



# RÈGLEMENT DU CONCOURS

## CODE GAME JAM - 1<sup>ÈRE</sup> ÉDITION

### ARTICLE 1 : ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 - L'évènement « Code Game Jam » nommé « concours » ci-après, qui a lieu du 17 au 19 janvier 2017, est un évènement organisé par le département informatique de l'IUT de Montpellier pour les étudiants de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> de DUT Informatique.

1.2 - Le concours est coordonné par une équipe d'enseignants et enseignants-chercheurs du département informatique et sera nommé ci-après « organisateurs ». Le BDE du département informatique de l'IUT de Montpellier aidera les organisateurs au bon déroulement du concours.

1.3 - Ce règlement établi par le département informatique de l'IUT de Montpellier s'applique au seul évènement « Code Game Jam - 1<sup>ère</sup> édition ». Les organisateurs se permettent le droit de modifier à tout moment le présent règlement sans préavis.

### ARTICLE 2 : HORAIRES DU CONCOURS

2.1 - Le concours se déroulera du mardi 17 janvier 2017 à 16h00 jusqu'au jeudi 19 janvier 2017 à 13h.

2.2 - Durant la nuit du mercredi 18 janvier 2017 au jeudi 19 janvier 2017, le concours continuera à avoir lieu.

### ARTICLE 3 : PRINCIPE DU CONCOURS

3.1 - Le concours s'apparente à une « jam » qui consiste à programmer un projet qui prendra la forme d'un jeu, en équipe, durant un temps déterminé et sur un thème donné.

3.2 - Chaque équipe est composée de 4 à 6 personnes. Les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année peuvent se mélanger.

3.3 - Un classement est effectué à la fin du concours avec une remise de lots pour les meilleures équipes, suivant les différentes catégories vues en Article 9.

### ARTICLE 4 : THÉMATIQUE DU CONCOURS

4.1 - Le thème du concours sera révélé le mardi 17 janvier 2017 par les organisateurs. Chaque équipe devra inscrire son projet dans cette thématique et devra faire l'objet d'une validation par les organisateurs

4.2 - À la fin de la première journée, les équipes qui n'auront pas de projet ou dont le projet n'a pas été validé par les organisateurs hériteront du projet des organisateurs. Ce projet sera alors imposé à l'équipe.

4.3 - Chaque projet devra s'intégrer dans l'une des catégories suivantes :

- Application Internet (jeu sur navigateur) ;
- Application standalone (jeu indépendant) ;
- Application mobile (jeu sur mobile/tablette).

Les équipes doivent réaliser leur projet dans une et une seule de ces 3 catégories.

### ARTICLE 5 : SÉCURITÉ ET INTERDICTIONS

5.1 - Pour des raisons de sécurité et de respect de la législation française dans le cadre de ce concours et de la protection d'autrui, les organisateurs prohibent l'utilisation ou les comportements suivants :

- **Alcools** : tout alcool, même « soft », est interdit durant le déroulement du concours dans l'enceinte de l'établissement.
- **Drogues** : toute forme de drogues est interdite durant le déroulement du concours dans l'enceinte de l'établissement.
- **Racisme et pornographie** : tout objet, musique ou comportement à caractère raciste ou pornographique est interdit.
- **Violence et incitation à la haine** : tout objet, musique ou comportement à caractère violent, vulgaire ou incitant à la haine est interdit.
- **Mauvais comportement** : le vol, le vandalisme, l'agression physique ou verbale avant, pendant et après le concours sont passibles de poursuites judiciaires.

Toute transgression de ces interdictions entraîne l'exclusion et la disqualification de l'équipe avec d'éventuelles sanctions.

5.2 - Les participants s'engagent également à respecter le règlement intérieur de l'IUT de Montpellier.

### ARTICLE 6 : NOMBRE D'ÉQUIPES

6.1 - Le concours est limité à 12 équipes. Les équipes sont formées en amont du concours. Il ne sera pas possible de s'inscrire après la date de clôture des inscriptions, fixée le 17 décembre 2016.

6.2 - Chaque équipe doit s'inscrire via un formulaire et devra ensuite être validée par les organisateurs.

### ARTICLE 7 : PRÉSENCE AU CONCOURS

7.1 - La présence de toutes les équipes est obligatoire durant les heures de jour du concours, soit :

- Mardi 17 janvier 2017 : de 16h00 à 19h30 ;
- Mercredi 18 janvier 2017 : de 8h à 19h30 ;
- Jeudi 19 janvier 2017 : de 8h00 à 13h00 ;

Durant la nuit du mercredi 18 janvier 2017 (23h00) au jeudi 19 janvier 2017 (8h00), les étudiants pourront soit rester dans l'enceinte de l'établissement, soit rentrer à leur domicile. Toute sortie de l'établissement sera interdite entre 23h00 et 8h00.

7.2 - Si une équipe est incomplète ou absente durant les heures obligatoires, des pénalités pourront être attribuées.

## ARTICLE 8 : INSCRIPTION AU CONCOURS

8.1 - Chaque équipe devra obligatoirement s'inscrire durant la période des candidatures. Les dates des inscriptions sont les suivantes :

- Début : Lundi 5 décembre 2016 ;
- Fin : Vendredi 17 décembre 2016 ;

8.2 - Chaque équipe devra obligatoirement s'inscrire via le formulaire prévu à cet effet et envoyé aux étudiants. Aucune inscription ne sera prise en dehors de ce formulaire.

8.3 - L'inscription de l'équipe sera confirmée seulement si le référent de l'équipe reçoit un email de confirmation envoyé par les organisateurs.

8.4 - Les équipes s'engagent à fournir les informations exactes concernant les membres de celles-ci. En cas d'erreur, l'équipe pourra se voir disqualifiée.

## ARTICLE 9 : NOTATION ET PRIX

9.1 - Chaque équipe disposera de 5 à 7 minutes MAXIMUM pour présenter son projet, avec éventuellement quelques questions du jury. Aucun dépassement ne sera autorisé. Les équipes sont libres de présenter leur projet à leur manière.

9.2 - Les critères de notation sont les suivants :

- Fonctionnalité (20 points) ;
- Design (10 points) ;
- Appréciation personnelle (10 points).

9.3 - Les résultats et remise des prix se dérouleront le jeudi 19 janvier 2017 après les présentations des projets par les équipes. Les prix sont les suivants :

- TOP 3 des projets : les 3 meilleurs projets du concours seront récompensés ;
- Meilleur projet fonctionnalité : le projet le plus opérationnel et le plus fonctionnel sera récompensé ;
- Meilleur projet design : le projet possédant le meilleur design (graphique et sonore) sera récompensé ;
- Meilleur projet étudiant : le projet possédant le plus grand nombre de voix de la part du public sera récompensé.

## ARTICLE 10 : JURY

10.1 - Il est composé d'enseignants et enseignants-chercheurs du département informatique de l'IUT de Montpellier. Aucune réclamation ou remise en question du classement effectué ne sera prise en compte.

10.2 - Des personnes extérieures comme des professionnels pourront faire partie du jury.

## ARTICLE 11 : SANCTIONS ET DISQUALIFICATIONS

11.1 - Chaque participant s'engage à respecter les organisateurs, les autres participants ainsi que le matériel. En cas de transgression, l'équipe pourra se voir disqualifiée du concours par décision des organisateurs.

11.2 - Chaque équipe s'engage à programmer sans avoir en amont préparé un projet et sans aide majeure de personnes extérieures. En cas de transgression, l'équipe pourra se voir disqualifiée du concours par décision des organisateurs.

## ARTICLE 12 : LOGISTIQUE ET RESTAURATION

12.1 - Différentes salles seront mises à disposition des participants pour leur permettre de travailler, manger et se reposer :

- Salle K029, K037 et K133 : lieux de programmation ;
- Salle K014 : lieu de restauration ;
- Salle K123 : lieu de repos ;
- Salle K041 : lieu de détente.

D'autres salles pourront être ouvertes sur décision des organisateurs.

12.2 - Les participants peuvent apporter leur propre matériel informatique pour le concours.

12.3 - Les participants peuvent garer leur voiture (nuit incluse) sur le parking étudiant, à côté du bâtiment K de l'IUT de Montpellier.

12.4 - Les participants peuvent apporter un matelas un duvet ou autres affaires personnelles leur permettant de se reposer ainsi que pour leur hygiène personnelle.

12.5 - Les organisateurs prévoient un minimum pour la restauration des participants. Cependant, les participants sont libres d'amener leur propre nourriture si celles-ci ne va pas à l'encontre de l'article 5. Un micro-onde sera à disposition en salle K014.

## ARTICLE 13 : RESPONSABILITÉ ET ENGAGEMENT

13.1 - Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables en cas d'acte nuisible (vol, agression, etc.) durant l'évènement. Nous vous recommandons donc de ne pas emmener d'objets de valeur.

13.2 - Tous les participants au concours doivent prendre connaissance des articles présents dans ce règlement. Les participants et les organisateurs s'engagent sur l'honneur à respecter les articles du présent écrit. Le non-respect d'un article de ce règlement peut entraîner l'exclusion ou la disqualification de l'équipe incriminée.

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

SIGNATURE :

*précédée de la mention « lu et approuvé »*

### DROIT À L'IMAGE

J'accepte que des photos et des vidéos soient prises de moi durant le concours par les organisateurs et le BDE.

Oui

Non