

CYBCRÉ@FIGHT 2026

Règlement officiel à l'attention des participants

Direction Jeunesse — Maison de la Jeunesse de Vitry

Édition 2026 : les 21 et 22 novembre à la Maison de la Jeunesse

Préambule

Le Cybcré@fight 2026 est une compétition créative et numérique organisée par la Maison de la Jeunesse de Vitry. Cet événement invite des équipes de jeunes à concevoir collectivement un court-métrage complet, alliant affiche, musique originale, image, montage et mise en scène. La participation à la compétition vaut acceptation pleine et entière du présent règlement.

Article 1 — Objet et format de la compétition

Le Cybcré@fight est une Battle numérique organisée sous forme de court-métrage. Chaque équipe doit produire et remettre une œuvre complète comprenant les cinq thématiques suivantes, chacune évaluée de façon indépendante par le jury :

- L'affiche du court-métrage
- La musique originale du court-métrage
- L'image (direction artistique visuelle et photographie)
- Le montage vidéo
- La mise en scène et le scénario

Ce concept vise à promouvoir la cohésion d'équipe, la motivation individuelle et l'émulation des différentes compétences créatives et numériques.

Article 2 — Conditions de participation

2.1 Nombre d'équipes

La compétition se déroule avec un minimum de 3 équipes inscrites et un maximum de 4 équipes. En deçà de 3 équipes confirmées à la date de clôture des inscriptions, l'événement sera annulé ou reporté à une date ultérieure.

2.2 Composition des équipes

Chaque équipe est constituée de 3 membres minimum et de 5 membres maximum. Le total des participants à l'événement est donc compris entre 9 et 20 personnes.

2.3 Inscription

L'inscription est obligatoire et doit être effectuée auprès de la Maison de la Jeunesse de Vitry avant le 20/11/2026. Toute inscription incomplète ou reçue après la date limite ne sera pas prise en compte.

Article 3 — Notation et bonus de compensation par l'âge

3.1 Évaluation par thématique

Chaque thématique est évaluée indépendamment par le jury sur un barème défini par l'organisation et communiqué aux équipes avant le début de la compétition.

3.2 Système de bonus lié à l'âge

Afin de garantir l'équité entre équipes d'âges différents, un système de bonus s'applique sur le score de chaque thématique :

- La référence est l'équipe présentant la moyenne d'âge la plus élevée.
- Pour chaque année d'écart entre la moyenne d'âge d'une équipe et cette référence, un bonus de 2 % est ajouté sur le score obtenu pour la thématique concernée.
- Le bonus maximal accordé est de 16 % (équivalent à 8 années d'écart).

→ Exemple : une équipe de 18 ans de moyenne face à une équipe de 25 ans bénéficie d'un bonus de 14 % sur ses notes (7 ans d'écart × 2 %).

Article 4 — Récompenses

4.1 Dotations par thématique

Pour chacune des 5 thématiques évaluées, les dotations sont les suivantes :

- L'affiche du court-métrage : 1ère place 300 € / 2e, 3e et 4e places 50 €
- La musique originale du court-métrage : 1ère place 300 € / 2e, 3e et 4e places 50 €
- L'image (direction artistique visuelle et photographie) : 1ère place 300 € / 2e, 3e et 4e places 50 €
- Le montage vidéo : 1ère place 300 € / 2e, 3e et 4e places 50 €
- La mise en scène et le scénario : 1ère place 300 € / 2e, 3e et 4e places 50 €

4.2 Remise des prix

La remise des récompenses aura lieu au cours d'une soirée spéciale sur le plateau des E.M.A transformé pour l'occasion en une salle de projection digne d'un festival de cinéma. Les récompenses seront remises sous forme de bons. Chaque membre de l'équipe gagnante d'une thématique se voit également remettre le certificat de participation ainsi qu'une mini-statquette personnalisée imprimée en 3D.

Article 5 — Déroulement de l'événement

Le Cybcré@fight 2026 se déroule sur deux jours consécutifs.

Dates principales : Les 21 et 22 novembre 2026

Remise des prix aux E.M.A ou aux 3 cinés Robespierre : 25 ou 26 novembre à 19h
(Date à confirmer)

Article 6 — Droits sur les œuvres et propriété intellectuelle

Les équipes conservent la propriété intellectuelle de leurs créations. En participant, elles autorisent toutefois la Maison de la Jeunesse de Vitry à utiliser les œuvres produites à des fins de communication non commerciale (réseaux sociaux, presse locale, archives institutionnelles) avec mention du nom de l'équipe.

Les participants s'engagent à ne pas utiliser d'œuvres protégées par le droit d'auteur (musiques, images, logos tiers) sans avoir obtenu les droits nécessaires. Toute infraction constatée pourra entraîner la disqualification de l'équipe concernée.

Article 7 — Comportement et fair-play

Les participants s'engagent à adopter un comportement respectueux envers les autres équipes, le jury, le personnel et les bénévoles de l'organisation. Tout comportement irrespectueux, frauduleux ou contraire à l'esprit de la compétition pourra entraîner l'exclusion immédiate de l'équipe concernée, sans remboursement ni compensation.

Article 8 — Décisions du jury

Les décisions du jury sont souveraines et sans appel. Le jury est composé de personnes désignées par l'organisation, indépendantes des équipes en compétition. Toute contestation devra être formulée par écrit auprès de l'organisation dans un délai de 30 minutes suivant l'annonce des résultats.

Article 9 — Droit à l'image et données personnelles

En participant au Cybré@fight 2026, chaque participant autorise l'organisation à le photographier ou filmer pendant l'événement à des fins de communication non commerciale. Les données personnelles collectées lors de l'inscription sont traitées conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et ne seront pas transmises à des tiers.

Article 10 — Acceptation du règlement

La participation à l'événement vaut acceptation pleine et entière du présent règlement. L'organisation se réserve le droit de modifier ce règlement en cas de nécessité, à charge d'en informer les équipes dans les meilleurs délais.

Fait à Vitry-sur-Seine, le ____ / ____ / 2026