

# RÈGLEMENT OFFICIEL



## Street Jumper Battle – 16 ans et plus

### 1. ESPRIT DU BATTLE

Le Street Jumper Battle est une compétition de Double Dutch basée sur la performance, la créativité, la musicalité et l'expression individuelle.

Il s'agit d'un battle artistique et sportif où les participants sont évalués sur leur technique, leur fluidité et leur interprétation musicale.

L'originalité, la prise de risque et la singularité sont encouragées afin de permettre à chacun de développer son propre style.

### 2. ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au Street Jumper Battle implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement ainsi que des conditions validées lors de l'inscription via HelloAsso, incluant notamment l'autorisation parentale (pour les mineurs) et le droit à l'image.

Toute participation vaut acceptation du présent règlement.

### 3. CATÉGORIES

Le battle est organisé en deux catégories :

#### **CATÉGORIE Homme**

- Âge : à partir de 16 ans (adulte inclus)

#### **CATÉGORIE AVANCÉE**

- Âge : à partir de 16 ans (adulte inclus)

## 4. FORMAT DE COMPÉTITION

- Format : élimination directe (1vs1)
- 2 passage par battle
- 3 passages en finale

## 5. DÉROULEMENT D'UN BATTLE

- Le chrono démarre lorsque le sauteur entre dans les cordes
- Durée d'un passage : 30 secondes
- 2 passage par participant en battle
- 3 passages en finale

À la fin de chaque battle, les juges désignent immédiatement le vainqueur.

## 6. JUGEMENT

Chaque battle est évalué par 3 ou 4 juges.

Le terrain est divisé en deux zones de couleur.

Chaque juge dispose de deux drapeaux correspondant aux deux participants.

Chaque juge vote pour le participant qu'il estime vainqueur.

**Un juge peut également, s'il estime ne pas pouvoir départager les deux participants, croiser les deux drapeaux afin d'indiquer une égalité.**

Le participant obtenant la majorité des votes remporte le battle.

Les décisions du jury sont souveraines et sans appel.

## 7. ÉGALITÉS

En cas d'égalité lors d'un battle :

- les deux participants effectuent un passage supplémentaire

En cas de nouvelle égalité :

- les juges se concertent et désignent un vainqueur

Les décisions du jury sont définitives et indiscutables.

## **8. RETARDS ET ABSENCES**

Tout participant doit être présent au moment de son appel.

En cas de retard :

- l'organisation se réserve le droit de déclarer un forfait
- ou de disqualifier le participant

## **9. RÈGLES GÉNÉRALES**

- Saluer les tourneurs et son adversaire avant et après le battle
- Remercier les juges, le DJ et le speaker
- Aucun contact physique ou comportement violent n'est autorisé
- Aucun geste ou comportement perturbant le passage de l'adversaire
- Interdiction de dégrader la scène
- Respect total des décisions du jury

L'organisation se réserve le droit de disqualifier tout participant en cas de comportement contraire au bon déroulement ou à l'esprit du battle.

## **10. CRITÈRES D'ÉVALUATION**

Les participants sont jugés sur :

- Technique
- Créativité
- Fluidité
- Présence
- Interprétation musicale

Les critères sont appliqués de manière globale et restent à l'appréciation du jury.

## **Expression et attitude**

- Aisance dans les cordes
- Engagement corporel
- Connexion visuelle
- Expression
- Prise de risque et confiance

## **Musicalité**

- Respect du tempo
- Placement sur les accents
- Variation d'énergie
- Interaction avec la musique
- Interprétation du style musical

## **Qualité d'exécution**

- Précision des mouvements
- Contrôle dans les cordes
- Nettoyage des gestes

## **Variété**

- Variété de d'éléments techniques
- Variété de niveaux
- Variété d'entrées et sorties
- Variété de combinaisons

## **Fluidité et continuité**

- Transitions propres
- Flow dans le mouvement
- Gestion des erreurs et reprises
- Dynamique de l'enchaînement

# **11. MUSIQUE ET FORMAT**

- Style musical : Hip-Hop & House
- Tempo : 100 à 130 BPM
- Durée des passages : 45 secondes
- Format : 1vs1

## 12. RESPONSABILITÉ

La participation à l'événement se fait sous la responsabilité des participants.

L'organisation ne peut être tenue responsable en cas de blessure, accident ou dommage survenu pendant l'événement, sauf faute directe de l'organisation.

## 13. DROIT À L'IMAGE

Les participants autorisent l'utilisation de leur image (photo et vidéo) dans le cadre de la communication du Street Jumper Battle (réseaux sociaux, site internet, presse, promotion).

Cette autorisation est validée lors de l'inscription via HelloAsso.

## 14. RÉCOMPENSES

### 14.1 Principes généraux

Les récompenses du Street Jumper Battle sont attribuées aux participants classés aux premières places de chaque catégorie.

Les dotations peuvent prendre la forme de :

- bons d'achat
- cartes cadeaux
- lots matériels

Les récompenses sont attribuées uniquement sur la base du classement final établi par le jury.

### 14.2 Classement et attribution

Un classement officiel est établi à l'issue de chaque catégorie :

- 1er place : vainqueur du battle final
- 2e place : finaliste
- 3e place : demi-finaliste ou classement déterminé par la compétition selon le format

L'organisation se réserve le droit d'adapter le format exact des podiums en fonction du nombre de participants.

## **14.3 Remise des récompenses**

Les récompenses sont attribuées aux participants classés selon les résultats officiels établis par le jury.

Chaque gagnant et son représentant légal est amené à signer une attestation de remise de lot confirmant l'attribution de la récompense.

Les récompenses sont envoyées ou transmises aux gagnants dans un délai maximum de **3 mois**, par email, courrier ou tout autre moyen adapté à la nature du lot.

## **14.4 Nature des lots**

Les lots sont :

- personnels au gagnant
- non échangeables
- non remboursables
- non cessibles sauf autorisation de l'organisation

Les lots ne peuvent en aucun cas être convertis en espèces, sauf mention explicite de l'organisation.

La valeur et la nature précise des lots peuvent varier selon les éditions et partenaires.

## **14.5 Conditions spécifiques**

L'organisation se réserve le droit de :

- modifier la nature des lots en cas de contrainte logistique ou partenariale
- remplacer un lot par un lot de valeur équivalente
- adapter les dotations selon les catégories

## **14.6 Acceptation**

La participation au Battle implique l'acceptation pleine et entière des conditions liées aux récompenses telles que définies dans le présent règlement et ses documents annexes.

# 15. ESPRIT STREET JUMPER

Le Street Jumper Battle valorise :

- la créativité
- la liberté d'expression
- la prise de risque
- l'originalité
- le respect des adversaires et du jury

Les décisions du jury sont définitives et sans appel.