

RÈGLEMENT DU CONCOURS

CODE GAME JAM – 10^E ÉDITION

ARTICLE 1 : ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 - L'évènement « Code Game Jam » nommé « concours » ci-après, qui a lieu du 22 au 24 janvier 2026, est un évènement organisé par le département informatique de l'IUT de Montpellier-Sète dont le chef de projet est Antoine Chollet. Toutes les étudiantes et tous les étudiants d'établissement publics d'enseignement ; ainsi que les lycéennes et les lycéens peuvent participer.

1.2 - Le concours est coordonné par Antoine Chollet, enseignant-chercheur du département informatique et sera nommé ci-après « organisateur ». D'autres personnes internes ou externes aideront les organisateurs au bon déroulement du concours.

1.3 - Ce règlement établi par le département informatique de l'IUT de Montpellier-Sète s'applique au seul évènement « Code Game Jam – 10^e ed. ». L'organisateur se permet le droit de modifier à tout moment ce règlement sans préavis.

ARTICLE 2 : HORAIRES DU CONCOURS

2.1 - Le concours se déroulera du jeudi 22 janvier 2026 à 17h00 jusqu'au samedi 24 janvier 2026 à 12h.

2.2 - Durant la nuit du vendredi 23 janvier 2026 au samedi 24 janvier 2026, 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, sur un thème donné.

3.2 - Chaque équipe est composée de 4 à 6 personnes.

3.3 - Un classement dit « général » est effectué à la fin du concours sur l'ensemble des équipes. Chaque établissement possède également son propre classement dit « local ».

3.4 - Le classement général sera effectué lors de la Grande Finale qui aura lieu le samedi 31 janvier 2026 à 9h00, qui verra en lice les équipes présélectionnées par le jury.

ARTICLE 4 : THÉMATIQUE DU CONCOURS

4.1 - Le thème du concours sera révélé le jeudi 22 janvier 2026 par l'organisateur. Chaque équipe devra inscrire son projet dans cette thématique.

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 l'organisateur hériteront d'un projet imposé.

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 comportements** : le vol, le vandalisme, l'agression physique ou verbale avant, pendant et après le concours sont possibles de poursuites judiciaires.

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

5.2 - Les participants s'engagent également à respecter le règlement intérieur de l'IUT de Montpellier-Sète ou de la structure qui les accueille.

ARTICLE 6 : NOMBRE D'ÉQUIPES

6.1 - Le concours est limité à 120 personnes physiquement pour l'IUT de Montpellier-Sète. Il est possible de participer à distance. 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 28 décembre 2025.

6.2 - Chaque équipe doit s'inscrire via une plateforme dédiée et devra ensuite être validée par les organisateurs.

ARTICLE 7 : PRÉSENCE AU CONCOURS

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

- Jeudi 22 janvier 2026 : de 17h00 à 21h00 ;
- Vendredi 23 janvier 2026 : de 8h00 à 19h30 ;
- Samedi 24 janvier 2026 : de 8h00 à 12h00.

Durant la nuit du vendredi 23 janvier 2026 (19h30) au samedi 24 janvier 2026 (8h00), les étudiants de l'IUT de Montpellier-Sète pourront soit rester dans l'enceinte de l'établissement, soit rentrer à leur domicile. Toute sortie de l'établissement sera interdite entre 19h30 et 8h00 hors dérogation spéciale ou urgence.

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 inscriptions hors délais ne seront pas prioritaires. Les dates des inscriptions sont :

- Début : Dimanche 16 novembre 2025 à 20h00 ;
- Fin : Dimanche 28 décembre 2025 à 20h00.

8.2 - Chaque équipe devra obligatoirement s'inscrire via la plateforme prévue à cet effet. 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.

8.5 - Dans le cas où la limite du nombre de participants est atteinte, une liste d'attente sera automatiquement réalisée. En cas de désistement d'une équipe sur la liste principale, la liste d'attente sera ainsi utilisée dans l'ordre d'arrivée des inscriptions.

ARTICLE 9 : NOTATION ET PRIX

9.1 - Chaque équipe devra fournir une vidéo de 3 min max. ainsi que le jeu à la fin du concours. Sur cette base, une pré-sélection de la part du jury aura lieu, avant une cérémonie de remise des prix prévue une semaine après.

9.2 - Les critères de notation sont les suivants :

- Fonctionnalité (10 points) ;
- Design (10 points) ;
- Respect du thème (10 points) ;
- Appréciation personnelle (10 points).

9.3 - Les résultats seront proclamés lors de la Grande Finale qui aura lieu le samedi 31 janvier 2026 à 9h00, physiquement ou en ligne après une pré-sélection de la part du jury. Les prix du classement général sont :

- TOP 3 des Meilleurs Jeux Vidéo ;
- Prix Design : Jeu le plus beau et abouti graphiquement ;
- Prix Fonctionnalité : Jeu le plus fluide et le plus abouti techniquement ;
- Prix Étudiant : Jeu préféré par le public et les participants.

9.4 - Chaque établissement accueillant le concours aura également un TOP 3 qui découlera du classement général. Cependant, libre à chaque établissement d'effectuer des prix spéciaux.

9.5 - Avant la présentation finale des projets devant le jury, toutes les équipes s'engagent à fournir en amont aux organisateurs le jeu développé via le moyen qui leur sera indiqué. En cas d'absence de sources, fichier exécutable, livrable, captures d'écrans ou tout autre élément permettant d'avoir un élément concret du jeu développé, les participants de l'équipe concernée se verront retirer les avantages de participations au concours.

9.6 - Des lots seront fournis aux équipes de l'Université de Montpellier.

ARTICLE 10 : JURY

10.1 - Le jury est composé de professionnel(le)s extérieur(e)s issu(e)s du milieu du jeu vidéo ou de l'informatique ainsi que d'ancien(ne)s participant(e)s du concours Code Game Jam.

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 abouti et sans aide majeure de personnes extérieures. En cas de transgression, l'équipe pourra se voir disqualifiée sans avertissement du concours par décision des organisateurs.

ARTICLE 12 : LOGISTIQUE ET RESTAURATION (*MONTPELLIER*)

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

- Salle Obi.LaB : lieux de programmation ;
- Salle D003 : lieu de repos (pièce calme) ;
- Salle D004 : lieu de détente et de restauration.

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 indiqué par les organisateurs le jour du début du concours.

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 celle-ci ne va pas à l'encontre de l'article 5.

12.6 - Pour les équipes externes, la logistique et la restauration sont à la charge et sous la responsabilité de la structure accueillant l'événement.

ARTICLE 13 : DROIT À L'IMAGE (ÉQUIPES INTERNES)

13.1 - Sauf refus mentionné lors de l'inscription, en participant à ce concours, chaque participant à ce concours accepte que des photos et des vidéos soient prises d'elle-même ou de lui-même par les organisateurs, le BDE et l'IUT de Montpellier-Sète.

ARTICLE 14 : RESPONSABILITÉ ET ENGAGEMENT

14.1 - Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables en cas d'acte nuisible (vol, agression, etc.) durant l'évènement. Les organisateurs recommandent ainsi de ne pas emmener d'objets de valeur.

14.2 - Tous les participants au concours doivent prendre connaissance des articles présents dans ce règlement. Les participants et l'organisateur 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.