REGLEMENT - CONCOURS DE PROTOTYPES - LUDINORD 2027

Référence :

Document créé le : 18/10/2024
Dernière revue le : 31/10/2026

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 ».

Enfant : Jeux principalement destinés aux enfants de 3 à 7 ans, avec des règles simples et des mécanismes adaptés à leur âge *(exemples : L'île des Mookies, La Maison des Souris, DODO Ahoi !,...).*

Famille : Jeux accessibles au plus grand nombre, faciles à apprendre et proposant des choix intéressants sans nécessiter une grande expérience du jeu de société *(exemples : Got Five, Flip 7, Takenoko,...).*

Stratégie : Jeux mettant l'accent sur la réflexion, l'anticipation et l'optimisation des choix, où la planification et les décisions des joueurs occupent une place centrale *(exemples : Leaders, Ark Nova, Moon Colony Bloodbath,...).*

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 et des expert(e)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 jeu peut avoir plusieurs auteurs/autrices, mais pour des raisons d'organisation, nous demandons à ce que **dans chaque dossier soumis**, **un(e) auteur/autrice principal(e) soit renseigné**. Il s'agira de la personne qui a complété le formulaire et avec laquelle l'organisation échangera à propos du dossier et de l'éventuelle sélection.

Chaque auteur/autrice principal(e) peut proposer 1 ou 2 jeux. En cas de participation avec 2 jeux, l'un des deux doit obligatoirement appartenir à la catégorie Enfant.

Le nombre de co-auteurs/autrices par dossier est illimité. Toutefois, chaque personne ne peut figurer que dans 4 dossiers maximum : 2 comme auteur/autrice principal(e) et 2 comme co-auteur/autrice.

Les auteurs/autrices devront, s'ils/elles le souhaitent, prendre les mesures nécessaires de protection pour leur œuvre (juridiques et assurances). LudiNord et la Fédéjeux ne pourront en aucune mesure être tenus responsables de copie, plagiat ou contrefaçon des jeux participants au concours.

Art. 3.2 : Les jeux

Tous les types de jeux sont admis (y compris solo), à l'exception 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, casse-têtes, jeux questionnaires, jeux de rôles, jeux informatiques, jeux vidéo, extensions ou déclinaison 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 une nouvelle fois, à condition qu'il ait subi des modifications significatives.

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 plagiats 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 restituer leurs prix, et ne pourront plus utiliser les appellations : « Prix LudiNord», « Sélection LudiNord» 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 1er (00h01) au 15 novembre (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, Réseaux sociaux, Site web ;
  Ces informations personnelles sont destinées à la communication du concours (site web, réseaux sociaux, lors du festival) et sont conservées pour une durée d'un an (réinitialisées lors de l'annonce des sélectionnés de la prochaine édition). Au-delà, les participant(e)s peuvent demander le retrait de leurs informations personnelles sur le site et les réseaux (excepté s'ils/elles sont lauréat(e)s, voir plus loin).
- 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), Durée d'explication des règles, Description brève du jeu.

Ce formulaire permet également :

- De choisir la catégorie dans laquelle l'auteur/autrice souhaite concourir : Enfant, Famille ou Stratégie. **Attention** : il est de la responsabilité de l'auteur/autrice de **bien choisir la catégorie de son jeu** : un prototype envoyé dans la mauvaise catégorie peut être un motif de non-sélection par les comités *(par ex., c'est comme si l'auteur envoyait un prototype expert à un éditeur enfant…)* ;
- 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. Ces photos doivent être anonymisées et présentées dans une situation neutre (pas de photo prise durant un festival, etc.) ;
- De recueillir le lien d'une vidéo de présentation du jeu (et PAS une vidéorègle) et de ses composants (5 minutes maximum), mise en ligne par le/la candidat(e) sur la plateforme de son choix (Drive, Youtube,...).
  La vidéo ne doit pas nécessairement être anonymisée.
  La vidéo peut présenter le matériel réel ou virtuel (ex : démonstration sur un logiciel type TableTop Simulator) mais ne peut pas être un simple powerpoint.
  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 ;
- De renseigner si l'IA (Intelligence Artificielle) a été utilisée pour la conception du jeu, que ça soit au niveau des illustrations ou des mécanismes. Les projets ayant utilisé l'IA ne seront pas pénalisés tant que les auteurs/autrices font preuve de transparence quant à son usage. L'organisation de Ludinord se réserve le droit d'indiquer que le prototype sélectionné a fait usage de l'IA.

Art. 4.2 : La sélection des auteurs/autrices

Ayant à cœur de proposer au public des jeux toujours plus qualitatifs, le nombre de jeux sélectionnés sera limité :

- Entre 3 et 5 jeux en catégorie Enfant ;
- Entre 8 et 12 en catégories Famille et Stratégie.

Les résultats seront communiqués le 1er février.

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 officielle 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.

Les candidats non sélectionnés peuvent recevoir un retour argumenté sur demande.

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 20 et dimanche 21 mars 2027. **La présence de(s) auteurs/autrices est vivement souhaitée**, mais en cas d'empêchement, ils/elles pourront envoyer jusqu'à 2 personnes pour animer le jeu à leur place.

L'organisation offre jusqu'à deux personnes (auteurs/autrices et/ou co-auteurs/autrices ou non) les avantages suivants : entrées offertes, repas des midis et du samedi soir offerts, accès au festival avant les heures d'ouverture. Si davantage de personnes souhaitent accompagner ces 2 personnes, ils devront s'acquitter de leur droit d'entrée et de leurs repas.

Un emplacement leur sera réservé sur la base d'une table avec le nombre de chaises déterminé par l'organisation (généralement 4).

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.

Si, pour quelque raison que ce soit, un(e) auteur/autrice sélectionné(e) se voit dans l'incapacité d'animer ou de faire animer son jeu au concours, il/elle s'engage à prévenir l'organisation le plus rapidement possible. La place laissée vacante pourra potentiellement être attribuée à un autre prototype non retenu à la base.

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

Le Jury du « Prix LudiNord 2027 » 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 de l'organisation !

Art. 4.5 : Remise des prix

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

Les prix seront attribués le dimanche 21 mars 2027, 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 » 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.

Ludinord utilisera les noms, prénoms et photos des lauréat(s) à des fins de communication (réseaux sociaux) et d'archives (palmarès du concours - résultats publics).

Article 5 : Autres conditions

Art. 5.1 : Acceptation

La candidature au prix LudiNord 2027 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 voire 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 davantage 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 :

- Informations techniques : 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 pour un prototype plus rudimentaire. Particulièrement si le jeu vise un public "enfants" ou "famille".

L'usage de l'IA n'est pas interdit, mais il est à double tranchant : si c'est une technologie pratique pour obtenir rapidement des visuels pour son prototype, il peut également repousser une partie du public et donc diminuer vos chances d'obtenir des votes lors du concours.

Il faut également penser aux daltonien(ne)s : si le jeu utilise des codes couleurs, il faut penser à les associer à un autre élément (par exemple une forme).

Conseil 4 : Vidéo

La vidéo est un média de plus en plus demandé par les éditeurs. Même s'il s'agit d'un exercice peu aisé et qu'il requiert du matériel, il est important de soigner tout de même la vidéo. C'est dans l'intérêt de l'auteur/autrice : bien réalisée, elle pourra être réutilisée lors de futurs démarchages d'éditeurs.

La vidéo a pour but de présenter brièvement le jeu : un exercice comparable à présenter le jeu à un éditeur en 2-3 minutes. En ce sens, il vaut mieux filmer le jeu plutôt que l'auteur/autrice. La présentation doit être succincte et mettre en avant les qualités et l'originalité du jeu : il ne faut pas s'attarder sur des détails de règles.

Voici un exemple de vidéo, communiqué avec l'aimable autorisation de Grégory GRARD, à propos du prototype "**Arcane**" devenu ensuite "**Château Combo**" : https://www.youtube.com/watch?v=pwiAA7FGld4

Conseil 5 : 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 ;)
- La sélection se déroule uniquement sur l'analyse du dossier (règles, visuels, vidéo), ce qui signifie que les comités ne jouent pas aux prototypes avant d'effectuer leur sélection. Pensez-y !