



CONCOURS D’AFFICHE

« FÊTE MONDIALE DU JEU 2019 »

RÈGLEMENT

A- La Fête Mondiale du jeu

Depuis 1999, l’ALF organise et coordonne la Fête du Jeu, un événement qui a pour objectif de faire reconnaître l’importance du jeu pour tous et toutes, en tant que loisir culturel, facteur de développement et création de lien social. La Fête du Jeu a pris une dimension mondiale avec la mise en place par l’ITLA (association internationale des ludothèques) du World Play Day.

La Fête mondiale du Jeu est l’occasion pour les ludothèques d’augmenter leur visibilité et de toucher un public plus large en mettant en place des animations spécifiques.

Le rôle de l’ALF par rapport à la Fête mondiale du Jeu est :

- d’informer les ludothèques sur l’événement
- de mettre en place des parrainages institutionnels
- de communiquer sur l’événement à l’échelle nationale
- de fournir aux ludothèques un visuel et des affiches annonçant l’événement
-

B- Règlement du concours d’affiche « Fête mondiale du Jeu 2019 » (FdJ)

1. L’organisateur du concours

L’Association des Ludothèques Françaises (ALF) représentée par Monsieur Nicolas Dion, Président, dénommée organisateur et située 180 bis rue de Grenelle à Paris (75007), organise un concours d’affiche pour la Fête Mondiale du Jeu de la prochaine édition qui se tiendra le **25 mai 2019**.

Le visuel gagnant sera utilisé pour tous les supports de communication de l’édition 2019 : affiches, flyers, site, web, etc. Les autres visuels sélectionnés pourront être utilisés pour les éditions ultérieures de la FdJ.

Ce concours est gratuit et implique l’acceptation de ce règlement.

Il se déroulera du 17 octobre 2018 au 22 février 2019 inclus.



2. Modalités générales

L'ALF organise un concours gratuit, sans obligation d'achat.

Le concours s'adresse aux personnes physiques, peu importe l'âge. Une seule affiche par personne est autorisée (même nom, même adresse). Toutefois les affiches collectives pourront être admises.

Est exclue de participation au présent concours : toute personne ayant participé directement à la conception et l'organisation du concours.

Les mineurs sont admis à participer à ce concours à condition qu'ils aient préalablement obtenu, de leur(s) parent(s) ou de la personne exerçant l'autorité parentale, l'autorisation expresse de le faire. Leur engagement dans la compétition implique obligatoirement l'obtention de l'accord de la personne exerçant l'autorité parentale.

3. Conditions, modalités de participation et modalités d'envoi

L'envoi devra être effectué par courriel à l'adresse courrier@alf-ludotheques.org

Il devra comprendre :

- l'œuvre, aux formats définis par le cahier des charges ;
- La fiche d'identification jointe en annexe du présent document.

Date limite de réception des envois : 22 février 2019.

Après vérification de la conformité du format de l'affiche et des pièces administratives jointes, la participation au concours sera validée.

Les données personnelles collectées sont utilisées exclusivement dans le cadre de l'organisation du concours et pour la durée de celui-ci, ou pour la durée d'exploitation du visuel pour les participants sélectionnés.

4. Droits d'auteur et utilisation des images

- Tous les participants doivent être les dépositaires des droits liés aux images utilisées et doivent garantir détenir les droits d'exploitation. Ils s'engagent, en cas d'emprunts à une œuvre préexistante, à en avoir été préalablement autorisés par l'auteur ou les ayants droit de l'œuvre concernée.
- L'ALF ne pourra être tenue responsable du non-respect des droits d'auteur des affiches proposées par les candidats. Les participants, par l'acceptation de ce règlement, déclarent céder à l'ALF leurs droits d'auteur ainsi que leurs droits de reproduction et de



représentation liés à leur création. Ladite cession de droits se fait à titre gratuit pour toute la durée légale des droits d'auteur conformément à la réglementation en vigueur.

- Par l'adoption de ce règlement, le participant autorise l'ALF à modifier ultérieurement sa création, aux fins, notamment, d'y faire apparaître des informations supplémentaires ou encore inconnues aux dates du concours.
- Le gagnant accepte que son identité soit publiée, que son nom soit cité sur le site internet de l'ALF, sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, YouTube...), et autres supports de communication. Le nom du gagnant figurera systématiquement sur le visuel,
- Le gagnant cède ses droits d'exploitation pour une durée de 20 ans à compter de la date de publication de l'affiche de la FMJ 2019. La cession des droits est valable pour une utilisation à des fins non commerciales et uniquement pour la promotion de l'événement.

5. Désignation des gagnants

Le jury sera constitué :

- de membres de la commission de l'ALF chargée du concours
- de membres des CA des ALF régionales
- d'un illustrateur de jeu

Les affiches seront jugées selon les critères suivants : adéquation techniques avec le cahier des charges fourni, esthétique, originalité, lien avec le thème, qualité de réalisation.

Le résultat des délibérations du jury sera connu au plus tard le 28 février 2019.

Les gagnants seront avertis par courriel à l'adresse qu'ils auront indiquée lors de l'inscription.

6. Clause particulière

L'ALF se réserve le droit d'annuler le concours à tout moment et sans formalité particulière.

C- Cahier des charges de l'affiche

1. Caractéristiques techniques et contraintes de création

- Format 60 x 40 cm
- Orientation : portrait
- Polices : libre de droits



- Taille des images incorporées : 300 dpi
- Fonds perdus : 3 mm
- Impression : couleurs

Type de fichier : les fichiers doivent être envoyés au format natif, au format PDF **et** au format JPG.

- Prévoir deux bandeaux blanc vierges accolés en bas de l'affiche :
 - un bandeau de dimensions 7 cm x 40 cm, destiné à placer les logos des partenaires
 - un bandeau de dimension 5 cm x 40 cm tout en bas, destiné à permettre aux utilisateurs de l'affiche de compléter l'information (ex : lieu de la manifestation)
- Deux versions devront être proposées : l'une avec une date et l'autre sans (voir ci-dessous)
- Mentions : prévoir un emplacement en bordure pour le nom de l'imprimeur

2. Données devant être mentionnées

- Titre : « Fête mondiale du jeu », sans modification et de façon bien lisible
- Edition : « 20^e édition » et « 40 ans de l'ALF »
- Date : une version « 25 mai 2019 » ; et une version où l'espace de la date est laissé vide
- Tarif : « gratuit »
- Public : « pour tous et toutes »
- Adresse du site ALF : « alf-ludotheques.org »

3. Stratégie de création

Afin d'orienter les participants, nous rappelons ici les objectifs de communication de l'affiche :

1. Faire connaître :

- La date
- Les ludothèques du réseau ALF
- Le caractère tout public des ludothèques du réseau
- La diversité des jeux : jeux d'exercices, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles (à l'exclusion des jeux d'argent) ; jeux traditionnels et contemporains.



- Les valeurs de l'ALF : Le Jeu et l'Education populaire (voir sur le site internet de l'ALF : alf-ludotheques.org)
- Induire l'idée que le jeu est un objet et une pratique culturels accessibles à tous
- Rendre visible à l'échelon nationale un ensemble d'événements locaux coordonnés autour de valeurs partagées

2. Susciter :

- l'adhésion à l'événement
- l'envie de participer à un événement exceptionnel

3. Amener le public à :

- se réunir autour du jeu
- aller découvrir les manifestations organisées autour de chez eux

4. Les cibles de communication

- Diffusion à partir de mars 2019 sur les supports numériques. Les modalités de diffusion de l'affiche papier sont laissées à l'appréciation des adhérents.
- Utilisateur de l'affiche : les adhérents de l'ALF (principalement des ludothèques), les partenaires de l'ALF.
- Les cœurs de cible : tous publics, l'affiche devant s'adresser à des personnes de tous âges, ayant un rapport différent au jeu (ex. enfants, familles, *gamers*...)

5. Ton et ambiance de l'affiche :

Festive, ludique, originale, décalée, joyeuse...



Annexe 1 :

Fiche d'identification du candidat et de l'œuvre

Nom : _____

Prénom : _____

Pseudonyme (nom d'artiste) : _____

Téléphone : _____

Adresse courriel : _____

Si mineur, joindre une autorisation écrite.

Démarche, nom et esprit du projet :
