

Règlements UDO

2024-2025



United Dance Organisation
2024/2025

Table des matières

1	NOUVEAUTÉ CETTE ANNÉE	4
2	PROGRÈS DE LA COMPÉTITION	5
	Schéma	5
	Niveaux	6
	Règle de l'âge	6
3	COMPETITION PROGRESS	7
	Regular Solo en Duo	7
	Showcase Duo/Trio	8
	Trio/Quad	9
	Regular Team	9
	Héros spéciaux	9
	Supercrew	10
	Équipe de parents	10
4	LA RÉGISTRATION	11
	Enregistrement	11
	Soumettre la musique	11
5	INSCRIPTION AU CONCOURS	12
6	LA SCÈNE	12
7	FIRST AID	13
8	VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES	14

9	L'ÉTHIQUE ET LA SÉCURITÉ	14
10	JUGEMENT	15
	Jonglerie et notation	15
	Solo/Duo/Trio/Quad	16
	Teams	16
11	PÉNALITÉS	20
	Langue	20
	Vêtements	20
	Mouvements	20
	Limite de temps	20
	Soumettre de la musique	20
	Accessoires/attributs	21
	Participation en plus de la division	21
12	REMISE DES PRIX	22
13	LE CLASSEMENT	23
14	PROMOTION	24
15	QUALIFICATION	20
	Nationals	24
	Championnats d'Europe	25
	Championnats du monde	25
	Wildcard	26
16	JURY & SCORING	26



NOUVEAUTÉ CETTE ANNÉE

- ✔ Solo U10 Beginner, Novice, Int/Adv Page 4
- ✔ Changements au sein d'un trio ou d'un quatuor : Maximum 1 changement par saison Page 6
- ✔ Vous pouvez vous inscrire si vous dansez U10 Int/Adv ou U12 Novice, Intermédiaire ou Avancé en solo. Page 7
- ✔ Duo de vitrines Belgique : L'inscription pour cette catégorie est possible uniquement par e-mail. Pour compléter l'inscription, la facture doit être payée. Page 8
- ✔ Si nous n'avons toujours pas reçu votre musique une semaine avant le concours, cela entraînera des points de pénalité pour votre performance ! Page 11/12

2

COMPETITION FORMAT

SCHÉMA

Category	SOLO	DUO	TEAM	BATTLE	TRIO/ QUAD	PARENTS TEAM	SPECIAL HEROES	SUPER CREW*	SHOWCASE DUO/TRIO *
U8 (t/m 7)	OPEN								
U10 (t/m 9)	BEGINNER NOVICE INT/ADV	OPEN	OPEN		OPEN				
U12 (t/m 11)	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	OPEN					OPEN
U14 (t/m 13)	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED		OPEN				
U16 (t/m 15)	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	OPEN					OPEN
U18 (t/m 17)	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED		OPEN		OPEN	OPEN	
O16 (16 and +)				OPEN					OPEN
O18 (18 and +)	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED	BEGINNER NOVICE INTERM. ADVANCED		OPEN	OPEN			

** NOUS PROPOSONS CETTE CATÉGORIE LORS DE CERTAINES COMPÉTITIONS (VOIR SITE INTERNET POUR PLUS D'INFORMATIONS). UDO SE RÉSERVE LE DROIT DE FUSIONNER LES CATÉGORIES EN CAS D'INSCRIPTIONS INSUFFISANTES.

NIVEAUX

Il existe une classification des niveaux allant de **débutant** à **avancé** :

- DÉBUTANT
- NOVICE
- INTERMÉDIAIRE
- AVANCÉ
- OUVERT : Nous utilisons cette catégorie lorsque nous avons besoin de fusionner différents niveaux.

RÈGLE D'ÂGE

L'âge retenu pour les Solo, Duo, Trio/Quad et Team est le 31 août 2024.

Exemple :

Si vous avez 14 ans le 31 août 2025, alors 14 ans est l'âge à calculer pour toutes les compétitions de la saison 2023/2024 (donc tu dances dans la catégorie solo U16).

Toutefois, si vous n'aurez pas 14 ans le 1er septembre 2025, vous pourrez danser en solo U14.

UDO se réserve le droit de vérifier l'inscription des participants par âge et catégorie comme par exemple un contrôle d'identité.

REGULAR TEAM/SUPERCREW

Toutes les compositions d'équipes en termes d'âge sont possibles. La catégorie d'âge dans laquelle l'équipe dansera est déterminée selon les règles suivantes.

1. Détermination de l'âge selon la règle d'âge (voir page précédente)
2. Les danseurs les plus âgés déterminent la catégorie d'âge. Ceci avec la règle des 25%. Vous trouverez ci-dessous 2 exemples pour clarifier cette règle :

Exemple 1

Imaginez que vous ayez une équipe de 10 danseurs : 12a, 13a, 15a, 17a, 18a, 19a, 20a, 13a, 14a, 11a. Pour déterminer dans quelle catégorie ils doivent danser, regardez les danseurs les plus âgés (18 ans, 19 ans, 20 ans) -> plus de 25% des danseurs ont plus de 18 ans donc cette équipe danse en O18.

Exemple 2:

Supposons que vous ayez une équipe de 10 danseurs :

14y,15y,16y,18y,19y,14y,15y,16y,17y,15y.

Pour déterminer la catégorie dans laquelle ils doivent danser, vous regardez les danseurs les plus âgés (18 ans, 19 ans) -> moins de 25% des danseurs ont plus de 18 ans, donc cette équipe devrait être en U18, donc cette équipe danse en U18.

Au début de l'année, chaque équipe doit envoyer une liste de ses membres, avec la date de naissance de chaque danseur. Il faut être au moins 5 danseurs pour former une équipe. Pour les équipes régulières, chaque danseur ne peut danser que dans une seule équipe régulière.

REGULAR DUO / SHOWCASE DUO&TRIO / TRIO&QUAD

Le danseur le plus âgé détermine la catégorie d'âge.

En solo et en duo, un professeur de danse ne peut pas s'inscrire au niveau débutant.

Vous ne pouvez danser que dans 1 duo régulier/ 1 showcase Duo/Trio et 1 Trio/quad.

Attention ! Dans un trio/quad, seule une personne peut être changée pendant la saison en cours. Tout changement supplémentaire fera l'objet d'un nouveau trio/quad.



SOLO / BATTLE

Voir la règle de l'âge.

Pour le solo et le duo, un professeur de danse ne peut pas s'inscrire au niveau débutant.

2

PROGRÈS DE LA COMPÉTITION

SOLO

TOUR PRÉLIMINAIRE

- S'il y a plus de 12 inscriptions, un ou plusieurs tours préliminaires sont organisés. Pendant le(s) tour(s) préliminaire(s), plusieurs danseurs dansent sur la piste au son de la musique du DJ dans des séries d'une minute.
- Les figures acrobatiques ne sont pas autorisées dans les préliminaires (elles le sont en finale, en raison de l'espace disponible sur la piste).

FINALE

- Débutant / Novice / Intermédiaire : Ces solos dansent avec jusqu'à 8 danseurs en même temps lors de la finale, sur la musique du DJ.
- Avancé : Les 8 premiers sont autorisés à danser leur solo sur la musique du DJ (30 secondes), après quoi tous les finalistes reviennent simultanément sur la piste.

BATTLE

- Cette épreuve est proposée aux danseurs intermédiaires et avancés des catégories U12***, U16 ** et O16 **.
- Pendant le tour préliminaire, plusieurs danseurs dansent sur la piste au son de la musique du DJ dans des séries d'une minute.
- Les 4 meilleurs danseurs du tour préliminaire peuvent décider du vainqueur lors d'un battle.

** Nous organisons également la B2S Battle, qui a pour but d'initier tous les danseurs au battle. Tous les niveaux peuvent y participer (pour le règlement, voir <http://www.b2sbattle.nl>).

***** Vous pouvez vous inscrire si vous dansez U10 Int/Adv ou U12 Novice, Intermédiaire ou Avancé en solo.**

REGULAR DUO

PRELIMINAIRE

- S'il y a plus de 12 inscriptions, un ou plusieurs tours préliminaires sont programmés. Dans le(s) tour(s) préliminaire(s), plusieurs duos dansent simultanément sur la piste au son de la musique du DJ dans des séries d'une minute.
- Les figures acrobatiques ne sont pas autorisées dans les préliminaires (en finale, cela peut être dû à l'espace disponible sur la piste).

FINALE

- Débutant / Novice / Intermédiaire : ces duos dansent avec jusqu'à 8 danseurs en même temps en finale, sur la musique du DJ.
- Ces duos dansent avec jusqu'à 8 danseurs en même temps en finale, sur la musique du DJ.
- Avancé : Les 8 premiers sont autorisés à danser leur duo sur la musique du DJ (30 secondes), après quoi tous les finalistes reviennent simultanément sur la piste.

SOLO EN REGULAR DUO

Les BPM suivants sont utilisés :

-Débutant et novice 110 - 130 BPM

-Intermédiaire 100 - 130 BPM

-Avancé 90 - 130 BPM

SHOWCASE DUO/TRIO (ENKEL VOOR BELGISCHE COMPETITIES)

- Un duo/trio de Showcase dispose de la piste de danse et danse la chorégraphie étudiée sur le mix choisi.
- Le timing commence / s'arrête avec la musique ou la performance.
- La limite de temps de la performance est de 2 minutes.
- Cette catégorie n'est pas proposée aux Pays-Bas et aux Championnats d'Europe et du Monde.
- **L'inscription à cette catégorie ne peut se faire que par e-mail. Pour compléter l'inscription, la facture doit être payée.**

TRIO/QUAD

- Le danseur le plus âgé détermine la catégorie d'âge
- Un trio/quad (3 ou 4 danseurs) ne danse pas seul sur scène. En fonction de la taille de la scène, plusieurs trios/quads sont placés sur la scène.
- Vous dansez une chorégraphie que vous avez vous-même choisie sur une musique spécifiée à l'avance. Vous trouverez cette musique sur notre site web.
- La musique est jouée pendant 60 à 90 secondes.
- Avec moins de 3 participants, les trios/quads U10 et U14 peuvent être fusionnés, mais les deux catégories conservent leur propre musique en dansant dans des séries différentes.
- **Changements au sein de l'équipe. Maximum 1 remplacement par saison.**

REGULAR TEAM

- Une équipe disposera de la piste de danse et dansera la chorégraphie répétée sur le mélange qu'elle aura choisi.
- La durée de la performance est mesurée par la musique et la performance.
- Les niveaux débutant et novice ont une durée maximale de 2 minutes.
- La durée maximale pour les niveaux intermédiaire et avancé est de 2 minutes 30,
- L'équipe U10 Open a une durée maximale de 2 minutes.
- Si une catégorie Open est fusionnée en raison d'un nombre insuffisant d'équipes dans une catégorie, la limite de temps du niveau d'origine peut être utilisée.
- Au cours d'une même saison, il est possible de modifier la composition de l'équipe, mais celle-ci ne peut pas changer de plus de 50 %.
- Au début de la saison, vous inscrivez votre équipe dans une certaine catégorie d'âge. Si la composition de votre équipe change de telle sorte que la catégorie change, veuillez contacter la direction du concours.

HÉROS SPÉCIAUX

- Catégorie destinée aux équipes composées de danseurs handicapés.
- L'équipe dispose de la piste de danse et danse la chorégraphie répétée sur le mélange qu'elle a choisi.
- La durée de la prestation est mesurée par la musique et la performance.
- La limite de temps est de 2:30 minutes maximum.



SUPERCREW

- Ils sont proposés lors de compétitions désignées pour des équipes de 18 à 40 danseurs.
- équipes de 18 à 40 danseurs.
- Le temps d'exécution est mesuré par la musique et la performance.
- Le Supercrew est d'une durée maximale de 3 minutes.
- 75 % de l'équipe doit danser pendant au moins 2 minutes.
- Tous les supercrew ont un thème/un récit dans leur routine.

ÉQUIPE DE PARENTS

- La tranche d'âge est de 25 ans et plus et/ou les parents de 25 ans et plus.
- Une équipe de parents disposera de la piste de danse et dansera la chorégraphie répétée sur le mélange choisi.
- La durée de la performance est mesurée par la musique et la performance.
- La limite de temps est de 2 minutes.
- Lors d'un événement avec des équipes de parents, des SuperCrews, des Trios/Quads et des Showcase Duo/trio, vous pouvez également danser avec votre équipe/double habituelle.

4

LA RÉGISTRATION

La date limite d'inscription est toujours mentionnée sur le site, mais en règle générale, elle peut être fixée au mercredi, c'est-à-dire 11 jours avant le concours.

L'inscription peut se faire en se connectant à la page d'accueil et en s'y inscrivant.

Si vous souhaitez vous inscrire pour Showcase duo/trio, vous pouvez le faire en envoyant un courriel à l'adresse suivante : info@udochampionships.com.

SOUMETTRE LA MUSIQUE

ÉQUIPES (Équipe régulière, Équipe de parents, Héros spéciaux, SuperCrew)

La musique doit être reçue en format MP3 au moins 11 jours avant la compétition.

Elle peut être téléchargée dans le système :

<https://www.udostreetdance.com>

- Connectez-vous et allez dans les écoles de danse.
- Allez ensuite à la rubrique « Inscription ».
- Lors de l'inscription de votre équipe, cliquez sur « view », tout en bas de la page, vous pouvez télécharger votre musique.

Si nous n'avons toujours pas reçu votre musique une semaine avant la compétition, cela entraînera des points de pénalité sur votre performance !

SHOWCASE DUO/TRIO

La musique doit nous parvenir au plus tard le mercredi 11 jours avant le concours.

Le fichier MP3 doit comporter le nom du ou des danseurs ainsi que la catégorie et la compétition dans laquelle ils concourent.

La musique peut être envoyée à l'adresse suivante :

<https://dancepromotions.wetransfer.com>

- Le(s) danseur(s)/l'équipe est responsable de la qualité de la musique.
- La musique doit être mixée à un niveau déterminé, le DJ ne doit pas modifier la musique pendant l'événement (si vous avez besoin de plus d'informations ou d'aide, n'hésitez pas à nous contacter).
- En règle générale, nous vous demandons de nous envoyer votre musique au moins 11 jours à l'avance. **Si nous n'avons pas reçu votre musique une semaine avant le concours, des points de pénalité seront attribués à votre performance !**

Apportez toujours une copie de sauvegarde au concours sur une clé USB.
Veillez à ce que votre musique soit au format mp3.

5

L'INSCRIPTION AU CONCOURS

Sauf indication contraire, chaque personne doit se présenter au bureau d'inscription une heure et demie avant le début de sa catégorie. Les spectateurs sont attendus en coulisses environ 15 minutes avant le début de la représentation. Les catégories, qui devraient être prêtes, seront appelées par le maître de cérémonie. Un professeur ou un entraîneur peut bien sûr vous rejoindre à ce moment-là. Si vous ne vous êtes pas inscrit et/ou ne vous êtes pas présenté en coulisses 15 minutes avant la représentation, nous supposons que la ou les danse(s) en question ne participeront pas.

Attention ! Les horaires peuvent être modifiés jusqu'au jour de la compétition. Vérifiez donc toujours la dernière version sur le site web. N'oubliez pas non plus qu'une compétition peut toujours être reportée ou annulée.

6

LA SCÈNE

La surface au sol est comprise entre 70 et 100 m², sauf indication contraire.

Le médecin a le devoir de donner à l'athlète, de manière claire et précise, son avis objectif sur l'aptitude à la pratique sportive de l'athlète concerné, afin qu'il n'y ait aucun doute quant à la déclaration du médecin. Ce faisant, le médecin respecte la responsabilité individuelle du sportif qui lui est confié. Une exception à cette recommandation s'applique en cas de risque pour la santé de tiers ou de situation d'urgence aiguë (voir règle ci-dessous).

Si le médecin n'est pas physiquement présent, une consultation téléphonique doit être organisée en cas de doute sur l'aptitude d'un athlète à faire du sport. Cette consultation doit avoir lieu entre le médecin, le participant, l'entraîneur et la direction de la compétition afin de donner un avis définitif sur l'aptitude à participer au sport.

Le médecin chargé de la surveillance médicale et de la supervision de la pratique sportive (par exemple, en tant que médecin du tournoi) a le devoir, dans certaines circonstances, de décider si un athlète peut (continuer à) participer à une compétition. C'est le cas lorsque le sportif concerné n'est pas en mesure d'évaluer correctement son propre état de santé et l'environnement à ce moment-là et/ou lorsque l'état de santé du sportif concerné présente un risque pour les tiers.

Explication :

En cas de problèmes de santé, il est d'usage que le médecin conseille l'athlète et son entraîneur quant à l'aptitude à poursuivre ou à reprendre la compétition. En principe, il incombe à l'athlète de suivre ou non les conseils donnés. Toutefois, des situations particulières peuvent se présenter dans lesquelles l'état de santé du sportif ne permet plus d'évaluer correctement un conseil, ou dans lesquelles l'état de santé du sportif devient un risque pour des tiers dans la situation sportive. Dans ces cas, le médecin doit avoir le pouvoir de décision de faire cesser l'activité sportive du sportif.

Autres :

Porter des jugements sur l'état de santé d'un athlète et/ou commenter le traitement administré par d'autres personnes peut être inutilement préjudiciable aux personnes concernées et peut également nuire à la confiance de la société dans les soins de santé (sportifs).



8

VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES

Une équipe est libre de choisir ses propres vêtements.

Il est permis d'utiliser des accessoires dans la chorégraphie, mais ceux-ci doivent être nettoyés par l'équipe elle-même après la danse. Si cela gêne considérablement la compétition, une pénalité peut être infligée.

L'utilisation de liquides, de gel, de confettis, de poudre ou de feu n'est pas autorisée. Leur utilisation entraînera des points de pénalité ou la disqualification.

9

ÉTHIQUE ET SÉCURITÉ

Les championnats UDO n'accepteront pas une sportivité médiocre. Tout participant coupable de sportivité médiocre peut être disqualifié.

Les danseurs ne peuvent pas toucher le jury. Dans le battle en solo, il n'est pas permis de toucher l'adversaire.

Les membres de notre jury ont reçu une formation approfondie de manière à être alignés sur la notation. Lors de nos compétitions régionales / de qualification, nous avons 3 membres du jury + au moins 1 membre principal du jury. Au Championnat de Belge / Championnat Néerlandais, nous avons 5 membres du jury + au moins 1 membre principal du jury. Notre membre principal du jury est un membre supplémentaire du jury, qui veille à ce que tout se passe bien.

La notation elle-même se fait via le skatersystème. Vous pouvez trouver plus d'informations via le lien ci-dessous:

<https://www.udostreetdance.com/fr/competition-rules>

SOLO/ DUO/ DUO&TRIO SHOWCASE / TRIO&QUAD

Le jury s'est prononcé :

- **Musicalité** (danser en rythme avec la musique)
- **Variété** de mouvements et de chorégraphies
- **Énergie**, enthousiasme et confiance en soi
- **Unicité** et interprétation

Duo/ Showcase Duo&Trio/ Trio&Quad wordt er ook nog gelet op :

- **Synchronicité** (image miroir)
- **Connexion** (chorégraphie complémentaire)

Lors de l'inscription, le chef d'équipe doit donner son avis sur le commentaire du jury lors de la cérémonie d'ouverture.



REGULAR TEAM/ PARENTS TEAM/HÉROS SPÉCIAUX

LA NOTATION	MAX. POINTS
<p>1. TECHNIQUE DE LA DANSE DE RUE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exécution, performance et représentation des styles de danse de rue <p>Il s'agit ici d'évaluer les techniques de street dance que vous avez choisi de montrer dans votre performance. Nous reconnaissons 11 styles de base de la danse de rue : (hip hop, house, locking, popping, breaking, vogue, waacking, krump, dancehall, afro et litefeet). Les candidats seront notés en fonction de la qualité de leur performance, de leur représentation et de l'exécution des techniques du style.</p> <p>La catégorie d'âge et la division seront également prises en considération.</p> <p>Il n'y a pas d'exigences en termes de nombre ou de temps pour ce que vous devez montrer - c'est à vous de décider. Il n'est pas nécessaire d'exécuter les styles par morceaux, car les juges reconnaîtront les techniques légitimes de danse de rue, quel que soit l'endroit où vous décidez de les placer dans votre performance. Votre note tiendra compte de chaque style présenté (si vous en présentez plus d'un). Gardez donc à l'esprit que votre objectif doit être la qualité plutôt que la quantité.</p>	<p>10</p>
<p>2. EXÉCUTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - identité chorégraphique - synchronisation de l'équipe - dynamique et qualité du mouvement - utilisation des niveaux <p>C'est ici que nous évaluons le niveau des compétences de votre équipe et l'exécution de tout ce qui n'est pas la technique de la danse de rue. Cela signifie que la chorégraphie que vous décidez d'exécuter et qui n'inclut pas nécessairement la technique de base peut vous rapporter des points sur la base des compétences de l'équipe - synchronisation des danseurs dans le timing et les formes, utilisation de différentes hauteurs et niveaux, qualité du mouvement et utilisation de différentes dynamiques dans l'exécution. Nous vous encourageons également à explorer votre identité chorégraphique - quels mouvements, quelles compétences, quelles idées donnent à votre équipe sa propre identité ? Nous voulons que vous vous démarquiez en étant vous-même, et non en essayant de ressembler à quelqu'un d'autre. Nous essayons de nous éloigner de l'idée d'un ensemble standard et nous sommes impatients de voir ce que les gens apporteront à leurs performances.</p>	<p>10</p>
<p>3. CRÉATIVITÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> - originalité - concepts/thèmes - musicalité - choix musicaux <p>En plus de mettre l'accent sur la qualité des performances, cette mise à jour des critères vise à stimuler votre créativité. Qu'il s'agisse de thèmes et de concepts pour vos sets, d'originalité dans vos mouvements ou même dans vos choix de chansons. Tous ces éléments seront considérés comme créatifs, et certaines facettes de votre créativité vous rapporteront des points dans plus d'un critère (par exemple, une manière créative de faire des transitions dans vos formations vous rapportera des points pour la créativité et la mise en scène, une originalité bien exécutée dans vos mouvements vous rapportera des points pour la créativité et l'exécution, etc...). Un autre aspect de la créativité que nous recherchons est la musicalité. Donner vie à la musique de manière intéressante ajoutera à votre performance grâce à votre utilisation des accents musicaux, des rythmes et des tempos.</p>	<p>10</p>

LA NOTATION	MAX. POINTS
<p>4. COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> - confiance en soi - concentration - énergie - projection <p>C'est ici que nous jugeons le niveau de votre performance lorsque vous entrez en scène. La confiance et la concentration dont vous faites preuve pendant le spectacle. La projection du mouvement vers le public et si l'énergie peut être ressentie au-delà de la scène. Même l'engagement envers les personnages si le spectacle comporte un élément narratif. En bref, la manière dont une équipe donne vie à sa performance lorsqu'elle monte sur scène.</p>	10
<p>5) STAGECRAFT</p> <ul style="list-style-type: none"> - formations - transitions - positionnement - utilisation de la scène <p>C'est ici que l'on peut juger de l'utilisation de l'espace scénique pendant le spectacle. La précision et l'alignement de vos formations. La fluidité des transitions des danseurs sur et autour de la scène. Le positionnement des danseurs individuels pour que les formations apparaissent comme il se doit. Même l'utilisation de toute l'étendue de la scène. Un mélange de ces éléments peut vraiment ajouter à une performance.</p>	10
<p>6. L'OPINION DES JUGES</p> <p>C'est ici que nous donnons à nos juges l'occasion de noter la performance dans son ensemble. Elle n'est pas aussi quantifiable que les autres critères, mais repose plutôt sur les sentiments individuels des juges à l'égard du spectacle, en dehors de la manière de le critiquer sur la base de nos critères. Nous avons toujours un large éventail de spécialistes de la danse représentés dans nos jurys. En tant que chorégraphes, votre travail consiste donc à essayer de plaire à l'éventail diversifié de juges que nous avons !</p>	10

NOTE GÉNÉRALE

- L'âge et le niveau seront toujours pris en compte lors de la notation. Plus vous êtes âgé et/ou plus vous montez dans l'échelle des capacités, plus nous attendons de vous en termes d'exécution.
- L'échelle complète de 0 à 10 sera utilisée.
- Nous encourageons les équipes à faire ce qu'elles veulent faire et pas seulement ce qu'elles pensent gagner.
- L'expression personnelle, la créativité et l'originalité sont essentielles.

Les juges noteront chaque section en utilisant l'échelle suivante :

0-2 Inférieur à la moyenne 3-4 = Moyen 5-6 = Bon 7-8 = Très bon 9-10 = Excellent

Veuillez noter que les juges peuvent utiliser des incréments de 0,25, 0,5, 0,75 et 1 pour attribuer des notes conformément à l'échelle ci-dessus.

LA NOTATION	MAX. POINTS
<p>1. NARRATION / THÈME / CONCEPT - Originalité et créativité derrière le thème.</p> <p>Votre chorégraphie doit raconter une histoire ou être basée sur un thème clair et créatif. Votre thème doit être original et vous devez impliquer le public dans l'histoire d'une manière créative.</p>	10
<p>2. EXÉCUTION DE LA TECHNIQUE ET DE LA CHORÉGRAPHIE DE LA DANSE DE RUE - Exécution, difficulté et authenticité de la chorégraphie.</p> <p>Votre chorégraphie peut s'inspirer des 11 styles de base que nous reconnaissons (voir les règles de l'équipe) mais ne doit pas se sentir limitée par eux (tout comme elle ne doit pas l'être dans la catégorie des équipes). En SuperCrew, nous donnons plus de liberté chorégraphique en ne notant pas uniquement sur la technique. Nous évaluons plutôt les choix et l'exécution de la chorégraphie. Votre chorégraphie doit s'inspirer du vocabulaire de la street dance, mais c'est à vous de décider comment vous voulez la présenter, et même la développer dans le cadre de votre performance en SuperCrew. Les styles en dehors des 9 fondements sont autorisés dans le cadre de votre contribution créative, mais réfléchissez bien ;</p> <p>1) s'ils apportent une réelle valeur ajoutée à la performance et 2) s'ils sont adaptés à une compétition de danse de rue (par exemple, les danses indigènes traditionnelles telles que diverses danses africaines ou le mambo pourraient fonctionner, car elles ont eu une grande influence sur la danse de rue, alors que le ballet ou le jazz technique ne le feraient pas). Quels que soient vos choix, gardez à l'esprit que l'UDO est une compétition de danse de rue et que votre performance doit le refléter. Votre note reflétera la difficulté et la complexité de la chorégraphie, ainsi que la qualité de l'exécution de cette chorégraphie par le SuperCrew. Vous devez exécuter la chorégraphie dans un style de rue authentique : la posture, l'attitude et l'énergie doivent refléter un hip hop fort, La posture, l'attitude et l'énergie doivent refléter de fortes influences hip hop ».</p>	10
<p>3. CRÉATIVITÉ GLOBALE - Originalité, thème/récit, concept, musique</p> <p>Tout en se concentrant sur la force de l'originalité de la pièce, y compris le thème/récit, concept, musique, accessoires, etc. Tout en se concentrant sur la force de la chorégraphie, la créativité et l'originalité est primordiale pour réussir en compétition. Votre thème doit être original et vous devez impliquer le public dans l'histoire de manière créative. Les juges recherchent la créativité dans tous les domaines de la performance ; chorégraphie, thème, concept, choix de chanson, transitions, mise en scène, etc. Essayez de nous proposer une performance qui n'a jamais été vue auparavant. La musicalité sera notée, donc donner vie à la musique de manière intéressante grâce à l'utilisation d'accents musicaux, de rythmes et de tempos fera gagner des points. L'utilisation efficace des accessoires peut contribuer à une performance SuperCrew, mais veuillez noter que tous les accessoires doivent être utilisés pour améliorer la performance et non comme un gadget. Tous les accessoires doivent être utilisés de manière appropriée et responsable. La tenue vestimentaire doit être adaptée au thème de la routine, mais les tenues ne doivent pas nuire à la routine du SuperCrew. Les SuperCrews n'ont pas besoin d'être habillés de la même tenue, ni même de porter des vêtements similaires ; l'individualité est encouragée. Les costumes de théâtre ne sont pas représentatifs du style de danse urbaine et ne sont pas recommandés. Toutes les tenues/costumes doivent être adaptés à la famille et adaptés à l'âge du danseur du SuperCrew.</p>	10

LA NOTATION	MAX. POINTS
<p>4. PERFORMANCES - Timing, synchronisation, présence scénique, confiance</p> <p>C'est ici que nous jugeons le niveau de votre performance globale en tant que SuperCrew. Les juges baseront ce score sur la présence sur scène et la confiance du SuperCrew ; engagez le public avec la mise en scène et la projection. La synchronisation est essentielle pour obtenir les meilleures notes, tout comme l'exécution du timing. L'ensemble du SuperCrew doit rester sur le bon rythme à tout moment et rester synchronisé les uns avec les autres. L'attrait du public sera pris en compte dans cette partition ; Les danseurs doivent s'engager entièrement dans le spectacle, en restant fidèles à leur personnage tout au long et en engageant le public avec une forte énergie.</p>	10
<p>5. AVIS DES JUGES - Opinions personnelles et opinions du juge</p> <p>C'est ici que nous donnons à nos juges la possibilité de noter la performance dans son ensemble. Dans la catégorie SuperCrew, les juges considéreront la valeur divertissante de la performance globale. Il n'est pas aussi quantifiable que les autres critères mais repose plutôt sur les sentiments individuels des juges à l'égard de la performance. Nous avons toujours un large éventail de spécialistes de la danse représentés dans nos jurys, donc en tant que chorégraphes, votre travail consiste à essayer de plaire à la diversité des juges dont nous disposons !</p>	10
<p>REMARQUE GÉNÉRALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ·La pleine échelle de 0 à 10 sera utilisée. ·Nous encourageons les SuperCrews à nous raconter une histoire qu'ils souhaitent raconter. La créativité et l'originalité sont essentielles. 	

Les juges noteront par section en utilisant l'échelle suivante :

0-2 = Inférieur à la moyenne 3-4 = Moyen 5-6 = Bon 7-8 = Très bon 9-10 = Excellent

Veillez noter que les juges peuvent utiliser des incréments de 0,25, 0,5, 0,75 et 1 pour attribuer des notes conformément à l'échelle ci-dessus.

LANGAGE

Points de pénalité maximum : -1 placement
-3 placement (pour usage linguistique extrêmement inapproprié)

Un langage vulgaire ou inapproprié peut entraîner des points de pénalité dans toutes les langues. (exemples: fuck, chienne, coño, nègre, merde, ...). Alors, vérifiez toujours les paroles lorsque vous faites votre mix. Si vous avez des doutes sur un mot, vous pouvez toujours nous contacter.

VÊTEMENTS

Points de pénalité maximum : -1 placement
Vêtements inappropriés pour la catégorie d'âge.

MOUVEMENTS

Points de pénalité maximum : -1 placement
Mouvements inappropriés. (exemples : twerk, toucher les parties génitales de vous-même ou de quelqu'un d'autre)

LIMITE DE TEMPS

Agir trop longtemps. Plus le dépassement est important, plus vous recevrez de points de pénalité. Points de pénalité maximum (pour chaque partie du jury)

- 1 placement 0-10 sec
- 2 placements 0-30 sec
- 3 placements de plus de 30 sec

SOUMETTRE MUSIC

Points de pénalité maximum : -1 placement

Les musiques non soumises une semaine avant le concours seront entraîner des points de pénalité.

UTILISATION DES ACCESSOIRES/ATTRIBUTS

Points de pénalité maximum : -1 placement

Utilisation

Gels

Liquides

Confettis

Poudre

Feu.

Si cela entrave sérieusement le match, une pénalité plus élevée peut être infligée et dans certains cas même entraîner une disqualification.

PARTICIPATION À PLUS D'UNE DIVISION

Ce n'est pas autorisé. Cela peut entraîner une disqualification.

En tant que danseur, vous pouvez danser à la fois dans ... et ...

1 équipe régulière

1 duo

1 duo/trio showcase

1 trio/quad

1 équipe parents

1 supercrew

Combinaison autorisée :

Équipes :

Équipe régulière et

o Supercrew

o Équipe parents

o Trio/Quad

Supercrew, équipe parents et Quad

Duos :

Duo et duo/trio showcase



12

REMISE DES PRIX

La compétition se termine par une cérémonie de remise des prix au cours de laquelle tous les danseurs, équipes et chorégraphes gagnants sont honorés.

Au moins les numéros 1 à 3 de toutes les catégories reçoivent un prix. Pour les équipes, un prix est remis à la fois à l'équipe et à tous les membres de cette équipe. Tous les résultats sont affichés sur un panneau lors de l'inscription à la fin de la compétition et seront publiés sur le site Web après la compétition.

Au bureau d'inscription, le capitaine de l'équipe reçoit les commentaires du jury après la compétition, sauf indication contraire.

Le classement est calculé sur les compétitions régionales du Benelux. Le classement est calculé de la manière suivante :

ÉTAPE 1:

Le nombre de participants donne le nombre de points du score*.

Ainsi, 25 participants donnent une 1^{ère} place : 25 points

Dernière place : 1 point

*Avec un maximum de 25 points pour 25 danseurs ou plus

ÉTAPE 2:

Points supplémentaires Équipes :

1 ^{ère} place :	+22 points
2 ^{ème} place :	+18 points
3 ^{ème} place :	+15 points
4 ^{ème} place :	+12 points
5 ^{ème} place :	+10 points
6 ^{ème} place :	+9 points
7 ^{ème} place :	+8 points
8 ^{ème} place :	+7 points
9 ^{ème} place :	+6 points
10 ^{ème} place :	+5 points
11 ^{ème} place :	+4 points
12 ^{ème} place :	+3 points
13 ^{ème} place :	+2 points
14 ^{ème} place ou moins :	+1 point

Points supplémentaires Solo, Duo, Quad:

1 ^{ère} place :	+22 points
2 ^{ème} place :	+18 points
3 ^{ème} place :	+15 points
4 ^{ème} place :	+12 points
5 ^{ème} place :	+10 points
6 ^{ème} place :	+9 points
7 ^{ème} place :	+8 points
8 ^{ème} place :	+7 points
9 ^{ème} place :	+6 points
10 ^{ème} place :	+5 points
11 ^{ème} place :	+4 points
12 ^{ème} place :	+3 points

En cas de tours préliminaires, si vous n'atteignez pas la finale, vous recevrez 4 points à l'étape 2

ÉTAPE 3:

Les 3 meilleurs matchs de qualification seront comptabilisés dans le classement

Voir sous résultats sur le site.

- En remportant un BK, NK, EC ou WK (avec au moins 5 participants), vous passez automatiquement à la classe suivante.
- A la fin de chaque saison, la direction de la compétition examinera quelles équipes, solos et duos seront promus. Cela permet de maintenir un circuit de compétition équitable et équilibré.
- Une fois que vous avez atteint un niveau supérieur à celui de débutant, vous ne pouvez plus revenir au niveau de débutant. Même si vous montez d'une catégorie d'âge.
- Si la composition de l'équipe a changé de 50 % ou plus par rapport à la saison précédente, le niveau d'une équipe peut être ajusté en consultation avec la direction de la compétition.
- Si vous dansez votre première compétition à l'UDO, vous consulterez d'abord la direction de la compétition pour savoir dans quelle classe vous danserez. S'il s'avère après la première compétition que cela ne correspond pas entièrement au niveau, la direction de la compétition décidera dans quelle classe vous danserez à partir de maintenant.
- Il n'est pas permis de changer de classe soi-même sans consulter la direction de la compétition.

CHAMPIONNAT NÉERLANDAIS

Chaque trio/quad, équipe, équipe de parents, Special Heroes, supercrew de chaque catégorie se qualifie pour les Championnats néerlandais UDO en participant à au moins 1 compétition régionale des Championnats UDO.

Seuls les 24 meilleurs danseurs solos et duos du classement se qualifient pour le NK. (Dans le classement, les 3 meilleurs scores de la saison sont additionnés, si vous atteignez le top 24 avec 2 compétitions, cela compte aussi bien sûr). En cas d'égalité de points dans la catégorie, le nombre de participants qualifiés peut être inférieur, mais jamais supérieur à 24.

En cas de trop grand nombre d'inscriptions aux battles, il peut être décidé de n'autoriser la participation que des finalistes des compétitions qualificatives.

Le duo/trio Showcase n'est pas proposé lors des compétitions UDO aux Pays-Bas.

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE

Chaque solo, duo, trio/quad, équipe, équipe de parents, Special Heroes et supercrew et duo/trio showcase de chaque catégorie se qualifie pour le Championnat de Belgique UDO en participant à au moins 1 compétition régionale des Championnats UDO.

CHAMPIONNAT D'EUROPE

- Les 10 solos, duos, trio/quads, équipes, équipes de parents et super crews les mieux classés de chaque classe au classement de la saison ; (avec un minimum de 3 compétitions régionales participées)
- Le duo/trio showcase n'est pas proposé aux Championnats d'Europe
- Pour les danseurs néerlandais : Les 5 meilleurs solos, duos, trio/quads, équipes, équipes de parents et super crews, des Championnats néerlandais UDO et Championnats de Belgique UDO
- Pour danseurs belges : Les 5 meilleurs solos, duos, trio/quads, équipes, équipes de parents et super crews, issus des Championnats de Belgique UDO et Championnats néerlandais UDO
- Pour danseurs belges : Les 2 solos, duos, trio/quads, équipes, équipes parents et super équipages, issus d'une compétition qualificative à condition de participer au Championnat de Belgique.
- Battle : Qualification via B2S Battle et Solo Battle sur les événements
- Wild card réguliers

CHAMPIONNAT DU MONDE

- Les 5 meilleurs solos, duos, trio/quads, équipes, équipes de parents et super crews, de chaque classe au classement de la saison (avec un minimum de 3 compétitions qualificatives participées)
- Pour les danseurs néerlandais : Les 3 meilleurs solos, duos, trio/ quads, équipes, équipes parents, des Championnats Néerlandais UDO et Championnats Belges
- Le duo/trio Showcase n'est pas proposé à la Coupe du Monde
- Pour les danseurs belges : Les 3 meilleurs solos, duos, trio/quads, équipes, équipes parents, des Championnats Belges et UDO Dutch Championships
- La meilleure équipe de chaque catégorie de l'UDO Masters
- Les 7 meilleurs solos, équipes, équipes parents et super crews du Championnat d'Europe UDO
- Les 5 meilleurs duos, trios/quads du Championnat d'Europe UDO
- Pour les danseurs belges : Les meilleurs équipe/duo et solo d'une compétition qualificative sous réserve de participation aux Championnats de Belgique.
- Battle : Qualification via B2S Battle et Solo Battle sur les événements
- Wild card réguliers



WILD-CARD(S)

L'organisation a le droit d'attribuer des wild-cards par catégorie aux solos, duos, trios/quads, équipes, super équipages et équipes de parents qui, selon elle, sont habilités à participer aux Championnats d'Europe et/ou du Monde malgré l'absence de placement direct.

16

DES RÈGLES DIFFÉRENTES POUR LE CHAMPIONNAT D'EUROPE

Il peut y avoir des différences mineures entre les règles d'UDO Pays-Bas et Belgique et d'UDO Streetdance. Alors avant de participer aux Championnats d'Europe et aux Championnats du Monde, lisez les règles internationales sur UDO Street Dance (www.udostreetdance.com).

Les dérogations à ces règles (telles que des placements supplémentaires pour des compétitions internationales) sont communiquées individuellement aux personnes concernées ou diffusées sous forme d'informations sur le concours (telles qu'une étape différente ou des modifications du programme).