

ARTICLE 1^{ER} : PRÉSENTATION DU CONCOURS : Boostpitch, le concours transfrontalier de pitches des projets innovants dans les industries créatives, culturelles et numériques.

L'objectif principal de ce concours est de **mettre en avant** et **aider le développement** de projets et start-ups des industries créatives, culturelles et des images numériques, des trois régions : la Flandre, les Hauts-de-France et la Wallonie. Ce concours est mené dans le cadre du projet européen Interreg V France-Wallonie-Vlaanderen : Protopitch 3.0.

Le concours est organisé par Pictanovo, La Maison de l'Entreprise de Mons, Wap's Hub/Hub créatif de Wallonie Picarde, Ondernemerscentra West-Vlaanderen et Tua West.

Boostpitch se déroule en deux temps forts :

- Le concours : parmi les dossiers proposés, 30 candidats seront sélectionnés et bénéficieront de :
 - Préparation au pitch, le 15 janvier en Wallonie, le 24 janvier en Hauts-de-France et le 25 janvier en Flandre.
 - d'actions de promotion : un relais sur le site web, une page dédiée dans le catalogue de la manifestation, avec une présentation du projet. Ce catalogue est largement diffusé le jour de la manifestation, mais aussi par les partenaires de l'évènement et à la presse spécialisée;
- **L'événement avec la finale qui aura lieu le 7 février 2019 à la Plaine Images (Tourcoing, France) :**
 - les 30 sélectionnés bénéficieront de rendez-vous d'affaires avec des acteurs importants du secteur (financeurs, organismes nationaux, professionnels du secteur...)
 - les 30 sélectionnés participeront à la Battle de Pitches. Ils effectueront chacun un pitch de 6 minutes devant les membres du jury puis 3 minutes seront dédiées aux questions-réponses. Le jury sélectionnera alors les 8 meilleurs qui accéderont à la finale.
 - Les 8 finalistes participeront alors à la finale et bénéficieront d'une mise en avant via un pitch en public face à un jury d'experts et d'investisseurs ; cette dernière étape déterminera **le lauréat du Boostpitch 2019**.
 - Le Boostpitch se termine par la remise des prix.

ARTICLE 2^{ÈME} : LES THEMATIQUES

Les candidats du concours Boostpitch doivent présenter un projet qui s'inscrit dans les industries créatives et culturelles et dans les images numériques. Nous pouvons donner à titre d'exemple, les thématiques suivantes :

Jeux Vidéo

- Jeux artistiques, éducatifs et/ou culturels dont Alternative Reality Games
- Nouvelles interfaces dont casque/lunette de réalité virtuelle, nouveaux gameplays, nouveaux usages
- Serious games, logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques
- Utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines (ludification) en particulier des situations d'apprentissage, de travail, de communication, d'écriture audiovisuelle...

Audiovisuel : Nouveaux médias

- Œuvres et projets conçus pour se déployer sur plusieurs médias et portant leur propre stratégie d'interaction avec les publics.
- Œuvres sur les nouveaux médias exploitant les technologies innovantes : réalité virtuelle, caméra 360°, interfaces, réalité augmentée
- Nouvelles écritures, univers déclinés simultanément sur différents médias
- Nouvelles oeuvres journalistiques : news game, web-documentaire...
- Applications innovantes pour les TV

Créativité technologique, nouveaux usages du numérique dans les industries créatives et culturelles

- Médiation numérique culturelle (muséologie)
- Livres enrichis, Edition multisupport
- Objets connectés et/ou communicants
- Installations artistiques et dispositifs scéniques interactifs
- Dispositifs de diffusion interactive collective
- Dispositifs sonores et lutherie numérique

Design

- Dispositifs ou matériaux innovants, communicants, nomades ou sédentaires (textile technique, nanotechnologies, polymères intelligents, composites avancés...).
- Applications pour les TV ou les mobiles basées sur de nouveaux designs d'interaction.
- Design de logiciel innovateurs au service de nouveaux usages.
- Design d'objet ou textile

ARTICLE 3^{ÈME} : CRITÈRES DE RECEVABILITÉ

Le concours Boostpitch est ouvert à toute structure des trois régions (entreprise, association, laboratoire ou école par exemple) ou porteurs de projets et n'est soumis à aucune obligation d'achat ou d'adhésion.

Les projets proposés peuvent être accomplis par le porteur seul ou sous la forme d'un consortium (collaboration avec un ou plusieurs industriels ou organismes de recherche par exemple).

Le projet doit s'inscrire dans les industries créatives, culturelles et numériques. Le projet ne doit pas être au stade de l'idée, le candidat doit être en mesure de pouvoir présenter une maquette, un pilote ou un prototype.

Les propositions reçues seront appréciées sur base des critères suivants:

- Qualité du dossier déposé au concours
- Avoir un lien avec les thématiques du concours (CF article 2ème)
- Adéquation compétences – projet
- Caractère différenciant du projet : innovation technologique ou d'usage du projet, valeur créative du projet
- Avoir dépassé le stade de l'idée, Maturité du projet (en vue d'une mise sur le marché)
- Viabilité du business model
- Pertinence des besoins exprimés et des partenariats recherchés

ARTICLE 4^{ÈME} : BENEFICES POUR LES 30 SELECTIONNES

Les 30 sélectionnés du concours Boostpitch bénéficieront :

- D'une préparation au pitch
- D'une page dédiée dans le catalogue de la manifestation, avec une présentation du projet. Ce catalogue est largement diffusé le jour de la manifestation, mais aussi par les partenaires de l'évènement et à la presse spécialisée.
- D'un relais sur le site internet dédié.
- Sur proposition, de 3 rendez-vous de 20 minutes avec des experts et financeurs lors de l'évènement du 7 février 2019.
- Pour les 8 finalistes, d'une mise en avant lors de pitches en public

ARTICLE 5^{ÈME} : DOTATION POUR LES GAGNANTS

Parmi les 8 finalistes, le lauréat Boostpitch 2019 sera désigné par le jury d'experts et recevra un prix d'accompagnement / coaching individuel sur son projet d'une valeur de 2 500€.

Par ailleurs, des lots supplémentaires seront attribués par nos partenaires (prix d'accompagnement technologique ou de recherche, prix d'accompagnement créatif, prix d'accompagnement business, prix du public).

- Prix d'accompagnement technologique ou recherche
 1. **SCV** (Sciences et Cultures du Visuel) partenaire du concours offre une résidence, un accès aux équipements et un accompagnement recherche à moduler en fonction du projet retenu (valeur de 10.000 euros)
 2. Play in lab, offre un playtest permettant d'évaluer les principales mécaniques d'un jeu vidéo (valeur de 8000 euros). Ce playtest comprendra : le recrutement hétérogène de 8 joueurs et leur défraiement, la création de questionnaires en collaboration avec les développeurs, 2 sessions de test d'un maximum de 2h et un débriefing oral ainsi que la remise d'un rapport de test.
- Prix d'accompagnement Business
 3. Le cabinet **KPMG** partenaire du concours offre 3 jours de prestations de conseils (par exemple pour vous aider à mieux cerner le risque

financier et le potentiel de recettes de votre projet ou pour finaliser votre business plan)

- Prix du public
4. Un **prix spécial coup de cœur** du public sera remis au candidat qui aura reçu le plus de votes lors de la finale

La liste des prix sera complétée au plus tard le 1er décembre 2018 sur le site internet dédié : www.protopitch.eu/boostpitch. Les organisateurs de Boostpitch se réservent le droit de modifier la liste présente des prix et des modalités de recevabilité de chaque prix.

Si les projets des 8 finalistes ne rencontrent pas les critères d'attribution des partenaires, certains prix pourraient être attribués parmi les 22 sélectionnés non finalistes.

Les Prix ne peuvent donner lieu de la part des gagnants à aucune contestation d'aucune sorte, ni à leur modification, ou remplacement pour quelque raison que ce soit.

ARTICLE 6^{ÈME} : AGENDA

Le concours est organisé comme suit :

- **5 octobre 2018** : Lancement du concours
- **17 décembre à midi** : Date limite de dépôt des dossiers de candidature sur le site www.protopitch.eu/boostpitch
- **semaine du 17 décembre 2018** : sélection sur dossiers des 30 projets (les sélectionnés) qui bénéficieront des rendez-vous avec les experts et qui accéderont à la suite du concours.
- Les résultats seront affichés sur le site internet www.protopitch.eu au plus tard le **21 décembre 2018**.
- **3 janvier 2019** : Validation des textes français, anglais ou néerlandais finalisés pour les outils de communication.
- **15 janvier 2019** en Wallonie (Mons ou/et Tournai), **24 janvier 2019** en Hauts-de-France (Valenciennes ou/et Tourcoing) **et 25 janvier**

2019 en Flandre (Courtrai ou/et Roselare) : préparation et entraînement à l'exercice du pitch sur les trois régions.

- **7 février 2019 : Finale du Boostpitch** avec 3 rendez-vous d'affaires et le concours de pitch pour les *30 sélectionnés*, suivis par la finale de pitch pour les *8 finalistes* et la remise des prix.

ARTICLE 7^{ÈME} : DOSSIERS DE CANDIDATURE

Les dossiers sont disponibles et sont à remplir en ligne **exclusivement** sur le site WWW.PROTOPITCH.EU/BOOSPITCH en cliquant sur le bouton « participer ».

Voici la procédure pour valider votre candidature :

- Vous complétez le formulaire **en français ou néerlandais** ;
 - Ce formulaire comprend un résumé du projet. Ce résumé pour les sélectionnés servira à la promotion de l'événement dans le catalogue Boostpitch, sur le site internet du concours et auprès du public notamment sur les réseaux sociaux type Facebook, Twitter. Ce texte doit être particulièrement soigné car il est le support de toute la communication sur le projet. Il pourra être revu par les organisateurs.
- Vous devez télécharger les visuels demandés (qui serviront aussi pour la communication des projets)
 - deux illustrations du projet (photo du prototype, site web, video...). Le visuel doit être en haute définition et être libre de droit pour une utilisation dans le catalogue Boostpitch et les supports de communication.
- Vous avez la possibilité de sauvegarder votre candidature à tout moment, en appuyant sur le bouton en fin de dossier « save and continue later » et en renseignant votre adresse mail. Un lien valable 3 mois vous sera envoyé et vous permettra d'accéder à votre candidature ainsi enregistrée.
- Quand vous avez finalisé l'ensemble de votre candidature, vous appuyez sur le bouton SUBMIT.

ARTICLE 8^{ÈME} : CONFIDENTIALITÉ DES DONNÉES

Les informations contenues dans les dossiers de déclaration du candidat seront communiquées aux membres des jurys de sélection et seront utilisées par ceux-ci uniquement dans le cadre de leur mission d'appréciation des propositions.

Attention le résumé du projet sera cependant utilisé dans les outils de communication en lien avec le concours, il est donc à la charge des candidats de ne pas fournir d'éléments sensibles et confidentiels à ce niveau du dossier. Le candidat ne pourra pas tenir les organisateurs responsables de toute divulgation des éléments fournis dans ce cadre.

ARTICLE 9^{ÈME} : CONDITIONS DE PARTICIPATION ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le droit d'accès au concours est gratuit.

Le candidat garantit les organisateurs contre toutes actions ou revendications qui pourraient naître de la promotion/publicité de son projet.

Le candidat déclare et garantit, le cas échéant, avoir acquis l'ensemble des droits et/ou autorisations de tiers de quelque nature qu'ils soient, et notamment, droits de la propriété intellectuelle (droits d'auteurs, marques, dessins et modèles), les droits voisins du droit d'auteur, les droits de la personnalité (droit à l'image, droit au nom etc.) nécessaires à l'exploitation du projet et s'il venait à être sélectionné.

Dans la mesure permise par la loi, le candidat s'engage à défendre, protéger, indemniser et dégager de toute responsabilité les organisateurs contre toutes réclamations, actions, procès ou procédures, et tous dommages, pertes, responsabilités, coûts et dépenses (y compris les frais d'avocat raisonnables et frais de justice) découlant de ou liés à un projet ou tout autre contenu mis en ligne ou autrement fourni par le candidat, qui enfreint les droits d'auteur, droits voisins, droits sur les marques de commerce, les secrets commerciaux, les brevets ou d'autres droits de propriété intellectuelle de toute personne ou qui diffame autrui ou viole ses droits à l'image ou au respect de la vie privée.

ARTICLE 10^{ÈME} : MODIFICATION ET ANNULATION

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ou d'annuler le concours en cas de force majeure ou si des circonstances extérieures

l'exigent et ce, sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables de pertes de courrier, papier ou électronique, de problèmes d'acheminement, de toute défaillance ayant empêché ou limité la participation au concours, les défaillances des sites.

De même les organisateurs se réservent le droit de refuser et de supprimer toute candidature :

- ne respectant pas les stipulations du présent Règlement,
- vulgaire,
- diffamatoire,
- en contradiction avec les lois en vigueur,
- contraire aux bonnes mœurs et/ou à l'ordre public,
- faisant appel à la haine raciale,
- violant de quelque manière que ce soit la Loi, les droits d'un tiers

etc.

ARTICLE 11^{ÈME} : ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au concours Boostpitch implique l'acceptation du présent règlement.

ARTICLE 12^{ÈME} : OBLIGATIONS LEGALES

Protection des données personnelles : tout participant reconnaît être informé que les informations nominatives recueillies sont nécessaires pour la participation au concours et que ces informations portées à la connaissance des organisateurs feront l'objet d'un traitement informatique.

Conformément à la loi «informatique et libertés» du 6 janvier 1978 modifiée et au Règlement européen n°2016/679/UE du 27 avril 2016 (applicable dès le 25 mai 2018), vous bénéficiez d'un droit d'accès, de rectification, de portabilité et d'effacement de vos données ou encore de limitation du traitement.

Vous pouvez, sous réserve de la production d'un justificatif d'identité valide, exercer vos droits en contactant les organisateurs du concours.

Le présent concours est soumis exclusivement au droit français.