Salon du livre et de la presse jeunesse

en Seine-Saint-Denis

Montreuil - Paris - France

28 nov. - 3 déc. 2012

Participation au concours MÏCE Junior

Règlement

Article 1 : Organisateur du concours

La société Centre de promotion du livre de jeunesse, situé au 3, rue François Debergue, 93100 Montreuil, organise un concours appelé MÏCE Junior en partenariat avec Imaginove situé 26, rue Emile Decorps, 69100 Villeurbanne et l'Association 2R3. Ce concours se déroule du 10 juillet au 21 octobre 2012, minuit, dans les conditions prévues au présent règlement.

Article 2 : Participation et conditions d'admission

Ce concours gratuit est ouvert à toute personne physique et majeure, seule ou en équipe. Seuls des individus peuvent participer en leur nom propre.

Le concours est ouvert aux équipes composées de une à trois personnes maximum.

La participation au concours entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Les équipes s'inscrivent sur formulaire téléchargeable sur le site internet du Salon. Une fois inscrites, les participants auront accès à une plateforme réalisée par 2R3 avec tous les éléments graphiques nécessaires. Cette plateforme sera mise à disposition après le 10 juillet 2012.

Article 3 : Annonce du concours

La présentation ainsi que la fiche d'inscription du concours seront disponibles sur le site Internet du Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis à partir du 10 juillet 2012.

Article 4 : Modalités de participation

Les participants doivent obligatoirement s'inscrire, à partir du 10 juillet 2012 via le formulaire en ligne à renvoyer dûment rempli à Concours MÏCE Junior, 3, rue François-Debergue - 93100 Montreuil
La signature du bulletin vaut acceptation du présent règlement.

Afin de participer audit concours, toute personne doit correctement remplir les différents champs proposés (notamment nom, prénom, adresse complète, numéro de téléphone, mail). Toute participation notamment incomplète, illisible, avec des coordonnées inexactes sera considérée comme nulle.

Une fois l'inscription validée, les personnes ou les équipes pourront déposer leurs créations sur la plateforme à partir du 15 septembre et cela jusqu'au 21 octobre 2012, date de clôture du concours.

Le concours débute le 10 juillet 2012 et se clôture le 21 octobre 2012.

Les résultats seront annoncés sur le site internet du Salon du livre et de la presse jeunesse dès la mi-novembre. La société organisatrice informera les gagnants par courrier électronique.

Article 5 : Définition du concours

Le concours s'adresse à toute équipe (composée de un à trois individus) qui souhaite réaliser :
- soit une bande annonce, un court métrage présentant le livre (choisi parmi le corpus de livres cités ci-dessous)
- soit une maquette de livre applicatif jouable sur tablette graphique à partir d'un des 5 livres des illustrateurs primés au Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis.

ci-après « les Œuvres originales »

- *De quelle couleur est le vent ?*, Anne Herbauts, éditions Casterman
- *L'atlas des géographes d'Orbae*, François Place, éditions Casterman
- *Camion Toc Toc*, Olivier Douzou, Le Rouergue
- *La règle d'or du cache-cache*, Christophe Honoré et Gwen Le Gac, éditions Actes Sud junior
- *Le roi des oiseaux*, Gwendal Le Bec, Albin Michel jeunesse

La bande annonce sera une mise en avant originale du livre et devra donner envie au lecteur de découvrir la suite tout en respectant l'univers et l'esprit du livre choisi.

Le livre applicatif sera une adaptation libre et personnelle d'une de ces Œuvres originales de littérature jeunesse.

L'application devra intégrer les principes de navigation, de transition et d'interaction et ne pourra en aucun cas :
- Offrir une récompense
- Cumuler des point
- Donner un statut
- Collectionner des éléments
- Remplir des conditions pour pouvoir progresser dans le récit

Le concours vise à promouvoir les développeurs et scénaristes en leur proposant de créer une bande annonce originale ou une maquette de livre applicatif à partir d'un ouvrage papier existant et de la présenter à un public d'investisseurs potentiels en recherche des jeunes talents numériques (éditeurs, producteurs, diffuseurs, studios de création cross-media). L'ensemble des bande-annonces et des maquettes de livres applicatifs seront présentés à un jury de professionnels qui éliront les 10 meilleurs projets.

Article 6 : Dotation

Seront offerts aux 10 lauréats récompensés :
- Un espace de présentation au MÏCE numérique
- Un temps de pitch et de démo
- 2 invitations au cycle de conférences du MÏCE

Sera offert au lauréat récompensé par Imaginove, partenaire du concours :
- Une invitation pour la journée Talent Day organisée à Lyon dans le cadre du concours Ganuta

Article 7 : Le Jury

Il est constitué un Jury chargé d'examiner les maquettes de livres applicatifs ainsi que les bandes annonces proposées. Ce Jury sera composé de professionnels du livre, du multimédia, du cinéma d'animation et de l'audiovisuel. Les membres du Jury jugeront les projets et sélectionneront les 10 projets qu'il estimera les meilleurs.

Les auteurs et illustrateurs qui ont créé les Œuvres originales feront partie du jury et se réservent le droit de refuser ou d'accepter les projets qui ne semblent pas correspondre à l'esprit de leur œuvre.

Article 8 : Droits intellectuels

Les éditeurs

Les éditeurs papier qui détiennent les droits de reproduction et de représentation numériques des Œuvres originales autorisent les participants au concours susvisé à les adapter sous la forme d'une bande-annonce, d'une application numérique ou d'un livre applicatif pendant toute la durée du concours précisée à l'article 5. Pour ce faire, ils fourniront le matériel nécessaire aux développeurs pour mener à bien leur projet (texte en format word, images en jpg ou psd en haute définition, un pdf du livre).

Si l'éditeur est intéressé par le projet du livre applicatif ou par la bande-annonce, l'éditeur disposera d'un droit exclusif en vue de la publication de l'un ou l'autre projet mais ne peut en aucun cas développer l'application ou utiliser la bande annonce créées par les développeurs sans les développeurs eux-mêmes. À défaut d'accord entre les parties, l'application ni la bande annonce ne pourront être exploitées.

Les auteurs et illustrateurs

Les auteurs et illustrateurs qui détiennent les droits de reproduction et de représentation numériques des Œuvres originales autorisent les participants au concours susvisé à les adapter sous la forme d'une bande annonce, d'une application numérique ou d'un livre applicatif pendant toute la durée du concours précisée à l'article 5. Pour ce faire, ils fourniront le matériel nécessaire aux développeurs pour mener à bien leur projet (texte en format word, images en jpg ou psd en haute définition, un pdf du livre).

Si les auteurs et illustrateurs sont intéressés par la maquette du livre applicatif ou la bande annonce dont ils possèdent les droits, les auteurs et illustrateurs disposeront d'un droit exclusif en vue de la publication de ce livre applicatif ou de la bande annonce mais ne peuvent en aucun cas développer l'application ou la bande annonce inventées par les développeurs sans les développeurs eux-mêmes. A défaut d'accord écrit entre les parties, l'application ni la bande annonce ne pourront être exploitées.

Les auteurs et illustrateurs qui ne détiennent pas leurs droits numériques s'en réfèrent à leur éditeur.

Les auteurs et illustrateurs qui ont créé l'œuvre feront partie du jury et, dans la mesure de l'étendue de leurs droits, se réservent le droit de refuser ou d'accepter les projets qui ne semblent pas correspondre à l'esprit de leur œuvre.

Les équipes de développeurs

Il est expressément rappelé que les livres applicatifs ou les bande-annonces ne pourront être divulgués ou commercialisés que par le détenteur des droits sur les Œuvres originales.

En cas d'intérêt sur la publication d'une des œuvres dérivées, les équipes de développeurs et le titulaire des droits de reproduction et de représentation numérique sur les Œuvres originales s'entendront et négocieront de bonne foi un accord en vue de leur exploitation.
Les développeurs sont les détenteurs exclusifs des droits portant sur le logiciel applicatif.

Article 9 : Matériel

Tous les participants auront accès à une plateforme internet sur laquelle ils pourront télécharger, grâce à un code personnel, les images et textes nécessaires pour la création de la maquette. Cette plateforme sera disponible dès l'ouverture du concours et fermée dès la clôture de celui-ci. Cette plateforme sera gérée par l'association 2r3.

Article 10 : Limitation liée à l'utilisation d'Internet

Les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsables au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du concours du fait de tout problème ou défaut technique lié aux serveurs ou hébergeurs du site.

Les organisateurs se réservent le droit d'arrêter, annuler, reporter ou proroger ce concours à tout moment, pour cause de force majeure ou tout autre raison de nature commerciale information étant faite sur le site de participation, sans qu'une quelconque indemnité ne soit exigible par les participants. Leur responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Article 11 : Interprétation du règlement

La participation à ce concours implique l'acceptation pleine et entière des modalités énoncées dans le présent règlement. La société organisatrice ne répondra à aucune question concernant les modalités pratiques du concours pendant toute sa durée. La société organisatrice tranchera souverainement toute question relative à l'application du présent règlement ou toute question qui viendrait se poser, non réglée par celui-ci. Ces décisions seront sans appel.

Article 12 : Loi « Informatique et Libertés »

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou même de radiation des informations nominatives le concernant en écrivant à l'adresse du concours précisée à l'article 1.

Article 13 : Adresse postale du concours

L'adresse postale du concours est :
Centre de promotion du livre de jeunesse
3, rue François Debergue
93100 Montreuil

Article 14 : Loi applicable et tribunaux compétents

Le présent concours est soumis au droit français. Pour toute contestation concernant son application ou son interprétation, seuls les tribunaux de Paris seront compétents.

Salon du livre et de la presse jeunesse

en Seine-Saint-Denis

Montreuil - Paris - France

28 nov. - 3 déc. 2012

Participation au concours MÏCE Junior

Formulaire d'inscription

À retourner à

CPLJ-93 – MÏCE Junior
3 rue François-Debergue / 93100 Montreuil
Contact / renseignements : Séverine Lebrun / 01 55 86 86 69 / severine.lebrun@slpj.fr

Équipe composée de 3 personnes maximum

M. ☐ Mme☐ Mlle ☐
Nom* _____ Prénom* _____
Adresse _____
_____
E-mail* _____
Tél.* _____ Date de naissance _____

M. ☐ Mme☐ Mlle ☐
Nom* _____ Prénom* _____
Adresse _____
_____
E-mail* _____
Tél.* _____ Date de naissance _____

M. ☐ Mme☐ Mlle ☐
Nom* _____ Prénom* _____
Adresse _____
_____
E-mail* _____
Tél.* _____ Date de naissance _____

* Mentions obligatoires

☐ déclare(ent) avoir pris connaissance du règlement général du concours MÏCE Junior (à télécharger sur le site www.slpj.fr), et en accepter toutes les clauses sans réserve ni restriction.

☐ accepte expressément de recevoir par courrier, fax ou courrier électronique, des informations commerciales de l'organisateur.

Signature(s)

Précédée de la mention « Bon pour accord »