'un style soit identifié et que le passage puisse être validé, cela implique de respecter les bases et marqueurs gestuels du style (cf. P8 terminologie danse hip hop).

#### Pour les Battles « Equipe Etablissement » :

- Les styles sont imposés comme suit :  
**Passage 1** : locking et/ ou popping ; **P2** : hip hop et/ ou krump ; **P3** : break debout et/ ou au sol ; **P4** : house et/ou waacking/voguing.

Pour chaque passage, on doit clairement identifier l'un des deux styles imposés ou les deux sur une majorité du passage. Dans le cas contraire, l'équipe a **2 points de pénalités**.

Concernant le style popping, il est tout à fait possible de faire du pop, du waving et du tetris car cela fait partie du style popping.

En break dance, il faut qu'il y ait au moins 1 fois du break au sol dans le passage, dans le cas contraire l'équipe a 2 points de pénalités

Lorsque le/les styles n'apparaissent pas clairement sur la majorité du passage, la lettre G doit être raturée

( ~~AA~~ si cela concerne l'équipe de gauche, la lettre D doit l'être si ça concerne l'équipe de droite.

Si le passage est validé (le/les styles apparaissent clairement la majeure partie du temps) ce symbole U doit apparaître dans la case G et ou D, il signifie validé.

1 LOCKING/POPPING		2 HIP-HOP/KRUMP		3. BREAK DEBOUT/SOL		4. HOUSE/ WAACKING/VOGUING	
<del>AA</del>	D ✓	G ✓	D ✓	<del>AA</del>	D ✓	G ✓	<del>AA</del>

Dans l'exemple ci-dessus, le crew de gauche a 4 points de pénalités par rapport aux styles car le premier passage et le 3<sup>ème</sup> passage n'ont pas été validés tandis que le groupe de droite a 2 points de pénalités par rapport aux styles car le 4<sup>ème</sup> passage n'a pas été validé.

#### Pour les Battles « Excellence » :

- Les styles sont imposés comme suit :  
**Passage 1**: Locking; **P2**: Hip hop; **P3**: Popping; **P4**: Break; **P5**: House; **P6**: solo all style
- Si une équipe ne danse pas clairement sur le style imposé la majeure partie du temps, elle est pénalisée et a obligatoirement 0 point sur son passage.

Si les deux équipes ne respectent pas le style : 0 à 0.

Pour que le passage soit comptabilisé, le style doit clairement apparaître sur une majorité du passage.

En break dance le passage ne peut être comptabilisé que si le break au sol est clairement présent sur une majorité du temps.

Sur le 6<sup>ème</sup> passage (solo all style), le danseur a la liberté dans le choix du style de danse hip hop qu'il réalise. Il ne peut pas avoir une gestuelle non hip hop au risque d'obtenir le niveau bronze dans le critère maîtrise technique.

## 2) Le critère « Combinaisons »

Les combinaisons retenues **ne sont que celles réalisées sur l'espace de danse** et non pas celles effectuées derrière la ligne d'attente.

Il est important de connaître les différentes catégories d'effets (Temps, Espace, Autre), et d'avoir une bonne connaissance des possibilités de combinaisons pour chaque catégorie. **Voici une liste non exhaustive par catégorie d'effet :**

Les effets de Temps : question-réponse, décalage (cascade, canon, accumulation...), unisson inattendu, lâcher/rattrapé, ralenti (uniquement si effectué à plusieurs).

Les effets d'Espace : changement de formation géométrique, opposition de direction (éclatement et avec croisement), opposition de niveau, d'orientation, contre point, **passé dessus/ passé dessous (avec ou sans bref point d'appui sur un ou plusieurs partenaires)**

Les « Autres » effets : marionnettiste, shiva, portés, contacts, géométrie variable.

« La relation à un objet » n'est plus une combinaison qui peut être identifiable par les juges. Leur utilisation devenait excessive, parfois au détriment d'un travail de recherche gestuelle et d'expression corporelle. Le « miroir » très peu utilisé et repérable est également retiré.

**Les portés doivent durer un minimum de temps et les contacts doivent être suffisamment riches visibles et construits pour pouvoir être considérés comme des combinaisons.**

L'utilisation de toute substance pouvant rendre la surface de danse glissante est interdite (talc, eau etc ...)

Sur la fiche, il est toujours indiqué :

T  
E  
A

Pendant le passage, si on voit une combinaison non marquante de la catégorie, on entoure à moitié la lettre, si on voit une combinaison marquante de la catégorie, on entoure entièrement la lettre. Lorsqu'une lettre est à moitié entourée, le seul moyen de l'entourer entièrement est de voir une combinaison marquante dans la catégorie, si on revoit une non marquante, on ne note rien.

**Pour simplifier la tâche des juges, il n'est donc pas nécessaire de noter toutes les combinaisons.**

Comment départager ?

Une lettre entourée vaut 1 WAOUH

Une lettre à moitié entourée vaut 0,5 WAOUH

Une lettre non entourée vaut 0 WAOUH

Au maximum sur un passage, on peut avoir 3 WAOUH si les 3 lettres sont entourées.

A la fin du passage de chaque crew, on met la croix dans la case de l'équipe qui a le plus de WAOUH ou au milieu si les 2 crews ont le même nombre de WAOUH

S'il n'y a aucune combinaison à droite et à gauche, on met quand même une croix qui est forcément au milieu (puisque ça fait 0 waouh pour chaque crew).

Exemple :

1 <sup>er</sup> passage	
G	D
T	T
E	E
A	A

Dans l'exemple ci-dessus, c'est le crew de droite qui l'emporte car il a 2 WAOUH. La lettre T est entourée ce qui signifie qu'il y a eu au moins une combinaison marquante dans la catégorie Temps. Dans les catégories Espace et Autre les lettres sont à moitié entourées, cela signifie qu'il y a eu une ou plusieurs combinaisons non marquantes dans chacune de ces 2 catégories.

Le Crew de gauche perd car, il a 1,5 WAOUH, le T est à moitié entouré, le E n'est pas du tout entouré car le crew n'a pas réalisé de combinaison dans la catégorie Espace et le A est entouré car il a dû y avoir au moins une combinaison marquante dans la catégorie Autre.

**Nous rappelons que les combinaisons marquantes sont celles pour lesquelles le juge fait un vrai « WAOUH » dans sa tête lorsqu'il la voit. C'est une décision personnelle dépendante de sa sensibilité. Généralement ce sont des combinaisons qui suscitent l'émotion du juge parce qu'elles sont surprenantes. Très souvent, ce sont des combinaisons qui ont une ou plusieurs des caractéristiques suivantes (originales, complexes, drôles, acrobatiques ...).**

Cette nouvelle façon d'évaluer les combinaisons doit inciter les équipes à travailler la qualité des combinaisons et non pas la quantité car avec 3 combinaisons marquantes (1 dans chaque catégorie), le groupe peut obtenir le nombre de WAOUH maximal. Par ailleurs un nombre excessif de combinaisons peut réduire la lisibilité du style réalisé ce qui peut porter préjudice au groupe.

### 3) Les « Pénalités » (en bas de feuille)

Il y a un juge pénalité à part entière, le juge principal récupère les informations du juge pénalité afin d'ajouter des pénalités sur sa fiche à la fin du Battle.

### **Il y a pénalité si :**

#### **☐ Temps dépassé (T)**

- Le juge lève un drapeau rouge car l'équipe n'est pas sortie 45 secondes après son entrée sur l'espace de danse. Si à 45 secondes, l'équipe est en train de sortir et le déplacement pour sortir est continu (qu'il n'y a pas d'arrêt), le drapeau rouge n'est pas levé.

Pour rappel, le juge chrono-drapeau doit clairement agiter le drapeau blanc de 35 à 45 secondes sans discontinuer.

#### **☐ Non-respect de la règle des entrées (E)**

- Si le renforcement de l'entrée d'un passage est effectué pendant plus de 10 secondes, le juge chrono-drapeaux lève les deux drapeaux en même temps. Si à 10 secondes, l'équipe est en train de sortir et le déplacement pour sortir est continu (qu'il n'y a pas d'arrêt), les drapeaux ne sont pas levés.

En cas d'une entrée « ratée » où le(s) danseur(s) se coordonnent mal et font un « faux départ » en rentrant-ressortant, pas de pénalité mais on laisse défiler le chrono.

#### **☐ Non-Respect des lignes (L)**

- Un ou plusieurs élèves dansent clairement **au-delà d'une des lignes de l'aire de Battle**.  
Si seul un pied dépasse, je ne mets pas la pénalité.

#### **☐ Attitude irrespectueuse (I)**

**Une attitude irrespectueuse sur l'espace de danse ou l'espace d'attente entraine une pénalité, voici les différents cas de figure possibles :**

Un ou plusieurs élèves effectuent des gestes à caractère « sexuel » marqués et/ou des gestes insultants ou irrespectueux (doigt d'honneur etc...). De même tourner le dos à son adversaire pendant la quasi-totalité de son passage est considéré comme étant irrespectueux. Le Battle est une forme de pratique mettant en avant le partage et une énergie positive communicative, c'est aussi une danse de confrontation et de provocation, mais cela doit rester « du jeu », les juges doivent pouvoir faire la part des choses.

#### **☐ Non-respect de l'alternance (A)**

- Un crew sort de l'aire de Battle et propose un deuxième passage sans attendre la réponse des adversaires / Un ou plusieurs élèves ne laissent pas le temps à leurs adversaires de finir leur passage.

**Le non respect de la règle d'originalité du passage n'est plus un motif de pénalité.**

**Pour faciliter le travail dans la catégorie « établissement »** il n'est plus obligatoire de respecter la règle d'originalité du passage. Comme dans la catégorie « excellence », je peux présenter les mêmes passages d'un battle à l'autre. Néanmoins, il est tout à fait possible de créer plusieurs passages (par style pour une même forme de groupement) pour apporter de la surprise et de la nouveauté au cas où il y a les mêmes juges sur plusieurs battles consécutifs de mon équipe.

A la fin du battle, je ne dois pas oublier de reporter clairement les pénalités (en différenciant les types de pénalités pour la catégorie établissement).

	CRITERES / 16	PENALITES		TOTAL FINAL /16
		Styles	Autres	
G		- 2		
D			- 1	

Dans l'exemple ci-dessus le crew de gauche a moins 2 dans la case style car il a réalisé un passage ne présentant pas clairement la majeure partie du temps le/les styles imposés.

Le crew de droite a une pénalité car il a obtenu une pénalité autre (temps ou non-respect des lignes ou attitude irrespectueuse ou autre...)

D'autre part, nous attirons votre attention sur 2 règles qui pourraient entraîner des pénalités à l'avenir si on se rend compte qu'elles ne sont pas respectées :

- Les crews ne doivent pas mettre trop de temps avant de s'élancer sur l'aire de battle et les temps de préparation dansée derrière la ligne doivent être limités.
- Tous les professeurs et élèves en dehors des juges et des élèves danseurs participant au battle doivent rester assis du côté des spectateurs.

#### 4) Règle qui entraîne la défaite du Crew

##### ❑ Non-respect des passages exigés (P)

Le premier crew qui ne respecte pas un passage exigé perd le Battle. Le Battle se déroule jusqu'au bout mais le juge pénalisé, à la fin du Battle, doit prévenir les juges que la première équipe à ne pas avoir respecté cette règle fondamentale a perdu le Battle.

- En championnat « **Equipe Etablissement** » : Solo – duo – 2 crews complets
- En championnat « **Excellence** » : 1 solo – 2 duos – 2 crews complets – 1 solo all style (à la fin) qui est un passage solo à réaliser sur un son issu de la culture hip hop et/ou proche de cette culture (funk, hip hop, break beat, krump beat, house, afro house, électro...)

- En championnat « **Excellence** » et « **établissement** » :

Désormais dans toutes les catégories (« excellence » et « établissement »), aussi bien en collège qu'en lycée, l'équipe qui répond doit obligatoirement proposer la même forme de groupement que l'équipe qui questionne.



**Exemple (dans la catégorie « excellence ») :**

Crew A : le 1 <sup>er</sup> passage est un solo	Réponse du Crew B : le 1 <sup>er</sup> passage est un solo
Crew A : le 2 <sup>ème</sup> passage est un duo	Réponse du Crew B : le 2 <sup>ème</sup> passage est un duo
Crew A : le 3 <sup>ème</sup> passage est un crew	Réponse du Crew B : le 3 <sup>ème</sup> passage est un crew
Crew A : le 4 <sup>ème</sup> passage est un duo	Réponse du Crew B : le 4 <sup>ème</sup> passage est un duo
Crew A : le 5 <sup>ème</sup> passage est un crew	Réponse du Crew B : le 5 <sup>ème</sup> passage par un crew

Pour le crew A et le crew B, le 6<sup>ème</sup> passage est forcément un solo « all style ».

Dans cet exemple, le crew B effectue un Battle conforme car tous ses passages sont réalisés dans la même forme de groupement que l'adversaire.

Par contre, si l'équipe B avait proposé un duo à la place d'un crew sur le 5<sup>ème</sup> passage, elle aurait perdu le Battle en utilisant une forme de groupement différente de l'équipe A (non-respect d'un passage exigé).

Pour rappel, le crew A peut mettre les différentes formes de groupement dans l'ordre qu'il souhaite.



### STYLES EN DANSE DEBOUT

**LOCKING** : Danse funky caractérisée par des mouvements de *paces* (pouls, prise de rythme), *pointing* (pointer une direction de l'index), *rolling* (rotation des poignets), *locking* (verrouillage, fermeture articulaire des coudes et poignets) et *clapping* (des mains).

Danse où le visage des danseurs est très expressif et orienté vers la farce.

Musique de référence (M. Réf) : funk, soul.

Un exemple : [https://www.youtube.com/watch?v=tJXE4NKUGsk&list=PLHfHu-SomtSYvtiDork1Mumji89\\_hLbKb](https://www.youtube.com/watch?v=tJXE4NKUGsk&list=PLHfHu-SomtSYvtiDork1Mumji89_hLbKb)

**POPPING** : Alternance de contractions et de relâchements musculaires. En popping, il existe de nombreuses bases (Fresno, twist'o flex, strobe, puppet, scarecrow, air pose...) et plusieurs catégories techniques sont liées au style popping :

**Waving** : Ondulations, libération articulaire qui se transmet d'une partie du corps à une autre en passant par les différentes articulations intermédiaires telle une vague, aboutissant même à du liquid style.

**Tétris** : Mouvements géométriques et angulés (à 90°) des membres supérieurs qui s'emboîtent et font référence à des figures égyptiennes et au jeu vidéo du même nom. Le travail à plusieurs danseurs est particulièrement spectaculaire.

**Remarque :**

D'autres techniques sont liées au style **POPPING** (robotique, sliding, animation, boogaloo)

Musique de référence (M. Réf) : funk ou dub step, caisse claire marquée.

Un exemple : [https://www.youtube.com/watch?v=-MnfnAptvNQ&list=RD-MnfnAptvNQ&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=-MnfnAptvNQ&list=RD-MnfnAptvNQ&start_radio=1)

**HIP HOP FREESTYLE** : maîtrise créative de différentes techniques de base hip hop où il est important d'apporter sa touche personnelle. Le danseur expérimente afin de produire des effets contrastés et surprenants avec sa gestuelle tout en s'appuyant sur le Bounce (prise d'énergie en rebond dirigé vers le sol d'une ou plusieurs parties du corps). Ce style est en perpétuelle évolution, s'adaptant aux nouveautés. Il fait la part belle à l'improvisation et au freestyle pour coller au mieux au monde sonore. **Les élèves doivent identifier ce style quand ils sont certains de voir du hip hop mais qu'ils ne peuvent le raccrocher à aucun autre style de danse hip hop.** Musique de référence (M. Réf) : sons us modernes, son instrumental, fusion (hybride).

Un exemple :

[https://www.youtube.com/watch?v=16PcD40Z6kA&list=RD16PcD40Z6kA&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=16PcD40Z6kA&list=RD16PcD40Z6kA&start_radio=1)

**KRUMP** : Mouvements très rapides, intenses voire frénétiques (à la frontière de la transe), desquels se dégage une énergie impressionnante et explosive. *Les stomps, les chest-pop, les arm swing, les jabs et les sauts* en sont les bases

Musique de référence (M. Réf) : hip hop, krump beat.

Un exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=0mIOotUOQdl>

**HOUSE** : La notion de rebond du bas vers le haut (*Jacking*) est au cœur de ce style, les appuis au sol sont plus aériens et sautés. Il se dégage une sensation de légèreté, d'apesanteur, on a l'impression que les danseurs effleurent le sol. Les danses africaines, les danses latines ainsi que les claquettes ont largement influencé cette discipline.

Il existe de nombreuses bases comme le shuffle, le heel toe, le farmer...

Musique de référence (M. Réf) : house, house afro, électro.

Un exemple : [https://www.youtube.com/watch?v=f7sO-2C-vol&list=PLSdbWKBxNJL\\_oJoQ7bdSRppaCEOyTlMmB&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=f7sO-2C-vol&list=PLSdbWKBxNJL_oJoQ7bdSRppaCEOyTlMmB&index=7)

**WAACKING / VOGUING** : Danse faite de poses, de regards, de drama, nourrie par une gestuelle « féminine » où les bras sont prioritairement utilisés et servent à s'exprimer. Lignes, cat walk, duck walk et dip sont quelques-unes des bases en voguing tandis qu'en waacking il y a souvent une gestuelle circulaire au niveau des avant bras qui passent avec fluidité et rapidité de part et d'autre du visage. Dans le cadre des battles unss, nous ne différencions pas le waacking et le voguing et plaçons ces 2 styles dans la même catégorie.

Musique de référence (M. Réf) : house, new wave, electro pour le voguing, disco et funk pour le waacking

Un exemple :

<https://www.youtube.com/watch?v=CV9YXzMTQ44&list=PLSdbWKBxNJL9ZbUFtogJlZLEkMUjeg6mn&index=21>

## STYLES EN BREAK DANCE

Un exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=qDRcuzLJ3nA>

### **2 STYLES « BD » et « BS »**

Musique de référence (M. Réf) : break beat.

#### **- BREAK DEBOUT (BD) :**

**TOP ROCK / « Pas de prépa »** : Mouvements de préparation debout avant de descendre au sol ou

**UP ROCK** : Mouvements qui miment un combat.

#### **- BREAK SOL (BS) :**

**FOOTWORK / Passe-passe** : Le danseur a les mains au sol, à l'instar d'un tour de magie, les jeux de jambes visent à tromper le spectateur. Jeux articulaires et changements d'appui (mains, pieds, genoux) sollicitant fortement l'équilibre.

**POWER MOVE / Phases** : Les phases sont les mouvements les plus physiques et acrobatiques de la danse Hip hop, dont certains sont directement inspirés de la gymnastique, des arts martiaux, du cirque ou de la capoeira (coupole, thomas, scorpion, nineteen, headspin...).

**Remarque : les freezes, tricks et « trucs de ouf »** font partie intégrante de la grammaire du *breaker*.

**Il est conseillé de visionner des vidéos de chacun de ces styles sur internet pour que cela soit encore plus clair. Cf site Facebook : Championnat de France UNSS de Hip Hop ou page Instagram : @unsshophop**

## AIDE A LA NOTATION DANSE BATTLE HIP HOP UNSS

	NOTE	CRITERES OBSERVABLES « PENDANT CHAQUE PASSAGE G-D »
<b>PENALITES</b>		<p>Selon le nombre de pénalités, 1 pt en moins pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps dépassé / non-respect des lignes</li> <li>➤ Non-respect de l'alternance</li> <li>➤ Entrée avant la fin du passage adverse</li> <li>➤ Non-respect de la règle des entrées</li> <li>➤ Provocation obscène ou gestes insultants</li> </ul> <p>En « <b>établissement</b> », 2 points en moins s'il n'y a pas clairement une majorité du/des style(s) imposé(s) sur le passage. <b>De plus, pour qu'un style soit identifié, cela implique de respecter ses bases et marqueurs gestuels</b></p>
		<b>CRITERES OBSERVABLES « PENDANT ET APRES CHAQUE PASSAGE G-D »</b>
<b>COMBINAISONS RELATIONS ENTRE DANSEURS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur la fiche du juge, il est toujours indiqué T, E, A</li> </ul> <p>Une lettre entourée vaut 1 WAOUH (il y a eu au moins 1 combinaison marquante dans la catégorie).            Une lettre à moitié entourée vaut 0,5 WAOUH (il y a eu au moins 1 combinaison non marquante dans la catégorie).            Une lettre non entourée vaut 0 WAOUH (il n'y a pas eu de combinaison dans la catégorie).            A la fin du passage des 2 équipes, le crew qui l'emporte est celui qui a le plus de WAOUH, on met la croix de son côté, on la met au milieu si les 2 crews ont le même nombre de WAOUH.</p>
	<b>Niveaux</b>	<b>CRITERES OBSERVABLES « APRES CHAQUE PASSAGE G-D »</b>
<b>MAÎTRISE TECHNIQUE</b>  *	<b>Bronze</b>	Pas de gestuelle hip hop répertoriée ou gestuelle hip hop hésitante/brouillonne/ avec des ruptures.
	<b>Argent</b>	Gestuelle maîtrisée qui s'enchaîne avec fluidité mais elle est trop simple et/ou de petite amplitude.
	<b>Or</b>	Gestuelle claire qui s'enchaîne avec fluidité, contenant des variations de vitesse et/ou d'amplitude avec notamment des passages amples et/ou rapides.
	<b>Diamant</b>	IDEM que le niveau or avec en plus de l'originalité/des signatures gestuelles et/ou des coordinations des différentes parties du corps.
<b>MUSICALITE</b>	<b>Bronze</b>	La gestuelle est réalisée sans réelle prise en compte de la musique (off-beat)
	<b>Argent</b>	La gestuelle suit le rythme de la musique (tempo)
	<b>Or</b>	Les danseurs sont coordonnés au rythme et marquent clairement certains accents (temps 4 et/ou temps 8 notamment).
	<b>Diamant</b>	Les danseurs suivent le rythme, marquent certains accents et jouent avec les subtilités sonores, ils sont en interaction avec la musique (silence, voix, instru ...)
<b>PRESENCE</b>	<b>Bronze</b>	Danse timide, tête baissée la plupart du temps avec une faible énergie.
	<b>Argent</b>	Danseurs qui récitent, avec une énergie et un visage neutre.
	<b>Or</b>	Danse avec beaucoup d'énergie aussi bien au niveau du corps que du visage. Les danseurs commencent à prendre en compte les personnes autour d'eux.
	<b>Diamant</b>	Les danseurs s'expriment avec leur corps, leur visage et leur regard. Ils jouent avec les spectateurs, adversaires, juges, partenaires, et nuancent leur énergie et expressions.

\* Concernant la maîtrise technique, les danseurs peuvent réaliser des acrobaties pour enrichir leur passage mais la gestuelle dansée doit être prioritaire. Les juges ne doivent pas oublier d'analyser chaque passage de danse dans leur globalité.

De plus dans la fiche d'aide à la notation, concernant le critère maîtrise technique, nous pouvons départager les groupes qui sont dans le même niveau de notation. Par exemple dans le niveau argent, un groupe qui a une gestuelle trop simple et de faible amplitude a un moins bon niveau qu'un groupe qui a juste un des deux indicateurs précédents. Dans le niveau or, un groupe qui a une gestuelle avec des variations de vitesse et d'amplitude a un meilleur niveau qu'un groupe qui a juste l'un ou l'autre...

### Conseils pour l'organisation des compétitions qualificatives UNSS DANSES BATTLE HIP HOP

Pensez à former et évaluer vos jeunes Juges sur les formules excellence et établissement car ils seront amenés à juger toutes les formules de battle.

Au cas où il y a plusieurs crews niveau « Excellence » dans l'académie, une rencontre spécifique « Excellence » doit être organisée.

Au cas où il y a un seul crew niveau « Excellence » dans l'académie, ce crew entre directement en finale et doit l'emporter contre le gagnant de la compétition niveau « Equipe d'Etablissement » **dans la formule « Etablissement »** pour pouvoir se qualifier.

Rappel : pour cette année 2025-2026 il y aura toujours 2 catégories en collège (Equipe Etablissement et Excellence) mais une seule en lycée basée sur la formule équipe établissement.

### Règles pour départager les crews à égalité à l'issue des poules lors d'un championnat de France UNSS DANSES HIP HOP

A l'issue de la phase de poule si plusieurs crews ont le même nombre de victoires au sein de la poule, voici la règle qui prévaut pour les départager :

- 1) Le crew qui passe devant est celui qui a le juge qui est le mieux classé à ce moment-là sur la compétition.
- 2) Si les 2 juges ont le même niveau, le crew qui l'emporte est celui qui a gagné contre l'autre équipe avec laquelle elle est à égalité.
- 3) S'il y a une égalité parfaite, le crew qui l'emporte est celui qui a totalisé le plus voix de juges sur l'ensemble de la phase de poule.

## Différentes règles instaurées lors du championnat de France UNSS DANSES HIP HOP

### **Règles organisationnelles pour déterminer quel crew commence**

Il y a un tirage au sort le premier soir des championnats pour savoir si c'est le côté bleu ou rouge qui commence jusqu'aux quart de finale.

Il y a un nouveau tirage au sort le dernier soir pour savoir si c'est le côté bleu ou rouge pour la dernière matinée de compétition et notamment les demies finales.

Enfin, on fait tourner la bouteille pour les finales et petites finales pour savoir qui commence le battle.

### **Règle : 1 « challenge » par équipe**

Lors du championnat, chaque professeur peut demander 1 seul « challenge » durant l'ensemble de la compétition. Il peut vérifier avec l'aide d'un membre de la CMN, les fiches de jugement d'un battle à des fins pédagogiques afin de comprendre le jugement. Il est préférable de ne pas demander de challenge le dernier jour à partir de la fin de la matinée car, les membres de la CMN préparent les finales.

### **Organisation du tournoi sport partagé**

**Règle générale :** Règlement de la catégorie établissement.

**Organisation :** Les équipes sport partagé comprennent 4 compétiteurs dont 2 élèves valides (2010-2014 ; 2015 possibilité de surclassement) et 2 élèves en situation de handicap avec attestation MDPH ou MDA. (2014-2008 ; 2015 possibilité de surclassement). Mixité encouragée, 1 jeune juge certifié académique obligatoire non compétiteur. 1 jeune coach compétiteur et intégré à l'équipe. Elles font pleinement partie de l'événement et participent aux animations comme toutes les équipes (présentation, soirées festives). 1 à 2 accompagnateurs par équipe ou plus en fonction des besoins spécifiques.

Les classements des tournois « sport partagé » collège et lycée sont distincts.

**Si une seule équipe est recensée dans la compétition :** Deux battles minimum par journée, d'abord contre des équipes tirées au sort, puis contre des équipes en consolante.

**Si 2 équipes sont recensées dans la compétition :** Deux battles minimum par journée, d'abord contre des équipes tirées au sort. Puis finale championnat de France sport partagé entre les deux équipes en dernière matinée.

**Si 3 équipes sont recensées dans la compétition :** Deux battles minimum par journée, Triangulaire entre équipes engagées + Battle démos contre des équipes de consolantes puis finale entre les deux premiers pour désigner le champion de France sport partagé.

**Si 4 équipes sont recensées dans la compétition :** Une poule de 4 puis finales (1 vs 2) et petite finale (3 vs 4) en dernière matinée.

En cas d'égalité en phase de poule, ce sont les résultats des jeunes officiels qui départagent les équipes.



**Union Nationale  
du Sport Scolaire**

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

---

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS