

BELGIUM LATIN COMPETITION

Règlement de la compétition

Édition 2026 - Mise à jour septembre 2026

Structure du week-end de compétition

Les qualifications ont lieu le vendredi et les finales le samedi. Les compétiteurs doivent détenir un Competitor Pass valide pour le week-end de compétition. Aucun floor fee séparé ni second pass pour les finales n'est nécessaire.

Le présent règlement s'applique à la Belgium Latin Competition. Seules les divisions publiées dans l'inscription officielle de l'édition en cours sont actives.

Sommaire

1. Définitions
2. Règles générales
3. Résumé des critères de notation
4. Showcase en couple - Amateur & Pro-Am
5. Showcase en couple - Semi-Professionnel
6. Showcase en couple - Professionnel
7. Division Social Dance / Heats
8. Chorégraphie Équipes
9. Chorégraphie Solo
10. Code de conduite et d'éthique
11. Responsabilités des compétiteurs
12. Règles pour les officiels de la compétition

Principe de notation

Chaque juge attribue une note totale pondérée sur 100. La note finale du compétiteur correspond à la moyenne arithmétique des notes totales de tous les juges. Une note finale minimale de 70/100 est nécessaire lors des qualifications pour accéder au tour suivant ou aux finales.

1. Définitions

1.1. Compétition chorégraphique : une compétition dans laquelle les compétiteurs se produisent un par un devant le panel de juges et présentent une chorégraphie préparée sur une musique de leur choix, dans le style de danse dans lequel ils sont inscrits.

1.2. Compétition Social Dance / Heat : une compétition dans laquelle plusieurs couples dansent simultanément sur la piste sur une musique choisie par l'organisateur ou le DJ. Les compétiteurs sont évalués sur leurs compétences de danse sociale dans le style inscrit, comme la Salsa, la Bachata, le Merengue ou le Cha-Cha-Cha.

1.3. Amateur : un danseur qui ne vit pas de son activité de professeur de danse, artiste, compétiteur ou juge, et qui ne reçoit normalement pas de rémunération pour ces activités. La division est également ouverte aux personnes qui participent pour la première fois à une compétition. Un Amateur peut choisir de concourir dans une division supérieure à ses propres risques.

1.4. Semi-Professionnel : un danseur qui reçoit une rémunération en tant que professeur de danse, artiste, compétiteur ou juge à temps partiel et qui tire la majorité de ses revenus d'une autre profession. Un Semi-Professionnel peut concourir en division Professionnelle, mais pas en division Amateur.

1.5. Professionnel : un danseur qui reçoit une rémunération en tant que professeur de danse, artiste, compétiteur ou juge et qui tire la majorité ou la totalité de ses revenus de ces activités. Les Professionnels ne peuvent pas concourir dans les divisions Amateur ou Semi-Professionnelle.

1.6. Pro-Am : un partenariat composé d'un danseur/professeur Professionnel et d'un danseur/élève Amateur, ou une équipe comprenant des danseurs Amateurs et Professionnels. Pour les couples Pro-Am, seul le danseur Amateur est jugé et noté. Cette restriction ne s'applique pas aux équipes. Le danseur Professionnel doit porter une tenue ou un costume noir.

1.7. Catégorie Couple : un partenariat composé d'un leader et d'un follower. Les partenaires peuvent être de n'importe quel genre. Les rôles de leader et de follower doivent rester clairement identifiables pendant toute la routine, sauf lors de courts changements de rôle utilisés à des fins chorégraphiques. Les divisions Showcase Couple sont Amateur, Semi-Professionnelle, Professionnelle et Pro-Am. À titre indicatif, les routines devraient contenir environ 80 % de partnerwork et 20 % de shines.

1.8. Catégorie Équipe : un groupe d'au moins quatre danseurs (deux couples). Il n'y a pas de nombre maximum de danseurs. Les équipes peuvent comprendre des danseurs Amateurs, Semi-Professionnels et/ou Professionnels et sont jugées dans leur ensemble. À titre indicatif, les équipes de partnerwork devraient présenter environ 80 % de partnerwork et 20 % de shines.

1.9. Catégorie Équipe Shines : une équipe d'au moins trois danseurs. Il n'y a pas de nombre maximum de danseurs. L'équipe est jugée dans son ensemble et la routine doit être composée à 100 % de shines.

1.10. Catégorie Solo Shines : les inscriptions en solo peuvent être séparées par genre lorsque cela est annoncé pour l'édition concernée. La règle générale 70/30 s'applique : au moins 70 % de la routine doit rester dans le style de danse sélectionné, avec jusqu'à 30 % provenant d'autres formes de danse telles que la Rumba, les Orishas, le Hip Hop, le Ballroom, le Ballet ou le Contemporain.

1.11. Catégorie Duo Shines : une division chorégraphique pour deux danseurs. Les danseurs peuvent être de n'importe quel genre et peuvent être Amateurs, Semi-Professionnels, Professionnels, ou une combinaison lorsque la division publiée l'autorise.

1.12. Divisions spéciales : des divisions Acrobatic, Teen, Pre-Teen ou d'autres divisions spéciales peuvent être proposées lors de certaines éditions. Une division spéciale n'est active que si elle figure dans l'inscription officielle de l'édition concernée. Lorsqu'une division Acrobatic est proposée, au moins 70 % de la routine doit rester clairement reconnaissable comme appartenant au style de danse sélectionné.

1.13. Division Internationale : une inscription est considérée comme Internationale lorsque plus de 50 % de ses danseurs résident en dehors du pays où se déroule la compétition. Si au moins 50 % de l'inscription réside dans le pays hôte, elle peut concourir dans la Division Nationale.

1.14. Présentation en compétition : les routines de compétition doivent conserver un caractère de danse compétitive. L'émotion, l'expression et des éléments théâtraux peuvent être utilisés, mais la chorégraphie doit rester centrée sur la performance dansée plutôt que devenir principalement une représentation théâtrale ou comique. Cela peut se refléter dans les notes de Chorégraphie et de Présentation générale.

1.15. Tricks, drops et mouvements de levier : mouvements nécessitant un soutien important du partenaire, un effet de levier ou une action acrobatique allant au-delà du partnerwork normal. Dans les divisions chorégraphiques, il n'y a pas de limite numérique au nombre de tricks, à condition qu'ils soient exécutés en toute sécurité et que la majorité de la routine reste une danse reconnaissable dans le style sélectionné.

1.16. Dip : abaissement ou inclinaison contrôlé et soutenu, dans lequel les danseurs gardent un contact sûr avec le sol et aucun partenaire n'est soulevé du sol par l'autre. Les dips contrôlés sont autorisés dans les divisions Social Dance / Heats.

1.17. Lift : mouvement dans lequel un danseur soutient ou propulse son partenaire de sorte que les deux pieds du danseur soulevé quittent le sol. Les lifts sont autorisés dans les divisions chorégraphiques, sous réserve de la sécurité et des exigences du style. Les lifts ne sont pas autorisés dans les divisions Social Dance / Heats.

2. Règles générales

2.1. Éligibilité et divisions

- Division Nationale : une inscription peut concourir dans la Division Nationale lorsque au moins 50 % des danseurs résident dans le pays hôte.
- Division Internationale : une inscription dont plus de 50 % des danseurs résident à l'étranger concourt dans la Division Internationale.
- Les compétiteurs Internationaux et Nationaux peuvent apparaître dans le même classement général. Un classement National distinct peut également être établi pour les compétiteurs de la Division Nationale.

2.2. Week-end de compétition et Competitor Pass

- Les qualifications ont lieu le vendredi. Les finales ont lieu le samedi.
- Chaque compétiteur doit détenir un Competitor Pass valide pour le week-end de compétition.
- Aucun floor fee séparé ni second pass n'est nécessaire pour passer des qualifications aux finales.
- Un compétiteur doit obtenir une note finale d'au moins 70/100 lors des qualifications pour accéder au tour suivant ou aux finales.

2.3. Rôles dans le couple

- Les couples peuvent être homme/femme, homme/homme ou femme/femme.
- Les rôles de leader et follower doivent être clairement identifiables par les juges et maintenus pendant toute la routine, sauf pour de brefs changements de rôle utilisés volontairement à des fins chorégraphiques.

2.4. Durée des chorégraphies

- Routines Solo, Duo et Couple dans les divisions Amateur, Semi-Professionnelle, Professionnelle et Pro-Am : minimum 1 minute 30 secondes et maximum 2 minutes 30 secondes.
- Routines Équipe dans les divisions Amateur, Semi-Professionnelle, Professionnelle et Pro-Am : minimum 2 minutes et maximum 3 minutes.
- La musique éventuelle d'entrée et/ou de sortie est incluse dans la durée totale de la routine.
- Les compétiteurs disposent de 20 secondes maximum pour prendre leur position de départ. Toute chorégraphie exécutée avant le début de la musique est comptabilisée dans la durée de la performance. Les compétiteurs disposent de 20 secondes maximum pour quitter la piste après la routine.

2.5. Durée du Social Dance / Heat

- Chaque compétiteur danse environ 3 à 5 rounds.
- La plupart des rounds utilisent environ 1 à 2 minutes de musique, choisies par l'organisateur ou le DJ.
- Au moins un round utilise un morceau complet afin que les juges puissent évaluer la musicalité, la constance du timing et l'adaptation à l'ensemble de la structure musicale.
- Les différents rounds peuvent utiliser des ambiances ou arrangements musicaux différents afin d'évaluer la capacité d'adaptation.

2.6. Accessoires

- Les accessoires ne sont pas autorisés. Un accessoire est un objet qui ne fait pas partie du costume habituel et qui n'est pas fixé au danseur ou au costume pendant toute la durée de la routine.

2.7. Tricks, lifts et dips

- Divisions chorégraphiques : les tricks, dips, drops et lifts sont autorisés sans limite numérique, à condition qu'ils soient exécutés en toute sécurité et que la majorité de la routine reste une danse reconnaissable dans le style sélectionné.
- Divisions Social Dance / Heats : les lifts et tricks ne sont pas autorisés. Les dips contrôlés sont autorisés.
- Une exécution dangereuse peut affecter négativement les notes de Technique, Difficulté et/ou Présentation générale et peut être interrompue par le Juge principal si nécessaire pour des raisons de sécurité.

2.8. Divisions Équipe

- Tous les niveaux peuvent être regroupés dans la catégorie Équipe, sauf si des divisions Équipe séparées sont annoncées pour l'édition.
- Les équipes Amateur doivent être composées exclusivement de danseurs Amateur/Élèves.
- Les équipes Pro-Am peuvent comprendre au maximum 50 % de danseurs Professionnels.

2.9. Format de la musique

- La musique de chorégraphie doit être fournie au format MP3 conformément aux instructions d'envoi communiquées par l'organisateur.
- Les compétiteurs doivent apporter une copie de sauvegarde de leur musique sur une clé USB ou un autre support de sauvegarde accepté.
- Les dates limites d'envoi sont communiquées pour chaque édition par l'organisateur.

2.10. Tours / spins continus

- Les tours/spins continus ne devraient pas dépasser 8 mesures / 32 temps / quatre 8-counts au cours d'une même séquence ininterrompue.
- Un nombre excessif de tours continus peut affecter négativement les notes correspondantes de Technique, Difficulté et Chorégraphie.

2.11. Costumes

- Compétition chorégraphique : les costumes et chaussures de danse sont obligatoires. Les costumes doivent être de bon goût et les parties intimes doivent être couvertes par un tissu non transparent.
- Compétition Social Dance / Heat : un costume de scène n'est pas obligatoire et le choix de la tenue n'ajoute ni ne retire de points. Les mains et les pieds doivent rester visibles pour les juges. Les chaussures de danse latine sont recommandées mais non obligatoires.

2.12. Remboursements et taille des divisions

- Un certificat médical confirmant la blessure du compétiteur peut être demandé pour un remboursement lié à une blessure.
- Si moins de trois inscriptions sont enregistrées dans une division, l'organisateur peut annuler ou regrouper cette division.
- Si une division est annulée, les frais d'inscription correspondants sont remboursés. Si des divisions sont regroupées, l'inscription reste valable pour la division combinée.

2.13. Prix

- Pour que des prix en argent et/ou trophées soient attribués dans une division Professionnelle, celle-ci doit compter au moins cinq compétiteurs. Dans le cas contraire, un classement peut être publié sans prix en argent ni trophées.
- Pour recevoir un prix en argent et/ou un trophée dans une division Professionnelle, chacun des trois premiers compétiteurs doit obtenir une note minimale de 80/100.
- Les prix en vigueur sont publiés par l'organisateur pour chaque édition.

2.14. Jugement et note finale

- Les critères de jugement et leur pondération varient selon la division et le niveau du compétiteur.
- Chaque juge attribue à chaque compétiteur une note totale pondérée sur 100.
- La note finale du compétiteur correspond à la moyenne arithmétique des notes totales de tous les juges.
- Les juges évaluent uniquement la performance jugée lors du round en cours.

2.15. Qualifications et finales

- Les qualifications ont lieu le vendredi et les finales le samedi.
- Une note finale minimale de 70/100 est nécessaire pour passer des qualifications au tour suivant ou aux finales.
- Des tours supplémentaires peuvent être ajoutés si nécessaire en fonction du nombre d'inscriptions, de la capacité de la piste ou de l'horaire. Le Juge principal et l'organisateur peuvent adapter l'ordre de passage et la structure des heats pour des raisons opérationnelles ou de sécurité.

2.16. Règle de style 70/30

- Au moins 70 % de chaque routine chorégraphique doit rester dans le style de danse sélectionné. Jusqu'à 30 % peuvent intégrer d'autres formes de danse ou vocabulaires de mouvement.
- Exemple : un compétiteur Salsa On1 peut intégrer des mouvements de Flamenco ou d'Orishas, mais la routine doit rester globalement reconnaissable comme Salsa On1.
- Exemple : un compétiteur de Bachata Traditionnelle peut intégrer des mouvements de Ballet ou de Hip Hop, mais la routine doit rester globalement reconnaissable comme Bachata Traditionnelle.
- La règle 70/30 s'applique aux catégories Solo, Duo, Couple, Équipe et aux autres catégories chorégraphiques, sauf si le règlement publié d'une division spéciale précise le contraire.

2.17. Constance du timing

- Salsa : le timing reconnu est 1-2-3, 5-6-7. Les compétiteurs peuvent danser On1 ou On2. Une fois le timing établi pour un morceau, il doit rester constant ; il n'est pas permis de passer de On1 à On2 ou inversement au cours du même morceau.
- Bachata : le timing reconnu est 1-2-3-4, 5-6-7-8. Les compétiteurs peuvent choisir leur temps de break, mais doivent conserver un timing constant pendant tout le morceau.
- Les autres styles de danse doivent conserver un timing reconnaissable, constant et approprié au style dans lequel le compétiteur est inscrit.

3. Résumé des critères de notation

Tous les pourcentages de chaque division totalisent 100 %. Les définitions détaillées figurent dans les Sections 4 à 9.

Division	Technique	Timing / Synchro.	Musicalité	Difficulté	Chorégraphie / Créativité	Présentation / Styling
Couple Amateur	20%	20%	10%	10%	20%	20%
Couple Pro-Am	20%	20%	10%	10%	20%	20%
Couple Semi-Pro	25%	20%	15%	15%	15%	10%
Couple Professionnel	30%	20%	15%	20%	10%	5%
Équipe Chorégraphie	15%	30%	15%	15%	20%	5%
Solo Chorégraphie	20%	20%	20%	15%	15%	10%

Notation Social Dance / Heat

Niveau	Technique	Difficulté	Créativité	Mouvement corporel / Styling	Musicalité	Timing
Débutant	20%	5%	20%	15%	10%	30%
Intermédiaire	20%	10%	10%	10%	20%	30%
Avancé	20%	15%	15%	10%	20%	20%

Seuil de qualification

Un compétiteur doit obtenir une note finale d'au moins 70/100 lors des qualifications pour accéder au tour suivant ou aux finales.

4. Showcase en couple - Amateur & Pro-Am

4.1. Technique - 20%

- Équilibre, placement, alignement et contrôle.
- Transferts de poids clairs et ancrés d'un pied à l'autre.
- Technique et styling corporel adaptés au style de danse inscrit.
- La connexion du couple doit paraître coordonnée, claire et naturelle.

4.2. Timing / Synchronisation - 20%

- Salsa : le timing reconnu est 1-2-3, 5-6-7. Les compétiteurs peuvent breaker On1 ou On2, vers l'avant ou l'arrière, mais doivent rester constants pendant toute la routine.
- Bachata : le timing reconnu est 1-2-3-4, 5-6-7-8. Les compétiteurs peuvent choisir leur temps de break mais doivent rester constants.
- Les autres styles doivent conserver un timing reconnaissable, constant et approprié au style inscrit.

4.3. Musicalité - 10%

- Utilisation créative de la musique à travers les patterns, le footwork, les accents, pauses, hits, dynamiques et changements de texture musicale.

4.4. Difficulté - 10%

- Difficulté des patterns, tours, shines, coordination, tricks, dips, drops et lifts lorsqu'ils sont utilisés.
- La difficulté n'est valorisée que si le mouvement est exécuté avec succès et avec contrôle.

4.5. Chorégraphie - 20%

- Originalité, structure et interprétation de la musique.
- Utilisation du partnerwork, des shines, des transitions et de l'espace de danse d'une manière adaptée au style inscrit.
- La routine doit rester clairement reconnaissable comme le style sélectionné conformément à la règle 70/30.

4.6. Présentation générale - 20%

- Costume, présentation, présence scénique, confiance, énergie, expression et connexion avec le public et les juges.
- Un comportement professionnel et le respect des autres compétiteurs sont attendus pendant tout l'événement.

5. Showcase en couple - Semi-Professionnel

5.1. Technique - 25%

- Équilibre, placement, alignement et contrôle.
- Transferts de poids clairs et ancrés d'un pied à l'autre.
- Technique et styling corporel adaptés au style de danse inscrit.
- La connexion du couple doit paraître coordonnée, claire et naturelle.

5.2. Timing / Synchronisation - 20%

- Salsa : le timing reconnu est 1-2-3, 5-6-7. Les compétiteurs peuvent breaker On1 ou On2, vers l'avant ou l'arrière, mais doivent rester constants pendant toute la routine.
- Bachata : le timing reconnu est 1-2-3-4, 5-6-7-8. Les compétiteurs peuvent choisir leur temps de break mais doivent rester constants.
- Les autres styles doivent conserver un timing reconnaissable, constant et approprié au style inscrit.

5.3. Musicalité - 15%

- Utilisation créative de la musique à travers les patterns, le footwork, les accents, pauses, hits, dynamiques et changements de texture musicale.

5.4. Difficulté - 15%

- Difficulté des patterns, tours, shines, coordination, tricks, dips, drops et lifts lorsqu'ils sont utilisés.
- La difficulté n'est valorisée que si le mouvement est exécuté avec succès et avec contrôle.

5.5. Chorégraphie - 15%

- Originalité, structure et interprétation de la musique.
- Utilisation du partnerwork, des shines, des transitions et de l'espace de danse d'une manière adaptée au style inscrit.
- La routine doit rester clairement reconnaissable comme le style sélectionné conformément à la règle 70/30.

5.6. Présentation générale - 10%

- Costume, présentation, présence scénique, confiance, énergie, expression et connexion avec le public et les juges.
- Un comportement professionnel et le respect des autres compétiteurs sont attendus pendant tout l'événement.

6. Showcase en couple - Professionnel

6.1. Technique - 30%

- Équilibre, placement, alignement et contrôle.
- Transferts de poids clairs et ancrés d'un pied à l'autre.
- Technique et styling corporel adaptés au style de danse inscrit.
- La connexion du couple doit paraître coordonnée, claire et naturelle.

6.2. Timing / Synchronisation - 20%

- Salsa : le timing reconnu est 1-2-3, 5-6-7. Les compétiteurs peuvent breaker On1 ou On2, vers l'avant ou l'arrière, mais doivent rester constants pendant toute la routine.
- Bachata : le timing reconnu est 1-2-3-4, 5-6-7-8. Les compétiteurs peuvent choisir leur temps de break mais doivent rester constants.
- Les autres styles doivent conserver un timing reconnaissable, constant et approprié au style inscrit.

6.3. Musicalité - 15%

- Utilisation créative de la musique à travers les patterns, le footwork, les accents, pauses, hits, dynamiques et changements de texture musicale.

6.4. Difficulté - 20%

- Difficulté des patterns, tours, shines, coordination, tricks, dips, drops et lifts lorsqu'ils sont utilisés.
- La difficulté n'est valorisée que si le mouvement est exécuté avec succès et avec contrôle.

6.5. Chorégraphie - 10%

- Originalité, structure et interprétation de la musique.
- Utilisation du partnerwork, des shines, des transitions et de l'espace de danse d'une manière adaptée au style inscrit.
- La routine doit rester clairement reconnaissable comme le style sélectionné conformément à la règle 70/30.

6.6. Présentation générale - 5%

- Costume, présentation, présence scénique, confiance, énergie, expression et connexion avec le public et les juges.
- Un comportement professionnel et le respect des autres compétiteurs sont attendus pendant tout l'événement.

7. Division Social Dance / Heats

7.1. Débutant - Niveau 1 à Niveau 2

- Pour les compétiteurs débutants et/ou les danseurs de niveau débutant utilisant les éléments fondamentaux de base.
- La connexion doit être maintenue ; pas de shines.
- Pas de déplacement à travers toute la piste ni de spins multiples. Les doubles tours ne sont pas autorisés.
- Les dips contrôlés sont autorisés. Les lifts et tricks ne sont pas autorisés.
- Indication : généralement des danseurs ayant moins d'un an d'expérience et/ou aucune expérience précédente en compétition Social Dance / Heat.

7.2. Intermédiaire - Niveau 3 à Niveau 4

- Permet une plus grande diversité rythmique, des syncopes, davantage de mouvement corporel et de styling.
- Les patterns intermédiaires, shines et doubles tours sont autorisés. Plus de deux tours ne sont pas autorisés.
- Les dips contrôlés sont autorisés. Les lifts et tricks ne sont pas autorisés.
- Indication : généralement des danseurs ayant environ 1 à 2 ans d'expérience, avec ou sans expérience préalable de compétition.

7.3. Avancé - Niveau 5 et plus, Professionnels inclus

- Pour les danseurs possédant de solides compétences techniques, un bon timing, une bonne interprétation musicale et de bonnes capacités de partnerwork.
- Le partnerwork avancé, les spins multiples, les déplacements, shines, changements de mains complexes et tours sur place avancés sont autorisés.
- La danse doit rester basée sur le lead-follow, même lorsque du styling et de l'interprétation musicale sont intégrés.
- Les dips contrôlés sont autorisés. Les lifts et tricks ne sont pas autorisés.
- Indication : généralement des danseurs ayant au moins deux ans d'expérience, une expérience de compétition et/ou une expérience en équipe de performance.

Format Social Dance

Les compétiteurs dansent normalement 3 à 5 rounds. La plupart utilisent environ 1 à 2 minutes de musique. Au moins un round utilise un morceau complet afin d'évaluer la musicalité et la constance sur l'ensemble du morceau.

- Les couples peuvent être composés de deux Amateurs ou d'un partenariat Pro-Am. Les partenariats Pro-Pro peuvent uniquement concourir dans la catégorie Avancé.
- En Social Dance Pro-Am, une professeure peut leader une élève et un professeur peut follower. Les professeurs doivent porter une tenue noire.
- Les compétiteurs peuvent s'inscrire dans leur propre niveau et dans le niveau immédiatement supérieur lorsque celui-ci est proposé.

7.4. Technique - 20 % à tous les niveaux

- Connexion : le partenariat doit paraître coordonné et réactif.
- Communication lead-follow : le leader prépare clairement les actions et le follower y répond avec succès.
- En Salsa On1 ou On2, le contrôle de la ligne et du slot peut être évalué lorsque cela est pertinent pour le style.

7.5. Difficulté

- Débutant : 5 %. Le danseur doit enchaîner les patterns avec fluidité sans ajouter trop de pas de base entre chaque action.
- Intermédiaire : 10 %. Des patterns et shines plus complexes peuvent inclure des changements de direction, doubles tours contrôlés, changements de mains et changements de niveau.
- Avancé : 15 %. Une plus grande complexité, maîtrise et variété peuvent être démontrées, y compris des spins multiples et du partnerwork avancé.
- Une mauvaise exécution réduit la note de Technique même lorsque le matériel tenté est difficile.

7.6. Créativité

- Débutant : 20 %. Capacité à mémoriser et varier des patterns connus tout en restant à l'aise et connecté.
- Intermédiaire : 10 %. Capacité à créer de la variété et à éviter de ressembler exactement aux autres partenariats.
- Avancé : 15 %. Choix originaux, adaptation et expression individuelle dans une véritable danse sociale basée sur le lead-follow.

7.7. Mouvement corporel, coordination / Styling

- Débutant : 15 %. Intermédiaire : 10 %. Avancé : 10 %.
- Action naturelle du buste et des hanches adaptée au style, utilisée pendant toute la danse et pas uniquement dans le pas de base.
- Le mouvement corporel doit rester coordonné avec le partenaire, en laissant suffisamment d'espace au leader comme au follower pour bouger naturellement.
- L'expression et une présentation détendue sont prises en compte à tous les niveaux, avec des attentes plus élevées à mesure que le niveau augmente.

7.8. Musicalité

- Débutant : 10 %. Capacité à réagir de manière ludique et appropriée aux changements musicaux évidents sans sacrifier le timing ni la connexion.
- Intermédiaire : 20 %. Capacité à interpréter la musique individuellement et en partenariat, et à s'adapter aux différentes parties telles que l'intro, le corps du morceau et la fin.
- Avancé : 20 %. Capacité à interpréter plusieurs couches de rythme et d'instrumentation tout en gardant le contrôle du partenariat.

7.9. Timing

- Débutant : 30 %. Intermédiaire : 30 %. Avancé : 20 %.
- Le timing doit respecter le style de danse inscrit et rester constant pendant chaque morceau.
- En Salsa, un compétiteur qui commence un morceau On1 doit rester On1 ; un compétiteur qui commence On2 doit rester On2. Il n'est pas permis de passer de On1 à On2 ou inversement pendant le même morceau.
- Voir la Règle générale 2.17 pour les définitions de timing utilisées par la compétition.

8. Chorégraphie Équipes

8.1. Technique - 15%

- Équilibre, placement, alignement, transferts de poids ancrés et technique corporelle propre au style de danse à l'échelle de toute l'équipe.
- Les connexions entre partenaires, lorsqu'elles sont utilisées, doivent être coordonnées et contrôlées.
- L'exécution individuelle doit contribuer à un résultat collectif propre et précis.

8.2. Timing / Synchronisation - 30%

- Le timing de l'équipe doit rester constant avec le style inscrit.
- La synchronisation comprend l'alignement du timing, des actions du corps, du footwork, des accents et des changements de formation lorsqu'ils sont voulus par la chorégraphie.
- Les équipes de Salsa peuvent danser On1 ou On2 mais doivent rester constantes. La Bachata et les autres styles doivent conserver un timing reconnaissable pendant toute la routine.

8.3. Musicalité - 15%

- L'équipe doit interpréter la musique à travers le footwork, le partnerwork, les dynamiques, accents, pauses, formations et changements de texture.

8.4. Difficulté - 15%

- La difficulté comprend les tours, shines, coordination corporelle, changements de formation, tricks, dips, drops et lifts lorsqu'ils sont utilisés.
- La difficulté n'est valorisée que si elle est exécutée avec succès et en toute sécurité.

8.5. Chorégraphie - 20%

- Originalité, structure, transitions, formations et utilisation de l'ensemble de l'espace de performance.
- La chorégraphie doit créer une image d'équipe cohérente plutôt qu'une succession d'actions individuelles sans lien.
- La règle de style 70/30 s'applique.

8.6. Présentation générale - 5%

- Costume, présentation, confiance, énergie, expression, présence scénique et impact visuel global de l'équipe.

9. Chorégraphie Solo

9.1. Technique - 20%

- Équilibre, placement, alignement, posture et transfert de poids contrôlé.
- Clarté du footwork, contrôle corporel, coordination, lignes et styling propre au style de danse.
- Le mouvement doit paraître intentionnel, maîtrisé et adapté au style de danse sélectionné.

9.2. Timing / Synchronisation - 20%

- Salsa : le timing reconnu est 1-2-3, 5-6-7. Les compétiteurs peuvent breaker On1 ou On2, vers l'avant ou l'arrière, mais doivent rester constants pendant toute la routine.
- Bachata : le timing reconnu est 1-2-3-4, 5-6-7-8. Les compétiteurs peuvent choisir leur temps de break mais doivent rester constants.
- Les autres styles doivent conserver un timing reconnaissable, constant et approprié au style inscrit.

9.3. Musicalité - 20%

- Utilisation créative de la musique à travers le footwork, le travail des bras, le mouvement corporel, les accents, pauses, hits, dynamiques et changements de texture musicale.

9.4. Difficulté - 15%

- Difficulté des tours, shines, coordination, floorwork, sauts, kicks, extensions, équilibre, flexibilité, force et tricks lorsqu'ils sont utilisés.
- La difficulté n'est valorisée que si le mouvement est exécuté avec succès et avec contrôle.

9.5. Chorégraphie - 15%

- Originalité, structure, transitions, interprétation de la musique et utilisation de l'espace de performance.
- La routine doit respecter la règle générale 70/30 et rester globalement reconnaissable comme appartenant au style de danse sélectionné.

9.6. Présentation générale - 10%

- Costume, présentation, confiance, énergie, expression, présence scénique et connexion avec les juges et le public.

10. Code de conduite et d'éthique

10.1. Chaque participant et chaque officiel est responsable de contribuer à l'intégrité de la compétition et de favoriser des conditions de compétition équitables pour tous.

10.2. Tous les compétiteurs et officiels sont responsables de connaître et respecter le Règlement et les Politiques de la compétition, et de faire preuve d'équité, d'un comportement éthique et d'un bon esprit sportif.

10.3. Une violation grave ou répétée du règlement peut entraîner des mesures disciplinaires ou une disqualification à la discrétion du Juge principal et de l'organisateur.

11. Responsabilités des compétiteurs

11.1. Les compétiteurs doivent se comporter de manière civile et sportive sur les lieux de la compétition. Ils ne doivent ni harceler un juge ni contester auprès de lui les notes attribuées avant, pendant ou après l'événement.

11.2. Les compétiteurs doivent être présents et prêts à concourir au moins 30 minutes avant l'heure prévue de chaque épreuve à laquelle ils sont inscrits et doivent effectuer toute procédure de check-in requise.

11.3. Les compétiteurs sont responsables d'assister à la cérémonie de remise des prix lorsque cela est requis afin de recevoir leurs récompenses.

11.4. Les compétiteurs doivent s'inscrire uniquement dans les divisions et classifications auxquelles ils sont éligibles. Concourir dans une catégorie inférieure à leur niveau minimum admissible peut entraîner des mesures disciplinaires.

11.5. Les compétiteurs sont responsables de fixer correctement tout numéro de compétition qui leur est attribué et d'apporter le matériel de fixation simple demandé par l'organisateur.

11.6. Chaque compétiteur doit détenir un Competitor Pass valide pour le week-end de compétition. Le même pass couvre la participation aux qualifications du vendredi et aux finales du samedi dans les divisions pour lesquelles le compétiteur est correctement inscrit.

12. Règles pour les officiels de la compétition

12.1. Tous les officiels

- Les officiels ne doivent pas exercer de discrimination à l'encontre d'un compétiteur en raison de sa race, sa couleur, sa religion, son âge, son sexe ou son origine nationale.
- Les officiels ne doivent pas coacher un compétiteur pendant les sessions de compétition, sauf lors de conférences, séminaires ou workshops approuvés par l'organisateur et ouverts aux compétiteurs.
- Les officiels doivent éviter les conversations ou comportements susceptibles de donner une apparence d'irrégularité pendant la compétition.
- Les officiels ne doivent pas discuter de la performance d'un compétiteur avec d'autres personnes pendant la compétition, sauf lorsque cela est nécessaire avec le Juge principal pour le bon déroulement de l'événement.

12.2. Juge principal

- Détermine, avec l'organisateur, le nombre de compétiteurs par heat ou round pouvant être accueillis sur la piste de manière sûre et équitable.
- Veille à diviser les heats lorsque le nombre d'inscriptions risquerait de nuire à la qualité du jugement ou à la sécurité des compétiteurs.
- Veille à ce que la musique et le tempo soient adaptés à la catégorie concernée.
- Veille à la bonne application du système de notation, notamment en donnant aux juges les instructions relatives aux critères d'évaluation et en vérifiant les notes soumises.
- Peut renvoyer une feuille de notation incomplète ou incorrecte au juge concerné afin qu'elle soit corrigée.
- Peut dispenser un juge d'officier s'il estime que son impartialité ou la qualité de son jugement peut être compromise.
- Peut disqualifier un compétiteur ou une équipe qui enfreint le règlement de la compétition.
- Détient l'autorité finale pour les questions concernant le déroulement de la compétition, l'administration du jugement et les modifications d'horaire, en coordination avec l'organisateur lorsque cela est approprié.

12.3. Juges

- Les juges doivent effectuer des évaluations indépendantes et ne doivent pas discuter des performances des compétiteurs avec d'autres juges, spectateurs, coaches ou compétiteurs avant la fin de la catégorie concernée.
- Les juges doivent rester à la position de jugement qui leur a été assignée, sauf instruction contraire du Juge principal.
- Les juges doivent noter les compétiteurs uniquement sur la performance en cours d'évaluation. Les titres, la réputation, les performances précédentes, les tours précédents ou les danses antérieures ne doivent pas influencer la note.
- Les juges doivent remettre une feuille de notation complète pour chaque heat ou round qu'ils jugent.
- Les juges doivent éviter d'applaudir, d'encourager ou de montrer visiblement une préférence pour des compétiteurs pendant le jugement afin que leur comportement ne puisse raisonnablement être interprété comme du favoritisme.

Règle officielle de notation

Chaque juge remet une note totale pondérée sur 100. La note finale du compétiteur correspond à la moyenne arithmétique des notes totales de tous les juges. Une note minimale de 70/100 lors des qualifications est nécessaire pour accéder au tour suivant.

Fin du règlement officiel de la compétition