

RÉGLEMENTATION DES CONCOURS CULTURELS

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

**CETTE RÉGLEMENTATION DOIT IMPÉRATIVEMENT ÊTRE COMMUNIQUÉE
AUX ARTISTES PRÉ-SÉLECTIONNÉS PAR LEUR ÉTAT OU GOUVERNEMENT.**

Chaque concours culturel est régi par les règlements techniques établis par le CIJF.

RAPPEL

Les Arts de la rue ont figuré à la programmation officielle des IV^{es} Jeux de la Francophonie Canada/Ottawa-Hull de 2001 au titre des épreuves « en démonstration » et à la programmation officielle des VII^{es} et des VIII^{es} Jeux de la Francophonie au titre des « concours culturels ». Suite au succès rencontré lors des deux précédentes éditions des Jeux, ce concours est reconduit aux IX^{es} Jeux de la Francophonie République Démocratique du Congo/Kinshasa 2022.



ARTS
DE
LA RUE

RÉGLEMENTATION ET PRINCIPES GÉNÉRAUX DE SÉLECTION POUR L'ÉDITION RÉPUBLIQUE DÉMOCRATIQUE DU CONGO/ KINSHASA 2022

Réglementation générale et organisation du concours

Le concours des Arts de la rue des IX^{es} Jeux de la Francophonie est organisé selon la réglementation édictée par le Comité international des Jeux de la Francophonie (CIJF), en concertation avec la Direction Langue française, culture et diversité (DLFCD) de l'OIF.

Le concours des Arts de la rue sera composé de trois (3) épreuves distinctes :

- Hip-hop (danse)
- Marionnettes géantes
- Jonglerie avec ballon (freestyle ball)

L'organisation du concours, pour chacune des épreuves, est sous la responsabilité technique d'un Président du jury culturel désigné par le CIJF et en concertation avec la DLFCD.

Pré-sélections et sélections

Chaque État ou gouvernement peut s'inscrire dans une, deux ou trois épreuves du concours.

Pour chacune des trois (3) épreuves du concours, l'artiste ou le groupe est choisi par son État ou gouvernement dans une liste établie par ce dernier et validée par un comité d'experts régional constitué par la Direction du CIJF et la DLFCD.

La sélection finale pour République Démocratique du Congo/Kinshasa 2022 est faite conjointement par la Direction du CIJF, la Direction Langue française, culture et diversité et en présence du CNJF à partir de l'ensemble des concurrents engagés (cf. chapitre « dispositions générales »).

Les représentations et créations doivent être des œuvres récentes, créées durant la période de 24 mois précédant les Jeux.

Le(s) artiste(s) doit (doivent) être présent(s) durant toute la durée des Jeux.

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS



HIP-HOP (DANSE)*

Cette épreuve opposera 20 groupes sélectionnés.

Le groupe est composé de 2 à 5 artistes maximum (qui sont sur scène). L'âge des artistes doit être compris entre 18 et 35 ans.

Règles spécifiques à l'épreuve Hip-hop (danse)

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Déroulement du concours

Le concours se déroule sous la forme d'un tournoi en deux parties : une première partie où les groupes se présenteront seuls sur scène et une deuxième partie sous forme de joute (ou « Battle »).

1^{ère} partie : phase éliminatoire devant un jury

- ◆ Chaque groupe (de 2 à 5 personnes) se présente devant le jury et fait une démonstration ou chorégraphie sur scène (6 minutes maximum).
- ◆ Durant le temps de sa prestation, il est noté par un jury selon les critères mentionnés ci-dessous.
- ◆ La première partie du concours se déroule de la façon suivante :
 - 20 groupes réalisent leur prestation à tour de rôle, 10 groupes seront éliminés au 1^{er} tour (par cotation de jury); 8 minutes maximum par chorégraphie.
 - 10 groupes se présentent sur scène à tour de rôle et présentent une autre chorégraphie (5 minutes), 5 groupes seront éliminés au 2^e tour (par cotation de jury). Le groupe qui a amassé le plus de points est déclaré 1^{er} par le président du jury. Celui-ci remporte donc la médaille d'or.

2^e partie : la joute ou battle

La deuxième partie du concours se déroule de la façon suivante :

- ◆ Après midi : (Battle de la Seconde Chance)
Qualification pour la 8^e place
Tous les groupes non sélectionnés feront 1 battle et à l'issue de ce battle 1 État/gouvernement sera sélectionné pour se placer pour le 8^e de finale lors du battle du soir.
- ◆ La joute (ou « battle ») sera organisée pour les 4 groupes restants dans l'ordre décroissant des points (le 5^e contre le 2^e et le 3^e contre le 4^e). La joute dure 5 minutes maximum.
- ◆ Les 2 victorieux de la joute doivent encore se confronter entre eux pour avoir la 2^e place et la 3^e place.
- ◆ À la fin de chaque défi (ou « battle »), l'animateur demande aux juges de voter (avec un drapeau ou à main levée) pour l'équipe gagnante.
- ◆ Le demi-finaliste remporte la médaille d'argent; une petite finale permettra de désigner l'équipe qui remportera la médaille de bronze.

Réglementation du concours

- ◆ Le groupe peut être composé d'artistes polyvalents. Le groupe ne doit pas dépasser cinq (5) personnes.
- ◆ Le groupe doit avoir une (1) chorégraphie avec la bande-son correspondante. Le groupe devra amener sa musique sur un CD déjà monté et prêt à être diffusé pour la première partie du concours (6 minutes).
- ◆ Pour la joute, l'accompagnement pré-enregistré est imposé par les organisateurs et jurys.
- ◆ Le groupe assume sa tenue vestimentaire. Toutefois, il est interdit de porter des tenues portant des injures ou signes faisant allusion à l'appartenance politique ou religieuse.

* Danse : *break , pop , hype , hip hop , house , waacking , locking , krumping , etc.*

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS

RÉCOMPENSES

Les groupes lauréats reçoivent, dans l'ordre, la médaille d'or, d'argent et de bronze.

ATELIER

- ◆ Atelier/animation, répétitions publiques, atelier/spectacle, conférences, démonstrations.
- ◆ Toutes autres propositions peuvent figurer dans ce programme d'animation. Les modalités sont établies en accord entre le CNJF et le CIJF.
- ◆ Les artistes sélectionnés sont tenus de participer aux programmes d'animation et aux ateliers prévus dans leur spécificité. Ils peuvent être appelés éventuellement à prêter leur concours à titre gracieux pour des manifestations exceptionnelles organisées dans le cadre des Jeux.

Conditions matérielles et techniques requises au niveau du cahier des charges

Le CIJF et le CNJF se réservent le droit de la programmation du concours. Celui-ci est public. Le CNJF met à la disposition des artistes :

- un espace scénique de 100 à 120 m² et du matériel de sonorisation adapté au hip-hop. La fiche technique est communiquée par le CNJF ;
- une fiche technique pour l'ensemble des acteurs et organisateurs (DJ + baffle retour, micro pour animateur, micro pour le président de jury, baffle façade et lumière standard) ;
- une salle de répétition (2 à 3 heures par jour) jusqu'au jour du concours ;
- la scène où se déroule le concours doit être équipée et en ordre de marche pour une répétition générale de la même durée pour tous les concurrents.

Jury et critères d'évaluation

Le jury est constitué de cinq personnalités de nationalités différentes, issues du milieu artistique du hip-hop (chroniqueur, producteur, DJ, danseur, chorégraphe, une vedette de rap/hip-hop, etc.).

Les critères d'appréciation sont basés sur :

- la composition musicale ou les choix musicaux (l'originalité de la bande-son) ;
- la présence scénique (l'originalité des pas) ;
- la performance des danseurs (synchronisation) ;
- l'occupation de l'espace scénique ;
- le rapport au public ;
- l'entrée et la sortie.

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS



MARIONNETTES GÉANTES

Cette épreuve opposera 20 artistes sélectionnés (individus ou groupes).

Le groupe est composé de 5 artistes maximum (y compris le responsable technique), le « seul en scène » est possible.

L'âge des artistes doit être compris entre 18 et 35 ans.

Règles spécifiques à l'épreuve Marionnettes géantes

CONDITIONS DE PARTICIPATION

- ◆ L'artiste ou le groupe dispose d'un temps de représentation de 15 minutes maximum pendant lequel il interprète une ou plusieurs œuvres.
- ◆ L'espace utilisé est déambulatoire sur un périmètre déterminé.
- ◆ Les marionnettes présentées doivent être à taille humaine minimum.
- ◆ L'accompagnement pré-enregistré est autorisé.
- ◆ La représentation peut être interprétée en français ou bien dans une des langues nationales de l'État ou gouvernement dont le groupe concurrent est ressortissant. Dans ce dernier cas, le groupe devra présenter au public, brièvement, en français, le sujet qu'il a choisi d'interpréter.
- ◆ L'œuvre (démontée) doit parvenir deux (2) mois avant l'ouverture des Jeux (19 juin 2022), accompagnée d'une fiche technique précisant nom, prénom (ou pseudonyme), titre de l'œuvre, indication de montage et description de la prestation.
- ◆ Volume maximum : l'œuvre doit être contenue dans un caisson de 5 m³.

RÉCOMPENSES

L'artiste ou le groupe lauréat reçoit, dans l'ordre, la médaille d'or, d'argent et de bronze.

ATELIER

- ◆ Atelier/animation, répétitions publiques, atelier/spectacle, conférences, démonstrations.
- ◆ Toutes autres propositions peuvent figurer dans ce programme d'animation. Les modalités sont établies en accord entre le CNJF et le CIJF.
- ◆ Les artistes sélectionnés sont tenus de participer aux programmes d'animation et aux ateliers prévus dans leur spécificité. Ils peuvent être appelés éventuellement à prêter leur concours à titre gracieux pour des manifestations exceptionnelles organisées dans le cadre des Jeux.

Conditions matérielles et techniques requises au niveau du cahier des charges

Le CIJF et le CNJF se réservent le droit de la programmation du concours. Celui-ci est public. Le CNJF met à la disposition des artistes :

- un espace ouvert en ordre de marche et, le cas échéant, du matériel de sonorisation. La fiche technique est communiquée par le CNJF ;
- un lieu adapté pour les répétitions (2 à 3 heures par jour par groupe concurrent) jusqu'au jour du concours.

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS

Jury et critères d'évaluation

Le jury est constitué de cinq (5) personnalités de nationalités différentes, issues du milieu des arts de la scène, du spectacle de rue et de la marionnette.

Les critères d'appréciation sont basés sur :

- la production d'un spectacle abouti ;
- l'originalité dans la démarche artistique ;
- le rapport au public ;
- la simplicité et l'efficacité du dispositif (espace scénographique) ;
- la créativité plastique, l'esthétique des marionnettes ;
- la maîtrise, la virtuosité de la manipulation ;
- l'intérêt de la thématique abordée ou la qualité du texte choisi ;
- l'interprétation dramatique (jeu des acteurs).

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS



JONGLERIE AVEC BALLON (FREESTYLE BALL)

Cette épreuve opposera 20 artistes sélectionnés (individus ou groupes).

Le groupe est composé de cinq (5) artistes maximum, le « seul en scène » est possible par validation du jury. L'âge des artistes doit être compris entre 18 et 35 ans.

Règles spécifiques à l'épreuve Jonglerie avec ballon (freestyle ball)

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Règlement du concours

- ◆ Le groupe peut être composé d'artistes polyvalents.
- ◆ L'artiste jonglera uniquement avec un ballon.
- ◆ L'utilisation d'objets pouvant présenter un danger (couteaux et autres objets tranchants, feu, etc.) ainsi que l'utilisation d'animaux sont proscrits.
- ◆ Cette épreuve intégrera les formes de jongleries liées aux « styles libres » utilisant des ballons de sports (traduit du terme « *freestyle* » en anglais).
- ◆ L'artiste ou le groupe doit avoir une (1) chorégraphie avec la bande-son correspondante.
- ◆ L'artiste ou le groupe devra amener sa musique sur un CD, déjà montée et prête à être diffusée pour la première partie du concours (8 minutes).
- ◆ Pour le défi (ou « battle »), l'accompagnement pré-enregistré est imposé par les organisateurs et jurys au moment de cette partie. Un disc-jockey spécialisé assurera la musique.
- ◆ L'artiste ou le groupe assume sa tenue vestimentaire. Toutefois, il est interdit de porter des tenues portant des injures ou signes faisant allusion à l'appartenance politique ou religieuse.

Déroulement du concours

- ◆ Le concours se déroule sous la forme d'un tournoi en deux parties: une première partie qualificative où les groupes se présenteront seuls sur scène et une deuxième partie sous forme de défi (ou « battle »).

1^{ère} partie: phase qualificative

- ◆ Chaque individu ou groupe se présente devant le jury et le public et fera une démonstration, ou chorégraphie, sur scène (8 minutes maximum) avec sa propre musique (à remettre sur support disque préalablement).
- ◆ Durant le temps de sa prestation, il est noté par un jury selon les critères mentionnés ci-dessous.
- ◆ Les huit (8) meilleurs artistes ou groupes seront qualifiés pour la deuxième partie du concours.

2^e partie: le défi ou « battle »

La deuxième partie du concours se déroule sous la forme de défi (« *battle* » en anglais). Un défi oppose deux groupes (ou équipes), face à face, qui s'affrontent sous forme de « question-réponse » dans un temps imparti.

- ◆ Le défi (ou « battle ») sera organisé pour les 8 équipes restantes dans l'ordre décroissant des points (1^{er} contre 8^e; 2^e contre 7^e; etc.).
- ◆ Les quarts de finale dureront 8 minutes, les demi-finales 10 minutes et la finale 12 minutes.

RÉGLEMENTATION

DES CONCOURS CULTURELS

- ◆ À la fin de chaque défi (ou « battle »), l'animateur demande aux juges de voter (avec un drapeau ou à main levée) pour l'équipe gagnante.
 - ◆ Le vainqueur de la finale gagne le concours et remporte la médaille d'or; le demi-finaliste remporte la médaille d'argent; une petite finale permettra de désigner l'équipe qui remportera la médaille de bronze.
- NB: seul le jury est juge mais celui-ci peut, bien entendu, s'appuyer sur les appréciations du public. Le public pourra voter son coup de cœur parmi les équipes.*

RÉCOMPENSES

Les artistes ou les groupes lauréats reçoivent, dans l'ordre, la médaille d'or, d'argent et de bronze.

ATELIER

- ◆ Atelier/animation (ex. football de rue à 3 contre 3 destiné aux enfants, cours et démonstration de « style libre » pendant les Jeux), répétitions publiques, atelier/spectacle, conférences, démonstrations.
- ◆ Toutes autres propositions peuvent figurer dans ce programme d'animation. Les modalités sont établies en accord entre le CNJF et le CIJF.
- ◆ Les artistes sélectionnés sont tenus de participer aux programmes d'animation et aux ateliers prévus dans leur spécificité. Ils peuvent être appelés éventuellement à prêter leur concours à titre gracieux pour des manifestations exceptionnelles organisées dans le cadre des Jeux.

Conditions matérielles et techniques requises au niveau du cahier des charges

Le CIJF et le CNJF se réservent le droit de la programmation du concours. Celui-ci est public. Le CNJF met à la disposition des artistes :

- Un espace scénique de 120 m² (fermé ou couvert du vent) et du matériel de sonorisation adapté. La fiche technique est communiquée par le CNJF.
- Une salle de répétition (2 à 3 heures par jour par groupe ou concurrent) jusqu'au jour du concours.
- La scène où se déroule le concours doit être équipée et en ordre de marche pour une répétition générale de la même durée pour tous les concurrents.

Jury et critères d'évaluation

Le jury est constitué de cinq personnalités de nationalités différentes, issues du milieu artistique de la jonglerie, du « style libre » ou du spectacle de rue. Il pourra comprendre plus spécifiquement :

- un spécialiste/expert en football ou « football style libre » reconnu ;
- un spécialiste/expert en « basket-ball style libre » reconnu ;
- un danseur chorégraphe reconnu ;
- un artiste urbain reconnu dans le milieu de la scène urbaine et/ou un responsable/directeur de festival ou d'événement de ce genre.

Les critères d'appréciation sont basés sur :

- la créativité ;
- le contrôle et la difficulté ;
- le style (en rapport avec la musicalité) ;
- l'esprit d'équipe (pour les groupes) ;
- l'originalité ;
- le rapport au public ;
- la détermination.