

## RÈGLEMENT DE L'EDU GAME JAM 2017

*Atelier Canopé de Montpellier, Académie de Montpellier, Université de Montpellier*

### **Article 1**

La Game Jam, ci après nommée "l'événement" est une compétition amicale de création de jeu vidéo. L'événement est organisé par l'Atelier Canopé de Montpellier, domicilié 360 Rue Michel de l'Hospital, 34000 Montpellier, le Rectorat de Montpellier, domicilié à 31 rue de l'Université, et l'Université de Montpellier domiciliée 163 rue Auguste Broussonnet, 34090 Montpellier, ci après nommés "l'organisation".

### **Article 2**

L'événement se déroule du vendredi 24 mars 2017 à 17h au samedi 25 novembre 2016 à 22h, à l'Atelier Canopé (360 Rue Michel de l'Hospital, 34000 Montpellier).

### **Article 3**

L'accès à l'événement est libre, gratuit et ouvert à tous, dans la limite des places disponibles. Les participants doivent avoir au minimum 18 ans. Ils devront s'inscrire au préalable via [le questionnaire en ligne](#) et avoir reçu une confirmation par mail pour être officiellement déclarés comme des participants à l'événement. L'organisation se réserve le droit de refuser des inscriptions pour des raisons qu'elle jugera légitime.

### **Article 4**

Toute participant à l'événement doit spécifier les problèmes physiques et physiologiques susceptibles de se produire et d'affecter le bon déroulement de l'événement (crises d'épilepsie, pertes de connaissance fréquentes, allergies à certains aliments...), lors de la signature du présent règlement. En s'inscrivant, le participant certifie que les informations qu'il spécifie dans le formulaire d'inscription sont correctes.

### **Article 5**

Il est interdit de fumer à l'intérieur des locaux de l'Atelier Canopé de Montpellier. Pour cela, plusieurs accès aux extérieurs sont disponibles dans l'enceinte du bâtiment.

### **Article 6**

L'Atelier Canopé met à disposition des locaux pour la tenue de l'événement. En cas de dégradations constatées, l'organisation se réserve le droit de se retourner vers l'(es) auteur(s) des faits.

### **Article 7**

Les participants concourront avec leurs ordinateurs personnels et devront s'assurer de pouvoir utiliser les logiciels suivant les termes du contrat de licence de ceux ci. L'organisation décline toute responsabilité en cas d'utilisation par les participants de logiciels non conformes aux contrats de licence.

### **Article 8**

En aucun cas, l'organisation ne pourra être tenue pour responsable des dommages, pertes, ou vols, qui concerneraient les biens apportés par les participants, ainsi que d'éventuels dommages qui pourraient être occasionnés aux autres participants. La dégradation, la casse ou le vol, constaté par un participant au cours de l'événement, devra être réparé financièrement par l'(es) auteur(s) des faits.

### **Article 9**

Les réalisations exécutées dans le cadre de la Game Jam sont des exercices tombant sous l'égide des textes de lois régissant les droits d'auteurs et la propriété intellectuelle. Sauf demande explicite écrite adressée à l'organisation, l'inscription à l'événement engage les participants placer leur réalisation sous Licence Creative Commons CC-BY-NC-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/> : citation de l'auteur, pas d'utilisation commerciale, autorisation d'adapter le travail sous condition qu'il soit repartagé aux mêmes conditions). Les participants concèdent également à l'organisation les droits d'exploitation sur tout support de communication des travaux réalisés dans le cadre de cette opération. L'organisation s'engage à

ne faire aucun commerce de quelque nature (vente, échange, etc...) des travaux réalisés par les candidats dans le cadre de la Game Jam.

#### **Article 10**

Les candidats acceptent de céder leur droit à l'image (photos, vidéos, diffusion en webcam de la compétition) à l'organisation à des fins de diffusion sur le site de l'organisation, sur les réseaux sociaux ainsi que tout site des partenaires officiels de l'événement.

#### **Article 12**

L'organisation se réserve le droit d'annuler le concours dans le cas où le nombre de participants serait insuffisant, ainsi que pour tout autre raison qu'elle jugera légitime.

#### **Article 13**

Les propos racistes sont formellement interdits, de même que les agressions physiques ou verbales. L'organisation se réserve le droit d'expulser immédiatement un participant ne respectant pas les règles les plus élémentaires de civisme.

#### **Article 14**

Les animaux sont interdits à l'intérieur des locaux.

#### **Article 15**

Le présent règlement peut être soumis à modifications. Il est du devoir du participant d'en prendre connaissance à chaque mise à jour.

***Atelier Canopé de Montpellier, Rectorat de Montpellier, Université de Montpellier  
Le 30/01/2016 à Montpellier***