

FICHE TECHNIQUE DANSE BATTLE HIP HOP 2014-2015



- *Fiche de notation Battle*
- *Aide à la notation*
- *Méthodologie d'aide à la notation*
- *Annexe/Terminologie*





FICHE DE NOTATION BATTLE

- BATTLE DUO COLLEGE 1 BATTLE DUO DEBOUT
 BATTLE DUO COLLEGE 2 BATTLE DUO BREAK
 BATTLE CREW COLLEGE BATTLE CREW LYCEE

NOM DU JUGE :

.....
ETABLISSEMENT / Ville / Académie :

ETABLISSEMENT / Ville / Académie :		PERFORMANCE TECHNIQUE				MISE EN SCENE				TOTAL ETABLISSEMENT=																	
Pense- bête pendant les passages	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	T E A	NOTE	1	2	3	4															
													0.5	1	1.5	2											
TOTAL ETABLISSEMENT=																											



FICHE DE NOTATION BATTLE

- BATTLE DUO COLLEGE 1 BATTLE DUO DEBOUT
 BATTLE DUO COLLEGE 2 BATTLE DUO BREAK
 BATTLE CREW COLLEGE BATTLE CREW LYCEE

NOM DU JUGE :

.....
ETABLISSEMENT / Ville / Académie :

ETABLISSEMENT / Ville / Académie :		PERFORMANCE TECHNIQUE				MISE EN SCENE				TOTAL ETABLISSEMENT=																	
Pense- bête pendant les ssages	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	T E A	NOTE	1	2	3	4															
													0.5	1	1.5	2											
TOTAL ETABLISSEMENT=																											



		VALEUR POINTS	CRITERES OBSERVABLES	
P E R F O R M A N C E	ORIGINALITE VARIETE DES STYLES	1	Un seul style identifiable	
		2	Au moins 2 styles identifiabiles	
		3	Au moins 3 styles identifiabiles, originalité gestuelle limitée	
		4	Au moins 3 styles identifiabiles, originalité gestuelle importante	
	MAÎTRISE TECHNIQUE PROPRETE DES MOUVEMENTS	1	Il y a plus de « gesticulation », de gymnastique et/ou de théâtre que de danse hip hop	
		2	Accumulation de mouvements hip hop, les transitions ne sont pas travaillées, manque de fluidité, ruptures	
		3	Technique de niveau simple à correct réalisée avec précision et fluidité	
		4	Virtuose, technique difficile réalisée avec précision et fluidité	
	T E C H N I Q U E	MUSICALITE	1	Musique décorative : les mouvements sont réalisés sans réelle prise en compte de la musique
			2	La gestuelle suit le rythme de la musique (tempo) mais ne s'adapte pas à la spécificité de celle-ci (accents)
			3	Harmonie avec la musique : Les danseurs suivent la musique et marquent les accents
			4	Dialogue entre le son et le mouvement. Les danseurs jouent avec les subtilités sonores, ils sont en interaction avec la musique
M I S E E N S C E N E	PRESENCE ENERGIE	0,5	Dansent chacun pour soi, tête baissée, timide	
		1	Energie limitée, les élèves se contentent de réciter leur danse	
		1,5	Dansent tête levée, jouent avec le public et leurs adversaires. Les danseurs ont beaucoup d'énergie à revendre	
		2	Investissent la scène dès l'entrée et jusqu'à leur sortie, répondent par leur prestation aux adversaires, énergie maximale, « mettent le feu » !	
	ESPACE	0,5	Entrée et sortie en marchant, ils dansent souvent sur place, 1 seule orientation	
		1	Entrée et sortie en dansant, ils occupent un espace restreint	
		1,5	Entrée et sortie en dansant, ils occupent beaucoup d'espace et ont au moins 2 orientations différentes	
		2	Ils investissent la scène dès l'entrée, utilisent le maximum d'espace possible, dansent pour tous (juges, spectateurs, adversaires)	
	COMBINAISONS RELATIONS ENTRE DANSEURS	1	Dansent peu ensemble et essentiellement les uns à côté des autres 1 catégorie d'effet est identifiée	
		2	Alternance de solos et de passages en groupes. 2 catégories d'effet apparaissent	
		3	Beaucoup de passages en groupe. 3 catégories d'effets apparaissent	
		4	Utilisent toutes les formes de groupement possible, au moins 3 catégories d'effets apparaissent avec des prises de risque	
PENALITES	0	-4	<i>Selon le nombre de pénalités 1 point en moins pour :</i> ➤ Temps dépassé / non-respect des lignes ➤ Provocation excessive ou gestes déplacés ➤ Non-respect des passages exigés et/ou de l'alternance ➤ Entrée avant la fin du passage adverse	
	-1	-5		
	-2	-6		
	-3	-7		



IMPORTANT : Un **tutoriel vidéo** qui décrypte le jugement d'un Battle est disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=VifO550NIWs>

- 1- **Méthodologie**
- 2- **Originalité et variété des styles**
- 3- **Combinaisons, relation entre les danseurs**
- 4- **Pénalités**

1) Méthodologie générale :

Le Jeune Officiel doit remplir :

1.1) Avant le battle :

- Son nom et son académie, le type de battle (collège ou lycée) et les noms des établissements qui dansent.
Je dois penser à adapter mon niveau d'exigence à la catégorie d'âge des danseurs.

1.2) En direct :

- Variété des styles, Combinaisons et Pénalités (les 3 cases vides et blanches)

1.3) A la fin de chaque passage :

- Maîtrise technique, Musicalité, Présence-énergie et Espace (les cases partagées en 4 lignes).
Il faut poser une note pour chacun des 4 critères sur le passage qu'on vient d'observer.

PRECISION :

En cas d'hétérogénéité de niveaux à l'intérieur d'un groupe sur un passage :

Je mets la moyenne ou je fais basculer sur le niveau qui compte le plus de danseurs.

Exemple : sur la présence scénique, deux danseurs niveau 1, deux danseurs niveau 3 = Niveau 2

Exemple : sur l'espace, deux danseurs niveau 2, trois danseurs niveau 3 = Niveau 3

1.4) A la fin du battle :

- a) Faire les totaux pour connaître la note de l'équipe dans chaque critère.

PRECISION :

Un battle est un jugement pour départager deux équipes. On ne juge donc pas un niveau objectif mais un niveau en rapport à l'autre équipe. C'est pourquoi lors de mon décompte final, je dois mettre en relation la note obtenue dans le même critère par les deux équipes et départager si je peux.

Exemple : En maîtrise / équipe A : 4/3/2/2 = 3 (2,7 arrondi supérieur) équipe B : 4/3/3/2 = 3 mais l'équipe B a été meilleure sur ce critère (12 pts contre 11) donc je dois l'avantager. Equipe A = 2 Equipe B = 3

- b) Faire les totaux qui donnent le score sur 20 de chaque équipe et déterminer un vainqueur. **En cas d'égalité** entre les deux équipes, je rajoute un point pour mon équipe coup de cœur, dans le critère où elle a été forte.

2) Originalité et variété des styles

- Un style est comptabilisé s'il apparaît **sur au moins 1 fois 8 temps consécutifs** et qu'il respecte les caractéristiques du style. Il est donc conseillé aux danseurs de construire des blocs de 1 à 2 fois 8 temps pour être sûrs que les juges repèrent ce style.
- Chaque style doit être noté **en direct** sur la feuille par son initiale (cf. liste).
- Les styles ne sont pas hiérarchisés. Chacun a la même valeur.
- Quand un style a déjà été noté sur la feuille, je ne le note pas une deuxième fois (**un même style ne peut rapporter qu'1 point**)
- Les seuls styles comptabilisés figurent dans la liste ci-dessous :

En break : Phase (Ph), Passe-passe (PP), Top-rock (TR)

En debout : Hype (Hy), House (H), Krump (K), Locking (L), New-style (N), Popping (Po), Waving (W), Tétris (T), Voguing (V). Pour un descriptif de chaque style, voir en annexe.

NB : Au niveau du championnat de France

Les équipes doivent prévoir des passages différents pour chaque battle (1 passage identique est cependant toléré).

Je ne peux marquer **qu'1 point** dans le critère **Originalité et variété des styles**, si je réalise un battle avec 2 passages ou plus déjà réalisés dans un battle précédent.

Exemple CF :

Un groupe a présenté : *Passe-passe, hype, house, phases et top rock* avec une grande originalité gestuelle mais refait 2 passages du tour précédent : **1 pt** (4 pts redescendus à 1)

3) Combinaisons et relations entre danseurs

- Chaque combinaison doit être notée par une croix **en direct** sous le type d'effet (T, E ou A) par son initiale. Si cette combinaison est marquante (drôle, acrobatique, originale ...), je fais une croix et je l'entoure.
- **Chaque combinaison issue d'une des trois grandes familles rapporte 1 point.** Ce qui veut dire que 3 combinaisons de temps ne valent pas 3 mais 1 point. En revanche, s'il y a beaucoup de combinaisons dans chaque famille et/ou qu'il y en a une marquante, cela fera passer la note en Niveau 4.

Les effets de Temps : unisson inattendu, canon, cascade, question-réponse, opposition de temps entre les danseurs (lent/rapide), lâcher/rattrapé, accumulation...

Les effets d'Espace : formations originales, opposition de direction, de hauteur, d'orientation...

Les « Autres » effets : portés, marionnettiste, Shiva, miroir, opposition d'énergie, relation à un objet comme une casquette par exemple...

4) Pénalités

Je trace une barre dans la colonne *pénalité* à chaque fois que j'en vois une (cumulables)

- Temps dépassé : le juge lève un drapeau rouge si l'équipe n'est pas sortie 45 secondes après son entrée sur scène
- Non-respect des lignes : une équipe danse au-delà de la ligne adverse
- Provocation excessive ou gestes insultants
- Non-respect des passages exigés et/ou de l'alternance : une équipe sort de scène et rentre de suite, une équipe fait deux solos ou ne fait pas de crew complet
- Entrer avant la fin du passage adverse : avant que tous les membres de l'équipe adverse aient franchi leur ligne.



ANNEXE : Les styles comptabilisés, c'est-à-dire qui apportent 1 point en danse debout (Les styles apparaissant le plus en Scolaire sont surlignés)

STYLES EN DANSE DEBOUT :

LOCKING : **1point**. Danse funky caractérisée par des mouvements de *paces* (pouls, prise de rythme), de *pointing* (pointer une direction du doigt), *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.

HYPE : **1point**. Beaucoup de mouvements sautés où le danseur dégage la sensation de rebondir sur le sol. Danse très cardio, les contacts avec le sol sont très marqués. M.Réf : sons new jack swing.

VOGuing : **1point**. Danse très féminine, beaucoup de poses, gestuelle maniérée où les bras sont prioritairement utilisés. M.Réf : house, new wave, electro

POPPING : **1point**. Alternance de contractions et de relâchements musculaires. Le **POP** est le nom générique donné à l'ensemble des techniques (Popping, Waving, Tétris, Robotique, Sliding, Boogaloo).

→ **Waving** : **1point**. 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*.

Remarque : ces deux styles sont souvent associés à haut niveau. En scolaire, le POPPING et le WAVING apparaissent souvent dissociés. Ils peuvent donc rapporter 2 points.

→ **Tétris** : **1point**. 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 entrent également dans la catégorie **POP** (robotique, sliding et boogaloo) sans constituer pour autant un style à part entière.

M.Réf : funk ou dub step, caisse claire marquée.

NEW STYLE/ Hip Hop freestyle : **1point**. Synthèse créative des différents styles de danse hip hop où il est important de maîtriser les techniques de base du hip hop et d'apporter sa touche personnelle. Le danseur s'amuse en puisant dans tous les pas de danse existants et/ou en en créant de nouveaux afin de produire des effets surprenants avec son corps. Ce style est en perpétuel évolution, s'adaptant aux nouveautés. Il fait la part belle à l'improvisation et au freestyle pour coller au mieux au monde sonore. M.Réf : sons us modernes, son instrumental, fusion (hybride).

HOUSE : **1point**. La notion de rebond (*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 les claquettes ont largement influencé cette discipline. M.Réf : house, house afro, électro.

KRUMP : **1point**. 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 et les sauts* en sont les bases. M.Réf : hip hop.

STYLES EN BREAK DANCE : Danse au sol. M.Réf : break beat.

TOP ROCK/ « Pas de prépa » : **1point**. Mouvements de préparation debout avant de descendre au sol. **Ou Up rock** : Mouvements qui miment un combat. (Un point maximum pour l'ensemble).

FOOTWORK/ Passe-passe : **1point**. 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 : **1point**. 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**, mais ne peuvent pas constituer un style à part entière. A eux seuls, ils ne peuvent pas rapporter un point.

Conseil : visionner des vidéos de chacun de ces styles sur internet pour que cela soit encore plus clair.