2MORROW / UZIT

TSY TONGA VOLY • RÈGLEMENT OFFICIEL • 4–6 DÉCEMBRE 2026 • ESTI ANTANIMENA

ARTICLE 1 | OBJET ET FINALITÉ DU CONCOURS

La catégorie **UZIT** du concours **2MORROW — TSY TONGA VOLY** invite à concevoir **un jeu original physique, numérique ou hybride**, apportant une valeur sociale, éducative, comportementale ou pratique au-delà du divertissement. Le sujet choisi doit être intégré aux mécaniques du jeu et non réduit à un décor ou à un simple message ajouté.

Chaque jeu respecte la triade Enjeu (Pertinence) – Transmission (Pédagogie) – Portée (Accessibilité) : sujet social ou éducatif pertinent, apprentissage ou sensibilisation perceptible, et accessibilité par au moins un levier (langue, âge, coût, support, handicap ou contexte). Le jeu doit être effectivement jouable et son apport social, éducatif ou comportemental concrètement démontrable pendant l'événement, au moyen d'une partie, d'une interaction ou d'une mise en situation.

ARTICLE 2 | FORMATS ET THÈMES

Les formats autorisés comprennent les jeux **de plateau, de cartes, numériques ou hybrides**. Les thèmes sont libres dès lors qu'ils relèvent d'un impact social, éducatif ou comportemental : éducation civique, finances, environnement, santé publique, compétences du quotidien, décisions, vie sociale ou autre problématique justifiée. Une version **effectivement jouable** doit être disponible pour le contrôle avant l'ouverture au public.

ARTICLE 3 | ÉQUIPES ET CANDIDATURES

Toute personne créant des jeux à impact peut participer, seule ou dans une équipe de **1 à 6 contributeurs maximum**. Les entreprises, associations et autres organisations peuvent s'inscrire sous leur nom. **Une équipe ou entité = un jeu = une candidature.** Les financeurs non contributeurs ne sont pas désignés comme créateurs.

Les jeux nouveaux ou préexistants, achevés ou encore en conception à l'inscription, sont recevables s'ils respectent les conditions du concours. Pour les jeux numériques ou hybrides, la transmission d'un lien jouable avant l'événement est facultative. Tous les jeux doivent toutefois être réellement jouables lors du contrôle préalable et durant l'événement.

ARTICLE 4 | INSCRIPTION ET DOSSIER

Le dossier, remis dès l'inscription, identifie le jeu, ses auteurs et leurs rôles, le format, le public visé, le sujet traité, la mécanique de jeu, l'objectif d'apprentissage ou de sensibilisation, les trois composantes de la triade, les moyens d'apprécier l'impact recherché, les visuels disponibles et les contraintes techniques ou de sécurité. Une candidature incomplète demeure en attente de validation.

Le paiement s'effectue par Mobile Money. La date limite et les instructions pratiques sont publiées sur le site officiel de Creative Minds.

ARTICLE 5 | TARIFS ET PRÉSENCE DES ÉQUIPES

Deux formules sont ouvertes aux personnes physiques et morales, pour trois jours : concours seul à 50 000 Ar ; concours avec stand commercial à 380 000 Ar (350 000 Ar de stand pour trois jours + inscription au concours à 30 000 Ar au lieu de 50 000 Ar). Le stand de vente est séparé de l'espace concours. Paiement par Mobile Money. Les frais restent non remboursables en cas de désistement, et remboursables en cas d'annulation définitive par Creative Minds, sous réserve du droit applicable.

Les 1 à 6 membres déclarés peuvent accéder aux trois journées. La prise en charge logistique couvre deux représentants au maximum par stand et par jour (table, chaises, espace de présentation, déjeuner et eau). Les autres membres peuvent être présents, sans prestation logistique supplémentaire. Creative Minds prévoit des multiprises ; toute multiprise ou rallonge supplémentaire nécessaire est à anticiper et apporter par les candidats. Chaque équipe dispose d'un espace concours de même superficie, distinct du stand commercial. Au moins un représentant reste présent pendant l'ouverture ; horaires et dimensions 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 3STYLES), avec un billet d'entrée acheté.

ARTICLE 6 | CONTRÔLE DE CONFORMITÉ

Avant l'ouverture du **4 décembre 2026**, un **comité interne de Creative Minds** effectue un contrôle de conformité **sans notation** : jeu jouable, respect du format choisi, cohérence de l'Enjeu, de la Transmission et de la Portée, intégration du sujet au gameplay, absence de dysfonctionnements bloquants. Il ne mesure pas le mérite artistique des œuvres. En cas de non-conformité, l'équipe peut corriger les points signalés avant l'ouverture ; un second contrôle est alors effectué. Seuls les jeux conformes sont soumis au vote.

ARTICLE 7 | INSTALLATION, SÉCURITÉ ET PROPRIÉTÉ

Les équipes garantissent une présentation sûre du jeu et signalent tout risque lié aux dispositifs physiques ou numériques, aux matériels, au contenu ou aux démonstrations. Creative Minds examine les situations au cas par cas et peut exiger des protections, suspendre une démonstration ou refuser une installation dangereuse, conformément aux règles du lieu. Le comité ne remplace pas les obligations légales de chaque partie.

Creative Minds prévoit une **surveillance générale** hors ouverture, sans garantie absolue contre le vol ou les dommages. Les participants protègent leurs jeux et matériels et restent titulaires de leurs créations. En cas de signalement de plagiat, Creative Minds examine les éléments et recueille la réponse de l'équipe avant toute sanction.

ARTICLE 8 | VOTE DU PUBLIC

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 3STYLES), mais jamais pour un projet de leur propre catégorie (UZIT), 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.

Les tickets changent de couleur chaque jour, sans annonce préalable des couleurs. Seuls les tickets officiels correspondant au jour concerné sont valables ; les tickets falsifiés, reproduits ou détournés sont écartés. Aucun autre marquage n'est prévu.

ARTICLE 9 | URNES, DÉPOUILLEMENT ET COMMUNICATION

Chaque jeu dispose d'une urne transparente, scellée et numérotée sur son espace, ouverte uniquement par les organisateurs. En fin de journée, les voix sont comptées à voix haute lors d'un dépouillement transparent et accessible au public, en présence des organisateurs et d'un représentant de l'équipe ; un procès-verbal signé consigne le résultat. Les contestations sont soulevées avant sa clôture, avec vérification ou recomptage si nécessaire.

Les votes des journées sont conservés séparément, avec leurs procès-verbaux. Les équipes reçoivent leurs totaux journaliers ; aucun classement provisoire n'est publié. Le **6 décembre**, les votes des trois jours sont additionnés et le **top 3 avec ses totaux** est annoncé. Les autres résultats sont communiqués individuellement.

ARTICLE 10 | ÉGALITÉS ET DÉPARTAGE

En cas d'égalité pour une place primée, un vote gratuit de départage est organisé immédiatement après le dépouillement final le 6 décembre, entre les 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 UZIT. Deux tours au maximum sont possibles. Si l'égalité persiste, les jeux restent ex æquo et Creative Minds répartit les dotations équitablement, selon leur nature, en informant 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 seront dévoilés pendant la cérémonie du 6 décembre 2026. Les lots disponibles sont remis sur place ; les versements et lots restants le sont sous 30 jours maximum.

ARTICLE 12 | MANQUEMENTS ET RÉCLAMATIONS

Creative Minds peut, selon la gravité des faits, adresser un **avertissement**, exiger une correction, suspendre la participation ou prononcer une disqualification. Les fraudes au vote, comportements dangereux et violations graves peuvent justifier une exclusion immédiate. Les retards et absences sont appréciés au cas par cas. Toute contestation de comptage doit être soulevée **pendant le dépouillement, avant la signature du procès-verbal**.

ARTICLE 13 | IMAGES, DONNÉES ET COMMUNICATION

Les créateurs conservent leurs droits sur leurs jeux. Creative Minds peut photographier et filmer les créations pour la communication de l'événement et de ses éditions futures, en créditant les auteurs lorsque possible. L'utilisation de l'image des membres est encadrée par l'autorisation figurant au formulaire d'inscription. Les données personnelles collectées sont utilisées pour l'organisation du concours et ne sont pas cédées à des tiers à des fins commerciales.

ARTICLE 14 | MODIFICATIONS ET ACCEPTATION

Creative Minds peut ajuster le règlement **avant l'ouverture du concours**, en informant les inscrits. Une fois le concours commencé, les règles essentielles de vote, de classement et de dotation ne peuvent être modifiées. L'inscription vaut acceptation du règlement après validation de la **case obligatoire** dans le formulaire. Les informations pratiques actualisées figurent sur le site de Creative Minds.