

Règlement Concours all4GAMES

Présentation générale

Le concours all4GAMES marque un temps fort du programme d'accompagnement du Cnam-Enjmin. L'objectif est de soutenir des productions de jeux / expériences interactives numériques novatrices et expérimentales. L'objectif est donc de soutenir la créativité et aider à la production de jeux nouveaux, capables d'élargir les frontières du jeu vidéo. Ce concours s'inscrit dans les valeurs du Cnam, il est ouvert à toutes et à tous, mais favorisera les projets en accord avec ces valeurs, telles que l'inclusivité, l'accessibilité, le respect de soi et d'autrui.

Article 1. Organisateurs du concours

Les entités organisatrices du concours all4GAMES sont :

Le Conservatoire National des Arts et Métiers (Cnam), établissement Public à caractère Scientifique, Culturel et Professionnel, soumis au décret n° 88-413 du 22 avril 1988 modifié, ayant son siège social au 292, rue Saint-Martin 75003 Paris ; représenté par Madame Bénédicte Fauvarque-Cosson, son Administratrice générale en exercice ; agissant pour le compte de son **Ecole nationale du jeu et des médias numériques (Cnam-Enjmin)**, représentée par Monsieur Axel Buendia, son Directeur

Le Cnam Nouvelle-Aquitaine, association de gestion loi 1901, représenté par son Président en exercice, Monsieur Didier Charbonnel ayant son siège social Cité Numérique - 2 rue Marc Sangnier - 33130 Bègles

Les entités susvisées, ci-après dénommées ensemble les Organisateurs, organisent pour les créateur·rice·s de jeux vidéo un concours intitulé all4GAMES, afin d'encourager les talents à innover dans ce secteur.

Article 2. Organisation du concours

Le concours se découpe en 4 étapes qui suivent le calendrier en annexe 1 :

1. Appel à projets : l'appel est diffusé largement notamment via les clusters de studios de jeux vidéo et un site internet dédié. Débute alors la période de soumission des candidatures qui s'échelonne sur plusieurs mois.
2. Présélection des projets : un jury, composé de 5 personnes professionnel·le·s du domaine pour chaque prix attribuable, présélectionne 3 projets par prix. Cette présélection se fera selon un scrutin de Condorcet randomisé (pour des explications détaillées se référer à https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrutin_de_Condorcet_randomis%C3%A9).
3. Votes : à partir de la présélection des projets et jusqu'à quelques heures avant la remise des prix, le public peut voter via sms pour 1 seul projet pour chaque prix (1 seul vote par prix par personne parmi les 3 projets présélectionnés pour ce prix). Ce sont les votes Public. En plus du public, les membres du jury de la présélection peuvent à nouveau voter pour 1 projet par prix (y compris pour les prix dont ils n'étaient pas membre du jury pour la présélection). Ce sont les votes Pro. On calcule alors pour chaque prix, le pourcentage des votes Public et le pourcentage des votes Pro pour chacun des projets présélectionnés pour ce prix (calcul avec 12 décimales). On calcule enfin la moyenne de ces pourcentages Pro / Public pour chaque projet (calcul avec une précision sur 12

décimales). Cette moyenne permet alors de classer les projets présélectionnés pour chaque prix. Le projet avec le plus important pourcentage moyen remporte le prix. En cas d'égalité, c'est le projet qui a le pourcentage Public le plus élevé qui emporte le prix. En cas d'égalité à nouveau, c'est le projet qui aura eu la dernière voix du vote Public qui l'emporte.

4. Remise des prix : lors de l'événement SPAWN, chaque prix est décerné au projet vainqueur (voir paragraphe précédent). Un même projet peut remporter plusieurs prix. L'annexe 1, revue chaque année, décrit précisément le calendrier.

Article 3. Soumission des projets

Critères d'éligibilité communs à tous les prix

Pour candidater, le ou les porteur·se·s du projet doivent avoir une structure légale qui les réunit domiciliée en France. Pour soumettre un projet, les pièces suivantes (qui serviront aux jurys pour présélectionner les projets) doivent être déposées sur la plateforme indiquée lors de l'appel à projets :

- Un « game document » qui récapitule les points suivants :
 - L'intention du jeu : 1 page
 - La description de l'équipe de production : 1 page
 - Les « Unique Selling Points », en quoi le projet est-il original : 1 page
 - Un résumé de l'univers et de la narration : 1 page
 - Un document / schéma expliquant les contrôles permettant d'interagir avec le projet : 1 page
 - La liste des prix auxquels le projet souhaite candidater

Le dossier doit être au format portrait, dactylographié, taille de police 12, un interlignage de 1,5 et des marges classiques à 2,5 cm.

- Un prototype jouable, et pour les installations ou les jeux requérant un support autre qu'un PC sous Windows, une vidéo « ingame » de 5 minutes
- La précision du prix pour lequel le projet concourt, sachant qu'un projet peut être soumis à autant de prix que souhaité
- Un document établissant la forme juridique de la structure participante

Pour être valable, chaque dépôt de projet doit respecter les conditions suivantes :

- Le projet doit être soumis par un membre de l'équipe de développement ou d'édition du jeu, qui a l'autorisation de soumettre le jeu au concours.
- Le·la soumettant·e s'engage à être titulaire de tous les droits attendant au projet soumis, que cela concerne les images, les textes, les voix, et tout autre contenu utilisé lors de la soumission ou à ce que le titulaire desdits droits l'ait autorisé à utiliser ce contenu notamment dans le cadre de ce concours, notamment pour une diffusion publique
- Le·la soumettant·e s'engage à respecter les droits de propriété intellectuelle des tiers et notamment l'ensemble des dispositions et obligations des contrats de licence des environnements de développement qu'il utilise le cas échéant

Concession de licence

La participation au concours implique que les projets soumis puissent faire l'objet de communications, notamment par les Organismes et leurs partenaires. Les soumettant·e·s concèdent aux Organismes une licence gratuite et non exclusive sur le projet soumis, à des fins éditoriales et promotionnelles mais non commerciales, pour la durée du concours définie dans l'annexe 1 calendrier du présent Règlement, prolongée de 12 mois à l'issue de celui-ci, et

pour le monde entier. Cette licence autorise les Organismes à reproduire les projets présélectionnés et à les présenter dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires, brochures, ou tous documents et actions de communication et promotion du concours all4GAMES. Les Organismes seront donc libres de diffuser tout projet ou élément de projet présélectionné auprès des différents supports de presse écrits ou électroniques, à la télévision ou sur Internet et par tous moyens de communication au public, sous réserve de mentionner le nom du Finaliste, et sans que cela ne lui confère un droit à une rémunération ou un avantage.

Procédure de candidature

Pour candidater, le·la candidat·e doit s'inscrire à l'adresse suivante : all4games.eu. Un espace de dépôts virtuel lui sera alors mis à disposition pour y déposer ses pièces. Un quota total de 10Go ne pourra être dépassé par projet.

Critères pris en compte pour les votes du jury

Les critères suivants seront pris en compte par les membres des jurys quel que soit le prix auquel le projet candidate :

1. Originalité de la proposition : innovation technologique, d'usage, artistique, de contrôle, de gameplay, etc.
2. Respect de l'inclusivité, à la fois dans l'équipe de production, mais également dans les thèmes abordés par le jeu, et les contrôles du jeu (accessibilité)

Article 4. Récompenses

Les **projets présélectionnés** pourront bénéficier d'un stand gratuit de 6m² lors d'un événement grand public annuel intitulé SPAWN. Ils pourront y faire essayer leur jeu présélectionné. De plus, les projets présélectionnés bénéficieront d'un support de communication entre le moment de leur présélection et l'événement SPAWN : les SPAWN STORIES mettant en valeur le projet et les équipes. Les projets présélectionnés peuvent également utiliser le logo « Nominé {Titre du Prix} all4GAMES {année} » correspondant à l'année du concours dans leur communication.

Le **projet vainqueur du prix** peut utiliser le logo « Prix {Titre du Prix} all4GAMES {année} » correspondant au prix et à l'année du concours dans leur communication.

Pour l'année 2022-2023, un seul prix qui est :

1. Intitulé : PRIX JEUNES TALENTS 2023
Contraintes : jeu au stade de prototype et structure de moins de 50 personnes
Porteurs : présenté par Epic Games, soutenu par Ubisoft Bordeaux et le Pôle Image Magelis
Récompense : dotation financière de 50k€ versée à la structure ayant porté la candidature

Article 5. Données personnelles

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 telle que modifiée et au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), les soumettant·e·s personnes physiques sont informé·e·s que les données personnelles renseignées lors de l'inscription et dans le dossier de candidature sont traitées aux fins d'organisation du concours auquel iels ont consenti à participer.

Les données susvisées seront conservées pendant une durée de 2 ans à compter de la fin du concours.

Les données personnelles seront communiquées aux Organismes et leurs partenaires, au Jury ainsi qu'aux prestataires techniques et juridiques nécessaires à l'organisation du concours.

Les soumettant·e·s peuvent exercer leurs droits d'accès, de rectification, d'effacement, d'opposition, de limitation et de portabilité conformément à la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles, en adressant leur demande à l'adresse électronique suivante : rgpd@lecnam.net.

Il est en outre précisé qu'au titre du dispositif de vote tel que défini à l'article 2.3 du présent Règlement, les numéros de téléphone des votant·e·s ne font l'objet d'aucune collecte par les Organismes et seront immédiatement supprimés à l'issue de la sélection finale des vainqueur·e·s.

Article 6. Consultation du règlement

Le règlement sera disponible sur la plateforme d'annonce du concours : all4games.eu

Article 7. Droit applicable

Le concours est soumis au droit français et les juridictions françaises seront compétentes pour connaître des litiges.

Article 8. Acceptation du règlement par les participant·e·s

Le fait de participer au concours implique l'acceptation pure et simple de son règlement dans son intégralité et de toutes les modifications qui pourraient y être apportées.

1. Les lauréat·e·s autorisent les Organismes à publier le nom commercial du projet et sa description et tous documents fournis par les soumettant·e·s dans le cadre de toutes actions de communication liées au concours, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.
2. Les soumettant·e·s acceptent d'être photographié·e·s et autorisent l'utilisation de leur image dans les manifestations promotionnelles et de communication liées au concours. Iels s'engagent en outre, à participer, à la demande des Organismes, à toute manifestation utile à la promotion du concours.
3. La responsabilité des Organismes ne pourra être engagée en cas de difficultés techniques (notamment virus, dysfonctionnement du réseau internet, problèmes d'acheminement ou perte de données, mauvaise réception ou non réception des dossiers d'inscription, ou actes de malveillance externe).

Les Organismes se réservent le droit d'effectuer des ajouts, modifications, changements ou améliorations aux conditions du concours, notamment par le biais d'une modification du Règlement ou de mettre fin au concours, le tout avec ou sans notification préalable. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, fera l'objet d'un règlement à l'amiable avec les Organismes.

Le présent accord ne crée pas de relation d'agence, de partenariat, de coentreprise ou de franchise entre les Organismes et les Finalistes. Aucun·e Finaliste n'est ou ne devient employé·e de l'autre partie en vertu de l'existence ou de la mise en œuvre du présent Règlement.

Toute déclaration inexacte ou mensongère ou toute fraude entraînera la disqualification du·de la soumettant·e ou de l'équipe qu'il représente.

Annexe 1 : Calendrier

Pour l'année 2022–2023, le calendrier est :

- Lancement de l'appel à projets : 8 septembre 2022
- Dépôt des dossiers de candidature : du 4 janvier 2023 au 5 février 2023 23h
- Annonce de la présélection des projets pour chaque prix : 13 février 2023
- Votes : du 14 février 2023 au 29 avril 2023 18h