2MORROW / 3STYLES

RÈGLEMENT OFFICIEL • 4–6 DÉCEMBRE 2026 • ESTI ANTANIMENA, ANTANANARIVO

ARTICLE 1 | OBJET ET CRITÈRES DU CONCOURS

La catégorie **3STYLES** du concours 2MORROW invite à créer **un jeu vidéo numérique original**, jouable sur **ordinateur, mobile ou navigateur web**. Le jeu doit apporter une innovation pertinente dans l'écosystème malgache ; le ou les **styles de gameplay sont libres** et leur nombre n'est pas imposé. Un jeu ne peut être une simple copie d'un titre existant.

Chaque jeu respecte la triade Innovation (Originalité) – Plaisir (Expérience) – Maîtrise (Exécution) : proposition nouvelle dans le contexte malgache, expérience engageante et exécution stable. Le jeu doit être réellement jouable et démontrable pendant les journées de l'événement, sans dysfonctionnement majeur empêchant son utilisation par le public.

ARTICLE 2 | CANDIDATURES ET ÉQUIPES

La participation est ouverte aux développeurs, game designers, créateurs visuels ou sonores, étudiants, autodidactes, collectifs et professionnels. Une équipe comprend **1 à 6 contributeurs physiques maximum** ; les entreprises et associations peuvent concourir sous leur nom. **Une équipe ou entité = un jeu = une candidature.** Les financeurs non contributeurs ne sont pas déclarés créateurs.

Les projets nouveaux ou préexistants, en cours de création ou achevés, sont admissibles s'ils respectent les conditions du concours. Une **version jouable** doit être disponible pour le contrôle de conformité avant l'ouverture au public.

ARTICLE 3 | INSCRIPTION ET DOSSIER DU JEU

Chaque candidature comporte, dès l'inscription, un dossier décrivant le jeu et son originalité pour Madagascar, le ou les styles de gameplay, les trois dimensions de la triade, la plateforme cible, les rôles des membres, les visuels ou captures disponibles, l'état d'avancement et les besoins techniques de démonstration. Le lien vers une version jouable avant l'événement est facultatif et ne conditionne pas l'inscription. En revanche, le jeu doit être jouable lors du contrôle préalable et pendant l'événement. Une candidature incomplète sur les éléments obligatoires reste en attente.

La **date limite d'inscription** et les modalités pratiques sont publiées sur le site de Creative Minds. Les informations d'accès, les ressources nécessaires et les éventuelles restrictions techniques doivent être signalées aux organisateurs.

ARTICLE 4 | FRAIS D'INSCRIPTION ET FORMULES

Deux formules sont proposées pour les trois journées, aux personnes physiques et morales : concours seul à 50 000 Ar ; concours et stand de vente à 380 000 Ar (350 000 Ar pour le stand pendant trois jours + inscription au concours réduite à 30 000 Ar, au lieu de 50 000 Ar). Le stand commercial est distinct de l'espace concours. Paiement par Mobile Money. Les frais ne sont pas remboursables en cas de désistement ; ils le sont en cas d'annulation définitive de l'événement, dans les limites du droit applicable.

ARTICLE 5 | ACCÈS, INSTALLATION ET EXPOSITION

Les 1 à 6 membres déclarés ont accès aux trois journées. La logistique couvre deux représentants au maximum par stand et par jour : table, chaises, espace de présentation, déjeuner et eau. Les autres membres peuvent venir, sans prise en charge logistique supplémentaire. Des multiprises sont prévues par Creative Minds ; toute multiprise ou rallonge supplémentaire nécessaire doit être anticipée et apportée par l'équipe. Chaque jeu dispose d'un espace concours de superficie identique. Au moins un représentant est présent aux heures d'ouverture ; dimensions et créneaux sont communiqués en amont. L'accréditation exposant ne constitue pas un billet de vote ; les compétiteurs peuvent voter uniquement dans les autres catégories (HI-1-SANA et UZIT), avec un billet d'entrée acheté.

ARTICLE 6 | CONTRÔLE TECHNIQUE ET ADMISSIBILITÉ

Avant l'ouverture du **4 décembre 2026**, un **comité interne de Creative Minds** vérifie, **sans attribuer de notes**, l'éligibilité, la proposition d'innovation décrite au dossier, la cohérence de la triade et la possibilité de jouer au jeu présenté. Les contrôles portent notamment sur la stabilité, les commandes, la progression et les éventuels bugs majeurs. Une non-conformité peut être corrigée avant l'ouverture et donner lieu à un second test. Seuls les jeux déclarés conformes participent au vote.

Le matériel, les moyens de présentation, la connexion éventuelle et les conditions de test sur place feront l'objet de **consignes techniques distinctes**, communiquées avant la validation définitive de l'inscription.

ARTICLE 7 | SÉCURITÉ, PROPRIÉTÉ ET EXPOSITION

Les équipes assurent le bon fonctionnement, l'usage licite et la sécurité de leur démonstration. Elles doivent pouvoir justifier les droits nécessaires sur les éléments intégrés au jeu (code, images, sons et autres contenus) si un litige est signalé. Creative Minds peut demander des corrections, suspendre une présentation risquée ou refuser une installation non conforme aux règles du lieu.

Creative Minds assure la **surveillance générale** de l'espace après fermeture ; les équipes restent responsables de la protection de leur matériel et de leur assurance éventuelle. Cette surveillance n'est pas une garantie absolue contre le vol ou les dommages.

ARTICLE 8 | DROIT DE VOTE ET TICKETS

Le classement repose exclusivement sur les votes exprimés sur place, sans jury de notation ni vote en ligne. Un billet d'entrée acheté donne un bracelet et un ticket détachable, soit un droit de vote pour un seul projet. Les compétiteurs peuvent acheter des billets et voter dans les autres catégories (HI-1-SANA et UZIT), mais jamais pour un projet de leur propre catégorie (3STYLES), y compris celui d'une autre équipe. Les visiteurs non inscrits en compétition peuvent choisir librement leur catégorie. Plusieurs billets achetés donnent autant de droits de vote. Toute personne inscrite dans plusieurs catégories ne peut voter dans aucune de celles où elle concourt.

Chaque ticket permet de voter pour **un seul jeu**. Les tickets prennent une **couleur différente chaque jour**, non annoncée à l'avance ; seuls les tickets officiels de la journée sont admis. Les tickets d'une autre journée, falsifiés, reproduits ou frauduleusement modifiés sont invalides. Aucun numéro de série ni marquage additionnel n'est prévu.

ARTICLE 9 | URNES, DÉPOUILLEMENT ET RÉSULTATS

Chaque jeu dispose d'une urne transparente, scellée et numérotée sur son espace, ouverte uniquement par Creative Minds. Chaque soir, les votes sont comptés à voix haute lors d'un dépouillement transparent, accessible au public et effectué en présence des organisateurs et d'un représentant de l'équipe. Un procès-verbal est signé par ce dernier et Creative Minds.

Toute contestation de comptage doit être formulée **pendant le dépouillement**, avant signature. Les tickets sont vérifiés et, si nécessaire, recomptés ; les observations sont consignées. Les bulletins de chaque jour sont scellés séparément avec leur procès-verbal. Chaque équipe reçoit son total quotidien ; aucun classement provisoire n'est publié. Le **6 décembre**, les voix des trois jours sont additionnées ; seuls le **top 3 et ses totaux** sont annoncés publiquement.

ARTICLE 10 | DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

En cas d'égalité pour une place primée, un vote supplémentaire gratuit est organisé immédiatement après le dépouillement final du 6 décembre, entre les seuls jeux ex æquo. Chaque personne présente munie d'un bracelet valide du troisième jour reçoit un bulletin gratuit par tour, à l'exclusion des participants inscrits en 3STYLES. Deux tours maximum sont possibles. Si l'égalité subsiste, le classement reste ex æquo ; Creative Minds répartit équitablement les dotations concernées selon leur nature et informe les équipes.

ARTICLE 11 | CLASSEMENT ET DOTATIONS

Les trois places sont le Grand Prix, le Deuxième Prix et le Troisième Prix, sous réserve des ex æquo. Le Grand Prix comprend le trophée Creative Minds 3e édition, des invitations au Creative Gala pour l'équipe gagnante et un Cash Prize. Les Deuxième et Troisième Prix comprennent chacun un Cash Prize et des goodies. Les montants et précisions sont dévoilés le 6 décembre 2026. Les lots disponibles sont remis sur place ; les autres lots et versements sont remis sous 30 jours maximum.

ARTICLE 12 | INFRACTIONS ET CONTESTATIONS DE PROPRIÉTÉ

Selon la gravité des faits, Creative Minds peut prononcer un **avertissement**, imposer une **correction**, suspendre ou disqualifier une équipe. Les fraudes avérées, manipulations de votes et autres manquements graves peuvent conduire à une disqualification immédiate. En cas de signalement d'un plagiat ou d'une violation de droits, Creative Minds examine les éléments disponibles, permet à l'équipe de répondre et n'exclut le jeu que si une violation du règlement ou une fraude est établie.

ARTICLE 13 | DROITS DE DIFFUSION, IMAGE ET DONNÉES

Les équipes conservent les droits sur leurs créations. Elles autorisent Creative Minds à **photographier et filmer leurs jeux** pour la communication non commerciale du concours et des éditions futures, avec crédit lorsque possible. Toute exploitation indépendante nécessite une autorisation distincte. L'inscription comprend une autorisation encadrée d'utilisation de l'**image des participants** pour la communication liée à l'événement, conformément au formulaire. Les données personnelles servent à l'organisation et ne sont pas communiquées à des tiers à des fins commerciales.

ARTICLE 14 | MODIFICATION ET ACCEPTATION

Creative Minds peut modifier le règlement **avant l'ouverture du concours**, en informant les inscrits. Dès le début des votes, les règles essentielles relatives au vote, au classement et aux prix ne peuvent être modifiées. L'acceptation du règlement se fait au moyen d'une **case obligatoire** dans le formulaire d'inscription. Les informations pratiques et la présentation de 3STYLES figurent sur le site Creative Minds.