



## REGLEMENT - CONCOURS DE PROTOTYPES - LUDINORD 2024

### Article 1 : Définitions

LudiNord se définit comme étant le Festival du Jeu et de la Création. Les auteurs/autrices ont donc une place importante dans l'organisation de cet événement ludique et, cette année encore, nous avons souhaité mettre leurs créations au centre du Festival.

Dans ce règlement, nous utiliserons "auteur/autrice" pour désigner tout auteur/autrice, groupe d'auteurs/autrices, co-auteur/co-autrice et autres désignations relatives.

### Article 2 : Objectif du concours

Les visiteurs/visiteuses du Festival pourront essayer les prototypes sélectionnés puis voter pour leur(s) préféré(s) dans trois catégories distinctes : « Enfant », « Famille » et « Stratégie ».

À titre indicatif, voici quelques exemples de jeux dans les différentes catégories :

- Enfant (jeux de 3 à 7 ans : Bata-waf, Zombie kidz évolution, etc.) ;
- Famille (Qwirkle, Takenoko, The Boss, Dixit, 6 qui prend, etc.) ;
- Stratégie (Splendor, Caverna, Terraforming Mars, Ark Nova, etc.)

L'objectif est donc multiple :

- Permettre au public du Festival de découvrir de nouveaux talents et les auteurs/autrices des jeux de demain ;
- Permettre aux auteurs/autrices d'aller à la rencontre du public, de faire jouer leurs créations face à un large panel de joueurs/joueuses de tous horizons et d'avoir des retours sur leurs jeux, notamment par des professionnel(le)s du monde ludique.

## Article 3 : Les conditions de participation

### Art. 3.1 : Les auteurs/autrices

Le concours est ouvert à tous les auteurs/autrices majeur(e)s, ou mineur(e)s accompagné(e)s d'un(e) représentant(e) légal(e), sans distinction de nationalité, avec comme restriction l'utilisation de la langue française.

Tous les auteurs/autrices, même s'ils/elles ont déjà publié un ou plusieurs jeux peuvent participer.

Un auteur/autrice ne peut soumettre qu'une création par catégorie, et deux jeux au maximum pour les trois catégories.

L'auteur/autrice devra, s'il/elle le souhaite, prendre les mesures nécessaires de protection pour son oeuvre (juridiques et assurances). LudiNord et la Fédéjeux ne pourront en aucune mesure, être tenus responsables de copie, plagiat ou contrefaçon des jeux participantes au concours.

### Art. 3.2 : Les jeux

Tous les types de jeux sont admis, à l'exclusion des jeux édités, des jeux en cours d'édition (ce qui inclut toute entente avec un(e) éditeur/éditrice en vue d'une signature), des prototypes primés lors des éditions précédentes, des jeux en financement participatif, des solitaires, casse-têtes, jeux questionnaires, jeux de rôles, jeux informatiques, jeux électroniques, extensions de jeux déjà existants.

Évidemment, les jeux présentant un danger pour le public, constituant une atteinte aux bonnes mœurs ou au respect d'autrui ne seront pas acceptés.

Tout jeu déjà sélectionné lors d'une précédente édition peut être présenté de nouveau au concours, à la condition impérative que le jeu ait subi des modifications conséquentes de sa mécanique de jeu, de ses règles ou de sa présentation. Le détail des modifications sera obligatoirement à préciser dans les commentaires du dossier d'inscription (notamment si le jeu a changé de nom). En cas de doute, l'auteur/autrice peut contacter l'organisation du concours de LudiNord pour savoir si son jeu répond à ces critères.

De plus, tout jeu déjà proposé à la sélection lors d'édition(s) précédente(s) mais qui n'a pas été retenu peut être présenté de nouveau au concours. Cependant, si des éléments du prototype ont évolué, merci d'indiquer le détail des modifications dans les commentaires du dossier d'inscription.

Les candidat(e)s s'engagent à présenter une règle de jeu originale ainsi qu'un prototype original. LudiNord ne pourra en aucun cas être tenu responsable des plagiat qui lui seraient présentés. En cas de fraude constatée, les auteurs/autrices, qu'ils/elles soient sélectionné(e)s ou lauréat(e)s, se verront dans l'obligation de remettre leurs prix, et ne pourront plus utiliser les appellations : « Prix LudiNord 2024 », « Sélection LudiNord 2024 » ou toute citation déclinée pour la communication du jeu ou des auteurs/autrices.

Les candidat(e)s qui, entre leur inscription au concours et la date de celui-ci, ne répondent plus aux conditions ci-dessus s'engagent à retirer leur jeu de la compétition.

Les organisateurs restent souverains : ils se réservent le droit d'accepter, de refuser ou de retirer un jeu soumis au concours, leur décision étant sans appel et définitive.

## Article 4 : Le déroulement du concours

### Art. 4.1 : L'inscription au concours

Les participant(e)s devront remplir le formulaire disponible sur le site internet de l'évènement, <http://www.ludinord.fr/>, du 1<sup>er</sup> (00h01) au 15 novembre 2023 (jusqu'à 23h59 inclus). Toute candidature envoyée hors délai sera refusée.

Ce formulaire nous sert à recueillir les données suivantes :

- Informations personnelles : Nom, Prénom, Adresse, Code postal, Ville, Pays, Téléphone, Email pour chaque auteur/autrice ;
- Descriptif du jeu : Nom du jeu, Type de jeu, Thème principal, Mécanismes principaux, Nombre de joueurs/joueuses requis, Age minimum suggéré, Durée moyenne d'une partie (en globalité ou par joueur/joueuse), Niveau de difficulté (entre 1 – facile et 5 – difficile).

Ce formulaire permet également :

- De choisir la catégorie dans laquelle l'auteur/autrice souhaite concourir : Enfant, Famille ou Stratégie. Ce choix est très important car en cas d'erreur sur ce choix, le comité de sélection se réserve le droit de refuser la participation du jeu au concours ;
- De donner une photo de chaque auteur/autrice ainsi qu'une biographie succincte, qui pourront être utilisées comme support de communication ;
- De fournir une description succincte du jeu qui pourra être utilisée comme support de communication ;
- De livrer la règle du jeu, au format PDF.
- D'envoyer une photo du matériel et une photo du jeu en cours de partie, au format PNG, JPG ou JPEG uniquement ;
- De recueillir le lien d'une vidéo de présentation du jeu et de ses composants (5 minutes maximum, mise en ligne par le/la candidat(e) sur la plateforme de son choix. La vidéo est obligatoire pour participer, mais il n'y aura pas d'exigence de qualité, de montage ou de beauté minimale attendue : cette vidéo aidera le comité de sélection à mieux comprendre et mieux visualiser les règles.

## Art. 4.2 : La sélection des auteurs/autrices

Le nombre de tables disponibles lors du Festival LudiNord étant limité, les organisateurs seront contraints d'effectuer une sélection.

Les résultats seront communiqués le 1<sup>er</sup> février 2024.

Il est expressément demandé aux candidat(e)s sélectionné(e)s de ne pas communiquer publiquement à propos de leur sélection tant que les organisateurs n'ont pas fait d'annonce officiel sur la liste des candidat(e)s retenu(e)s. Le non-respect de ces consignes peut entraîner des sanctions allant jusqu'à l'exclusion du concours.

L'ensemble des candidat(e)s recevront une réponse au plus tard le 15 février 2024.

### Art. 4.3 : Les auteurs/autrices sélectionné(e)s

Les auteurs/autrices sélectionné(e)s seront invité(s) à présenter leur jeu durant les deux jours du concours LudiNord, les samedi 23 et dimanche 24 mars 2024.

Un emplacement leur sera réservé sur la base d'une table avec quatre chaises, mais pas davantage (sauf justification médicale).

L'auteur/autrice pourra utiliser certains supports de communication durant le festival. Les roll-up (ou kakemonos), les grands écrans et les grandes affiches sont interdits. En revanche, petites affiches, prospectus, cartes de visite ou encore déguisement de l'auteur/autrice (cosplay) sont autorisés.

En cas de sélection d'un deuxième jeu, l'auteur/autrice s'engage à pouvoir les présenter dans deux espaces d'animation distincts, pendant toute la durée du concours.

Si, pour quelque raison que ce soit, un(e) auteur/autrice sélectionné(e) se voit dans l'incapacité d'animer un ou plusieurs jeux au concours, il/elle s'engage à prévenir l'organisation le plus rapidement possible.

### Art. 4.4 : La sélection des lauréat(e)s (Prix du public)

Le Jury du « Prix LudiNord 2024 » est composé des visiteurs/visiteuses du Festival.

Chaque visiteur/visiteuse pourra voter pour les différents prototypes qu'il/elle aura testés durant tout le week-end.

Il est conseillé, pour les jeux longs, de prévoir une partie d'initiation d'une durée inférieure à une heure. Attention : toute durée différente de celle annoncée lors de l'inscription devra être signalée auprès des organisateurs !

### Art. 4.5 : Remise des prix

Trois catégories de jeux seront primées : Enfant, Famille et Stratégie.

Les prix seront attribués le dimanche 24 mars 2024, en fin d'après-midi lors de la remise officielle des récompenses.

Les trois jeux qui seront élus permettront à leurs auteurs/autrices d'obtenir la mention « Prix LudiNord 2024 » dans sa catégorie. Ils/Elles auront donc le droit d'utiliser le visuel et de les apposer sur leurs jeux ou supports de communications de ces jeux, dans une durée illimitée de temps.

## Article 5 : Autres conditions

### Art. 5.1 : Acceptation

La candidature au prix LudiNord 2024 implique l'acceptation intégrale du présent règlement. Tout manquement à celui-ci pourrait entraîner le refus ou l'exclusion d'un jeu et/ou de son auteur/autrice, et le retrait d'une sélection ou d'un prix.

### Art. 5.2 : Annulation

LudiNord se réserve le droit d'annuler, de reporter ou de modifier ce concours, sans que cette annulation, ce report ou ces modifications puissent ouvrir droit à une indemnité ou à un dédommagement de quelque nature que ce soit.

# Annexe : Les conseils des Comités de sélection

## Conseil 1 : La rédaction des règles

Devant le nombre important de jeux présentés au concours, il est vivement recommandé de veiller à la qualité de rédaction des règles, afin que tout le potentiel du jeu soit perçu par les comités de sélection.

Privilégiez des règles lisibles en format A4 standard plutôt qu'une présentation exotique : vos règles seront certainement lues soit sur un écran d'ordinateur, téléphone ou tablette voir un support papier.

N'oubliez pas que les comités de sélection n'auront pas l'occasion de jouer aux jeux proposés, et sélectionneront les jeux sur la base des règles et des visuels fournis.

L'orthographe et la grammaire restent des points essentiels. Il peut subsister quelques fautes, mais cela n'est jamais agréable à lire. Illustrer les règles les rendra plus facile à comprendre. Les faire relire par un ou plusieurs relecteur(s)/relectrice(s), idéalement des personnes qui n'ont pas encore joué au jeu : elles seront les plus à même de repérer les coquilles et autres incohérences.

La plupart des traitements de texte permettent d'effectuer des conversions de fichiers au format PDF, de même que des outils comme PDF CREATOR ou PDF ARCHITECT.

Convertir les photos présentes dans la règle du jeu en JPG ou autre format compressé avant de le transformer en PDF rendra celui-ci plus léger et plus facile à télécharger.

## Conseil 2 : Structure des règles

Pour pallier la difficulté à structurer les règles du jeu (à quel moment parler du but du jeu, du matériel, de la mise en place, etc.), une bonne idée est de s'inspirer des jeux que l'on possède chez soi, ou ayant des mécanismes proches.

Afin de faciliter la lecture et la compréhension, il est fortement recommandé de les rédiger en ajoutant les informations suivantes :

- La durée d'une partie ;
- Le nombre de joueurs minimum et maximum ;
- L'âge requis ;
- La liste et la description du matériel :

- Dans le cas d'un jeu comprenant des cartes (ayant un impact important sur le jeu, ex : combos, etc.), il est important de fournir l'ensemble des textes d'action de celles-ci et de mettre des exemples significatifs, voire la liste exhaustive des cartes ;
- Dans le cas d'un jeu demandant des ressources, indiquer si les ressources sont limitées par le matériel ;
- Le but du jeu ;
- La mise en place du jeu ;
- Le déroulement du jeu :
  - Phase de préparation ;
  - Déroulement d'un tour de jeu, en rappelant le nom des différentes phases ;
  - Comptage des points et détermination d'un vainqueur ;

Ajouter à la fin des règles la description d'un tour de jeu COMPLET (en plus des premier et dernier tours) et des exemples de décomptes ou de situations de victoire est un atout non négligeable.

### Conseil 3 : Présentation du prototype

Le "look" d'un jeu n'est pas primordial pour être sélectionné mais il doit être soigné un minimum car un jeu sélectionné sera présenté au public, et que celui-ci sera forcément sensible à la beauté du prototype et aura du mal à faire abstraction à un prototype plus rudimentaire. Particulièrement si le jeu vise un public "enfants" ou "grand public".

Il faut également penser aux daltonien(ne)s : 8% de la population masculine est concernée (et 0,45% chez les femmes) donc il y a de grandes chances d'avoir au moins un joueur atteint de ce trouble qui jouera au jeu. Si le jeu utilise des codes couleurs, il faut penser à les associer à un autre élément (par exemple une forme).

### Conseil 4 : Divers

- Il est préférable d'être exhaustif dans la présentation du jeu : il vaut mieux fournir beaucoup d'éléments plutôt que pas assez. Éviter d'évoquer une annexe présentant de nouveaux éléments ou de nouvelles variantes si elle n'est pas jointe aux règles.
- Il ne sert à rien de trop "sur-vendre" le jeu : s'il est génial, les comités de sélection s'en rendront bien compte ;)