



SLAM INTERSCOLAIRE 2025 (SECONDAIRE)

Règles et Conditions de Participation

Règles Générales :

1. Le tournoi de Slam Interscholaire 2025 (cycle secondaire) est une compétition individuelle. Aucun passage en duo ou en groupe.
2. Les participants (aussi appelés Slameurs) peuvent être de différentes nationalités.
3. Le Slameur doit être inscrit dans un établissement d'enseignement secondaire et posséder une carte d'étudiant / attestation de l'établissement valide.
4. Les inscriptions (nom complet, numéro de téléphone, date de naissance et email) et les textes doivent parvenir à Slam.mu par mail à contact@slam.mu au plus tard le 1er mai 2025 à 23h59. Le lien pour s'inscrire : www.slam.mu/secondaire.
5. La carte d'étudiant / l'attestation de l'établissement secondaire sera demandée pour la vérification des Slameurs avant le début de la compétition, par l'équipe de Slam.mu, lors du check-in des Slameurs.
6. En remplissant le formulaire d'inscription, le Slameur accepte les règles du tournoi : le Slameur (ou le parent) devra aussi signer un document attestant que les textes, images et vidéos pris pendant le tournoi pourront être utilisés à des fins promotionnels par l'équipe de Slam.mu, sous toutes les formes.
7. En cas de victoire ou de place sur le podium, le Slameur devra accepter à être présent à la cérémonie de remise de prix dans le contexte du tournoi de slam et à présenter son slam à nouveau durant cet événement.
8. Il n'y a pas de thème imposé. Chaque Slameur est libre d'aborder le sujet de son choix*.
9. Toutes les langues sont permises. Le Slameur devra fournir une traduction de son texte si celui-ci est dans une langue autre que le français, l'anglais ou le kreol morisien.
10. Les plaintes ou les motions déposées par les Slameurs doivent être soutenues par trois autres Slameurs au minimum.
11. Les plaintes concernant l'impartialité des membres du jury devront se faire dans le calme et le respect, avant le début du tournoi auprès du Slamaster ou du Coordinateur de l'événement.

12. Toute réclamation autre que l'impartialité des membres du jury doit se faire à la fin du passage de tous les Slameurs, auprès du Slamaster ou du Coordinateur de l'événement.
13. En cas de violence physique et/ou verbale d'un participant envers les membres de l'organisation, le Slamaster, le Coordinateur de l'événement, le Chronométreur, les Preneurs de points, les membres du Jurys, l'équipe de Slam.mu, le public ou envers un autre participant au tournoi, le dit participant se verra aussitôt disqualifié(e) du tournoi après la fin du tour.
14. Les participants devront faire leurs propres arrangements de transport pour participer au tournoi.
15. Les organisateurs se réservent le droit de sanction pour tout comportement inapproprié des participants ou du public durant la compétition.

Déroulement:

Le tournoi se déroulera entre 10h et 14h.

1. Il y aura **DEUX** passages pour tous les slameurs.
2. Le Slameur devra avoir **DEUX** textes, qu'il aura envoyé au préalable, au plus tard le 1er mai 2025 à 23h59 à contact@slam.mu.
3. L'ordre de passage de chaque participant sera déterminé par un tirage au sort, à chaque tour (ou au début du tournoi) par le Slamaster.
4. Chaque participant aura chacun 3 minutes et 10 secondes maximum pour déclamer son texte par passage. Le Slameur aura une pénalité de 0.5 point pour chaque tranche additionnelle de 10 secondes. Passé 5 minutes, le Slameur ne sera plus éligible au tournoi.
5. Le Chronométreur lancera le chronomètre dès le moment où le participant dira son premier mot sur scène ou si l'animateur le somme de commencer.
6. Les participants seront jugés uniquement sur leurs textes et leurs performances sur scène.
7. Il y aura 3 ou 5 membres du jury lors de ce tournoi.
8. A la fin de chaque passage, le Slamaster appellera les notes des membres du jury, qui seront enregistrées par le Preneurs de points (Scorekeeper) ou le Slamaster lui-même.
9. Le Chronométreur (Timekeeper), après que les membres du jury aient montré leurs notes respectives, annoncera à haute voix si le participant écope d'une pénalité.

10. Le Slamaster et le Coordinateur de l'événement se réservent tout droit sur la formule de comptage des points lors du tournoi.
11. Au début du tournoi, il y aura au minimum un slam de calibrage pour donner le ton à la compétition.
12. Les slams de calibrage seront chronométrés et notés par les membres du jury selon les mêmes critères de la compétition. Cependant le Calibreur ne participe pas à la compétition.
13. Si deux participants sont à égalité pour la première place, ils/elles verront leurs notes la plus haute et la plus basse additionnées à la totalité de leurs notes intermédiaires pour les départager.
14. Si toutefois, ils/elles sont toujours à égalité, ils/elles seront appelées à remonter sur scène pour slamer, et uniquement les points comptabiliser lors de ce passage seront pris en compte pour les départager.

Critères de Jugement:

1. Les participants seront jugés uniquement sur leurs textes et leurs performances sur scène.
2. Le participant est autorisé à dire, lire, chanter, murmurer, ou rapper son texte.
3. Les membres du jury ne devront pas se laisser influencer par le Slamaster, les participants ou le public.
4. A la fin de chaque passage, le Slamaster appellera les notes des membres du jury, qui seront visibles sur des ardoises, qu'ils présenteront au Slamaster.
5. Chaque note sera sur une échelle de 0.1 à 10 points.
6. Toutes les notes comprendront une virgule, afin de départager équitablement les participants, soit entre 0.1 - 9.9, 10 étant la note maximale.
7. Les notes et décisions des membres du jury sont finales et sans appel.
8. Formule 5 membres du jury : sur les cinq notes, la note la plus haute et la note la plus basse seront rayées. Le score total des trois notes restantes comptera pour la note du Slameur.
9. Pour rappel, le Slamaster et le Coordinateur de l'événement se réservent tout droit sur la formule de comptage des points lors du tournoi.

Textes et Performances:

1. Chaque participant doit prévoir **DEUX** textes pour cette compétition.
2. Chaque participant ne doit présenter qu'un seul texte par passage. Au total, il y aura deux passages.
3. Les textes doivent être originaux et les créations du participant.
4. Toutefois, 2 lignes d'un autre texte ou d'un autre auteur peuvent être utilisées.
5. Un participant peut s'inspirer du travail d'autres auteurs pour ses propres créations, mais **toute forme de plagiat sera sanctionnée par la disqualification du Slameur.**
6. Le Slameur ne doit pas inclure de jurons, vulgarités ou règlement de compte dans son texte.
7. Le Slameur ne doit pas inclure de commentaires politiques, diffamatoires, sexistes, racistes, homophobes ou transphobes dans son texte.
8. Le Slameur ne pas inclure de références qui pourrait blesser un groupe religieux ou une communauté; le slam étant avant tout respect et bienveillance.
9. L'utilisation d'instruments de musique ou de musique pré-enregistrée est interdite lors de ce tournoi.
10. Les accessoires sont interdits lors de ce tournoi.
11. Le Slameur peut avoir son texte en main (sur scène), en version écrite/imprimée, ou sur son téléphone/tablette.
12. Les costumes et déguisements sont interdits lors de ce tournoi.
13. Le chronomètre sera lancé dès le moment où le participant dira son premier mot sur scène ou si l'animateur le somme de commencer.
14. Le Chronométrateur (Timekeeper), après que les membres du jury aient montré leurs notes respectives, annoncera à haute voix si le participant écope d'une pénalité.
15. Le participant ne devra pas contredire ou critiquer les notes attribuées par les membres du jury auprès de ces derniers pendant et après la compétition.

**Ce tournoi de Slam est un tournoi classique.*

Pénalités et Sanctions:

1. Chaque participant ne doit présenter qu'un seul texte par passage.
2. Chaque participant aura chacun 3 minutes et 10 secondes maximum pour déclamer son texte par passage.
3. Pour chaque 10 secondes supplémentaires, le participant se verra 0.5 points enlever de la totalité de sa note pour le passage.
4. Le Chronométreur a la responsabilité d'annoncer à haute voix après que les membres du jury aient montrés leurs notes respectives, si le participant écope d'une pénalité pour le dépassement du temps alloué. Passé 5 minutes, le Slameur ne sera plus éligible au tournoi.
5. Les notes et décisions des membres du jury sont finales et sans appel.
6. Les membres du jury ne devront être informés en aucune manière qu'un participant ait dépassé le temps réglementaire tant qu'ils n'ont pas encore montré leurs notes.
7. Passé le 1er mai 2025 à 23h59, les inscriptions seront fermées.
8. Tout participant arrivant après le début du tournoi sera disqualifié.
9. Toute forme de plagiat sera sanctionnée par une disqualification du participant.
10. Jurons, vulgarités, règlements de compte politique ou autres propos raciste, sectaire ou incendiaire ne seront pas tolérés et le participant concerné sera immédiatement disqualifié.
11. Le participant ne devra pas contredire ou critiquer les notes attribuées par les membres du jury auprès de ces derniers.
12. En cas de violence physique et/ou verbale d'un participant envers les organisateurs, le Slamaster, le Coordinateur de l'événement, le Chronométreur, les preneurs de points, les membres du jury, l'équipe de Slam.mu, le public ou envers un autre participant au tournoi, ce participant se verra aussitôt disqualifié(e) du tournoi après la fin du tour.
13. Les organisateurs se réservent le droit de sanction pour tous comportements inappropriés des participants ou du public durant toute la compétition.