

DAKAR 2026



CONCOURS SUR LA CRÉATION ET LE NOM DE LA MASCOTTE OFFICIELLE DES JOJ DAKAR 2026

CONDITIONS DE PARTICIPATION

LES JEUX OLYMPIQUES DE LA JEUNESSE : QU'EST CE QUE C'EST ?

Les Jeux Olympiques de la Jeunesse (« **JOJ** ») sont une compétition sportive de haut niveau initiée par le Comité International Olympique (« **CIO** »). Ils sont organisés tous les deux ans en jeux d'été et jeux d'hiver sur le même format que les Jeux Olympiques et sont réservés aux jeunes du monde entier âgés de 15 à 18 ans.

Les Jeux Olympiques de la Jeunesse visent à encourager la jeunesse à la pratique du sport et à s'inspirer des valeurs olympiques. Il s'agit également de permettre aux jeunes à travers leurs aspirations, leur imagination et leur énergie de contribuer à la réussite des JOJ. Les jeunes c'est d'abord le présent et le rêve d'un avenir meilleur. Les JOJ doivent les inspirer à prendre confiance en eux-mêmes pour poursuivre leurs rêves.

Les premiers Jeux Olympiques de la Jeunesse d'été ont eu lieu en 2010, à Singapour, alors que la même année se tenaient les Jeux Olympiques d'hiver à Vancouver. En 2012, la ville autrichienne d'Innsbruck a accueilli la première édition hivernale des JOJ, quelques mois avant que Londres n'accueille les Jeux olympiques à l'été 2012.

Les dernières éditions des JOJ d'été et d'hiver se sont respectivement tenues en 2016 à Lillehammer (Norvège), en 2018 à Buenos Aires (Argentine), en 2020 à Lausanne (Suisse) et en 2024 à Gangwon (République de Corée).

UNE GRANDE PREMIERE EN AFRIQUE

Le CIO, au cours de sa 133^{ème} session qui s'est tenue à Buenos Aires en octobre 2018, a décidé de confier au Sénégal l'organisation des JOJ en 2026.

Le Sénégal sera le premier pays africain à accueillir une compétition olympique. Cet événement sportif de dimension planétaire est une première en Afrique. Il réunira à Dakar en 2026 et sur une période de 14 jours de compétitions et d'activités, près de 2500 athlètes âgés entre 15 à 18 ans, filles et garçons, et plusieurs milliers d'officiels et d'accompagnants.

Pour le Sénégal, les JOJ constituent une merveilleuse opportunité de révéler le Sénégal et l'Afrique au monde entier tout en célébrant la diversité, l'amitié, l'espoir et les valeurs olympiques.

POURQUOI UN CONCOURS POUR LA MASCOTTE ?

L'objectif d'un concours sur la création et le nom d'une mascotte des Jeux Olympiques de la Jeunesse Dakar 2026 (« **Dakar 2026** ») répond à la logique de représenter toute l'offre en termes de contenu créatif à travers une image qui marque les esprits et renvoie, à chaque apparition, à Dakar 2026.

L'organisation de ce concours vise également à répondre, à engager et à mobiliser la jeunesse à contribuer au succès de cette première compétition olympique à se tenir sur le continent africain.

De manière générale, ce concours se veut inclusif et offre à la jeunesse l'opportunité de s'engager dans le sport et de se mobiliser en faveur des valeurs olympiques.

C'est aussi un moyen d'aider les jeunes à révéler et à réaliser pleinement leur potentiel en portant le message puissant de la fraternité, de la solidarité et de la paix entre les peuples.

Avec la mascotte officielle, Dakar 2026 aura un visage.

QU'EST CE QU'UNE MASCOTTE ?

Une mascotte est une représentation servant de symbole ou d'emblème à une institution ou une entreprise. Il existe de nombreuses mascottes dans le monde pour divers secteurs d'activités : l'industrie automobile, l'agro-alimentaire, l'armée, le sport, etc.

Une mascotte est un personnage, souvent drôle et attachant, qui symbolise et représente une entreprise/organisation, une marque, un produit, un service ou un événement.

Elle est utilisée pour la promotion d'une marque ou d'une cause, ou encore pour renforcer l'image d'une entreprise/organisation, d'un service ou d'un produit.

MASCOTTE ET JEUX OLYMPIQUES DE LA JEUNESSE

La mascotte est un élément fondamental de l'identité visuelle d'une édition des Jeux Olympiques ou des JOJ. C'est une sorte de pierre angulaire visible avant, pendant et après les JOJ. La mascotte est l'un des éléments visuels les plus importants dans l'héritage post JOJ.

Elle est représentée à travers un personnage symbolisant l'esprit des Jeux Olympiques ou des JOJ.

Depuis les Jeux Olympiques d'hiver de 1968, chaque édition des Jeux Olympiques (été et hiver) est symbolisée par une ou plusieurs mascottes officielles. Les éditions des Jeux Paralympiques disposent également d'une ou de plusieurs mascottes.

Les mascottes peuvent être des animaux de la région où les Jeux Olympiques ou JOJ ont lieu, ou représenter des êtres humains ou des créatures imaginaires. Elles sont souvent le reflet de la culture et de l'histoire des villes, régions ou territoires hôtes, et sont généralement conçues pour incarner les valeurs de l'Olympisme.

EXEMPLES DE MASCOTTES

Ci-dessous les mascottes des quatre dernières éditions des JOJ.



1. Moongcho – Gangwon 2024

La mascotte des Jeux Olympiques de la Jeunesse d’hiver de Gangwon 2024 est née de la neige, comme l’illustre le visage de Moongcho, une boule de neige volante qui symbolise l’un des aspects essentiels du sport : la vitesse.

Chaque boule de neige est unique, mais toutes ont en commun la neige. De la même manière, les jeunes athlètes se retrouveront et partageront leurs rêves tout en grandissant ensemble, grâce aux Jeux Olympiques de la Jeunesse.

Il n’y a ni gagnant, ni perdant dans une bataille de boules de neige. Moongcho encourage tout le monde à profiter de chaque instant et à apprécier les JOJ en se référant aux valeurs et à l’esprit des Jeux Olympiques de la Jeunesse.

Faire une boule de neige, c’est faire des vœux et des rêves.

Lancer une boule de neige, c’est un défi pour atteindre l’objectif.

Le nom de la mascotte

Moongcho, le nom de la mascotte, découle du verbe coréen mungchida, qui signifie se rassembler tous ensemble.

L’histoire de Moongcho

Une boule de neige que Sohorang et Bandabi, les mascottes officielles des Jeux Olympiques et Paralympiques d’hiver de PyeongChang 2018, ont utilisé lors d’une bataille de boules de neige dans la province de Gangwon, c’est ainsi qu’est née Moongcho avant les Jeux Olympiques de la Jeunesse d’hiver de Gangwon 2024. Ayant hérité de l’esprit de compétition de Sohorang et Bandabi, Moongcho attend avec impatience le début des JOJ, comme nous tous !

La personnalité de Moongcho

Toujours à courir en tête avec passion et courage, Moongcho n’a peur de rien et est toujours prêt à aider un ami dans le besoin.

La pose emblématique de Moongcho est celle d'une mascotte qui sourit et accueille le monde entier lors des JOJ avec une main levée, qui exprime ainsi l'excitation de Moongcho de participer aux Jeux Olympiques de la Jeunesse d'hiver de Gangwon 2024 avec le reste du monde.



2. Yodli – Lausanne 2020

Description

Yodli est un animal hybride, composé de plusieurs animaux emblématiques de la Suisse, qui vivent dans les montagnes helvétiques : une vache, une chèvre et, bien entendu, un Saint-Bernard. Leurs différentes caractéristiques et relations avec l'environnement sont incarnées par Yodli, qui représente la diversité des participants des Jeux Olympiques de la Jeunesse d'hiver de Lausanne 2020.

Créateur : Des étudiants d'Eracom

Le saviez-vous ?

Yodli est né d'un projet mené par 140 étudiants d'Eracom, une école d'art et de communication de Lausanne, qui ont travaillé à la conception de la mascotte. Les différentes ébauches ont été montrées à des écoliers de Lausanne et des environs afin de recueillir des commentaires et d'adapter la mascotte en fonction. Le choix final a par la suite été confié à 500 jeunes athlètes âgés de 12 à 18 ans, qui ont voté pour leur version préférée.

3. #Pandi – Buenos Aires 2018



Le hashtag devant le nom de #Pandi souligne l'impressionnante présence en ligne de ces Jeux Olympiques de la Jeunesse d'été de Buenos Aires 2018.

Description

#Pandi tire son inspiration du jaguar, l'une des espèces de félins sauvages les plus emblématiques du nord de l'Argentine.

Créateur : Human Full Agency

Le saviez-vous ?

#Pandi symbolise la volonté de Buenos Aires, première édition de Jeux Olympiques et JOJ avec une vraie égalité des sexes, de servir de source d'inspiration importante pour construire un monde meilleur grâce au sport.

Le jaguar, qui vit dans la région nord de l'Argentine, est une espèce en voie de disparition. L'édition des Jeux Olympiques de la Jeunesse d'été de Buenos Aires 2018 a donc sensibilisé le public sur le risque d'extinction de l'espèce grâce à #Pandi.



4. Sjogg - Lillehammer 2016

Sjogg signifie "neige" dans la Gudbrandsdal, la vallée où se trouve Lillehammer.

Description

La mascotte est un lynx à l'allure sportive, dont la tenue illustre le look de ces Jeux Olympiques de la Jeunesse d'hiver de Lillehammer 2016.

Créateur : Line Ansethmoen

Le saviez-vous ?

Le processus de sélection de la mascotte a commencé en février 2012, avec le lancement d'un concours ouvert aux personnes âgées de 15 à 25 ans. Le Comité d'Organisation a par la suite sélectionné les 33 meilleures candidatures, ces dernières étant soumises à l'évaluation d'un jury composé de quatre personnes issues des univers de la mode, du design, des médias et du sport : Simen Staalnacke, Julie Strømsvåg, Birgit Skarstein et Marianne Ågotnes.

Ce jury a ensuite choisi les trois projets finalistes : un élan, une belette et un lynx. Entre fin mai et début juin 2014, ils ont été soumis à un vote du public via Facebook, auquel plus de 3200 personnes ont participé. Avec 1462 votes, le lynx s'est imposé de tout juste 30 voix face à la belette. En décembre 2014, le design final de la mascotte, appelée Sjogg, était présenté.

Créatrice du lynx, Line Ansethmoen est originaire de Lillehammer et avait 18 ans lorsqu'elle a participé à ce concours de création de la mascotte.

QUELLE MASCOTTE POUR DAKAR 2026 ?

UN RECIT A ECRIRE AUTOUR D'UN IMAGINAIRE COLLECTIF

« De l'Histoire à l'Avenir »

La mascotte officielle devra promouvoir Dakar 2026 et honorer l'histoire du Sénégal, tout en inspirant la jeunesse à écrire le prochain chapitre.

Elle devra véhiculer des valeurs et fédérer tout un pays, voire tout un continent.

Elle devra traduire l'unité et la cohésion de tous les Sénégalais, la solidarité.

Elle devra non seulement montrer l'enracinement dans les valeurs du Sénégal, mais aussi un pays ouvert à la fraternité, à la solidarité et à la modernité.

« De l'Histoire à l'Avenir » est plus qu'un thème, c'est une réalité vécue au quotidien par le peuple sénégalais. En honorant son passé et en construisant activement son avenir, le Sénégal continue de montrer au monde la puissance de son héritage et le potentiel illimité de sa jeunesse.

- **Valeurs** : excellence, respect, amitié, inspiration, passion, performance

- **Mots clés** : sport, culture, fun, jeunesse, avenir

La création peut être inspirée d'un être réel (sauf pour les êtres humains) ou imaginaire. La création doit être entièrement originale et ne pas reprendre ni se baser sur une ou des œuvres existantes. Elle doit être créée par un individu seul, sans l'aide de tiers, ni d'outils informatique et/ou d'intelligence artificielle.

Elle peut être habillée par une tenue ou par un costume (déguisement).

Elle ne doit faire aucun lien avec des marques ou signes commerciaux, ni avec des idéologies politiques, religieuses, ethniques, sexistes, discriminatoires de toute autre manière, promouvant la violence et/ou la haine et ne doit en porter aucun signe représentatif.

Elle doit contenir l'emblème de Dakar 2026 de manière visible et lisible.

NOM DE LA MASCOTTE

Le nom de la mascotte officielle est idéalement composé de deux syllabes, voire trois au plus.

Il doit être facile à prononcer par tout le monde et avoir un sens accessible au plus grand nombre.

Le nom doit être évocateur de la mascotte et des valeurs qu'elle porte.

FORMAT DU DESSIN

La proposition de mascotte sera rendue sous forme de dessin (ébauche) à main levée en couleurs ou en valeurs, accompagnée d'une proposition de nom.

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Article 1 : DATE DU CONCOURS

- 1.1. Le concours sur la mascotte officielle des JOJ de Dakar 2026 (le « **Concours** ») sera lancé le **mercredi 15 janvier 2025**. Il consistera en une épreuve générale prévue le **mercredi 26 février 2025 de 9h à 13h**.

Article 2 : PARTICIPANTS

- 2.1. Le Concours est gratuit et ouvert à tous les élèves de l'enseignement moyen et secondaire du Sénégal (pour autant que les établissements scolaires aient fait les démarches et inscriptions utiles conformément à l'article 3 ci-dessous).
- 2.2. Les participants au Concours (chacun un « **Participant** » et ensemble les « **Participants** ») devront être âgés de 12 à 18 ans au plus, au 31 décembre 2025 et être de nationalité sénégalaise.
- 2.3. La participation au Concours implique l'acceptation sans réserve du présent règlement en toutes ses dispositions (le « **Règlement** ») par les Participants.
- 2.4. Les Participants étant mineurs à la date du Concours, leur participation est soumise, en sus de l'acceptation du Participant de se conformer aux dispositions du présent Règlement, à l'accord préalable et écrit du représentant légal (parent ou tuteur) du Participant.
- 2.5. L'accord du Participant et de son représentant légal devra prendre la forme d'une autorisation écrite à remettre dûment signée à Dakar 2026 avant le **lundi 03 février 2025**.

Article 3 : DÉROULEMENT DU CONCOURS

PHASE 1

- 3.1. Les établissements scolaires sénégalais sont, dans un premier temps, répertoriés par le Ministère de l'Éducation Nationale (« **MEN** »).
- 3.2. Un appel public à candidatures est diffusé.
- 3.3. Les établissements scolaires qui se sont manifestés sont répertoriés et contactés.

- 3.4. Selon un processus de sélection interne à chaque établissement, deux (02) élèves sont retenus pour chaque établissement. Ces deux (02) élèves deviendront des Participants (sous réserve de leur accord et celui de leurs représentants légaux respectifs avec les dispositions et conditions du présent Règlement).
- 3.5. Afin de respecter l'égalité des genres, 1 fille et 1 garçon seront retenus en tant que Participants pour chaque établissement scolaire ayant fait les démarches indiquées ci-dessus.
- 3.6. Une session d'information est organisée avec les inspections d'académie.

PHASE 2

- 3.7. Le Concours se tiendra sous la forme d'une compétition organisée sur une matinée, sur toute l'étendue du territoire national en collaboration avec le MEN et avec mise en place d'un jury (le « **Jury** »).
- 3.8. Tous les (élèves) Participants concourront au même moment durant quatre heures (4h), le **mercredi 26 février 2025 de 9h à 13h**. Chaque Participant peut soumettre **une (01)** proposition de design de mascotte et **une (01)** proposition de nom pour la mascotte (chacune une « **Proposition** » et ensemble les « **Propositions** »).
- 3.9. Un centre de Concours sera identifié dans chaque inspection d'académie. Les Propositions seront déposées au niveau des différentes inspections d'académie des centres de Concours.
- 3.10. Les Propositions seront, par la suite, transmises à un groupe de travail composé des équipes du MEN et du COJOJ qui effectuera une pré-sélection d'1/10 des propositions avant de transmettre au Jury qui sélectionnera les 05 meilleures Propositions de design de la mascotte et les cinq (05) meilleures Propositions pour le nom de la mascotte. Il est précisé que si la Proposition de design de la mascotte d'un Participant est sélectionnée, cela ne signifie pas que la Proposition de nom de la mascotte du même Participant sera également sélectionnée.
- 3.11. Les Propositions sélectionnées seront ensuite soumises au Comité directeur du Comité d'organisation des Jeux Olympiques de la Jeunesse de Dakar 2026 (« **COJOJ** »), puis au CIO pour le choix final d'un design de mascotte et d'un nom.
- 3.12. La participation au Concours est nominative, chaque Participant doit indiquer son nom, son prénom, sa date et son lieu de naissance, son numéro d'inscription délivré par l'inspection d'académie où se déroulent les inscriptions. Le matériel de concours sera fourni par le COJOJ.

- 3.13. Chaque Participant devra remplir une fiche de description succincte expliquant chacune de ses Propositions (indiquant notamment le concept ayant mené le Participant à créer le design de la mascotte et le choix du nom).
- 3.14. Avant d'être désigné comme vainqueur du Concours, le Participant dont la/les Proposition(s) est/sont sélectionnée(s), ainsi que son représentant légal (parent ou tuteur), devront signer un contrat de cession des droits et d'autorisation de l'image du Participant, conformément à l'article 7 du présent Règlement. Faute de signature d'un tel contrat, la/les Proposition(s) du Participant concerné ne sera/seront pas retenue(s).
- 3.15. Le(s) nom(s) du/des Participant(s) dont les Propositions sont choisies pour le design et/ou le nom de la mascotte et ayant rempli toutes les conditions du présent Règlement (chacun un « **Gagnant** » ensemble les « **Gagnants** ») seront rendus publics le **18 juin 2025** à Dakar lors d'une cérémonie officielle.
- 3.16. La Proposition retenue pour le design de la mascotte (et, potentiellement celle retenue pour le nom) fera l'objet de retouches, adaptations et/ou modifications par le COJOJ ou un tiers désigné par lui (tel qu'une agence de design qui fera les ajustements et les déclinaisons nécessaires, y compris pour l'adaptation à certains formats d'utilisation).

Article 4 : RÉCOMPENSE SYMBOLIQUE

- 4.1. Chaque Gagnant recevra, pour sa participation au Concours, une récompense symbolique en matériel pour sa contribution patriotique à la participation du Sénégal à cet événement majeur que sont les JOJ de Dakar 2026. Cette récompense sera incessible et il ne sera procédé à aucune substitution, ni à aucun rachat en espèces. Elle ne pourra être ni vendue, ni échangée, ni cédée. Le COJOJ ne donne aucune garantie (de qualité ou autre) concernant cette récompense en matériel.
- 4.2. Chaque Gagnant, en présence de son représentant légal (parent ou tuteur), sera reçu lors d'une cérémonie de remise de la récompense symbolique précitée.
- 4.3. Les noms du/des Gagnant(s) apparaîtra/apparaîtront sous l'image de la mascotte à l'entrée du village olympique. Le(s) Gagnant(s) du Concours sera/seront également convié(s) à certaines activités officielles des JOJ de Dakar 2026.

Article 5 : JURY & CRITÈRES DE SÉLECTION

5.1. Le Jury est composé de 11 membres venant de divers secteurs d'activité, notamment l'éducation, les arts, les lettres ou encore le sport.

5.2. Le Concours, les travaux du Jury et du groupe de travail (auquel il est fait référence à l'article 3.10 ci-dessus) seront contrôlés par un huissier.

5.3. Il est prévu la composition suivante pour le Jury (étant précisé que cette composition pourrait être amenée à changer) :

- 1 représentant du Comité National Olympique et Sportif Sénégalais
- 1 représentant du Ministère chargé de l'Éducation Nationale
- 1 représentant du Ministère chargé de la Jeunesse, de la Culture et des Sports
- 1 représentant du COJOJ
- 1 universitaire ou historien
- 1 artiste plasticien / peintre
- 1 artiste des arts visuels
- 1 artiste des cultures urbaines
- 1 jeune athlète
- 1 Olympien
- 1 ambassadeur de Dakar 2026

5.4. Les Propositions seront sélectionnées selon les critères suivants :

- Compréhension de la thématique (cf. document de participation accessible dans les différentes inspections d'académie) ;
- Respect des délais ;
- Respect des orientations données pour la signification de la mascotte et du nom ;
- Qualité de la création artistique ;
- Respect de l'interdiction d'utilisation de technologies telles que les systèmes d'intelligence artificielle.

5.5. Le Jury prendra ses décisions par vote à la majorité des voix.

5.6. La décision du Jury sera ensuite soumise au COJOJ, puis au CIO pour approbation finale.

Article 6 : PRÉROGATIVES DU COJOJ

6.1. Si aucune Proposition de design de mascotte et/ou de nom de mascotte ne remplit les critères de sélection du présent Règlement et/ou si aucune proposition ne convient au COJOJ (et au CIO), le COJOJ est autorisé à retenir une nouvelle proposition par appel

d'offres. Cette nouvelle proposition sera soumise au CIO pour validation finale et aucun Gagnant ne sera sélectionné parmi les Participants (et la récompense symbolique ne sera alors pas décernée).

6.2. Nonobstant le choix du Jury, la récompense symbolique décernée au(x) Gagnant(s) et/ou le contrat de cession des droits signés en vertu de l'article 7 ci-dessous, ni le COJOJ, ni aucun tiers (y compris le CIO) ne seront obligés d'utiliser les Propositions du/des Gagnant(s) pour créer la version finale de la mascotte des JOJ de Dakar 2026 et/ou pour le nom de ladite mascotte.

Article 7: DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET AUTORISATION D'UTILISATION DE L'IMAGE

Dispositions applicables au(x) Gagnant(s) :

7.1. Les Propositions du/des Gagnant(s) fera/feront l'objet d'un contrat de cession de droits en faveur du COJOJ (le « **Contrat** ») qui cédera automatiquement et immédiatement ces droits au CIO. Le Contrat devra être signé par chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur).

7.2. Le Contrat prévoira, dans toute la mesure permise par le droit applicable, une cession à titre gratuit, absolue, irrévocable et inconditionnelle :

- de tous les droits (y compris le droit de propriété physique, les droits d'auteur (sous réserve des droits moraux/droits non-patrimoniaux intransmissibles) et autres droits de propriété intellectuelle), titres et intérêt sur ou en connexion avec la/les Proposition(s) (y compris, sans s'y limiter, les droits de reproduction, de publication, de représentation, d'adaptation, de communication, de cession, d'exploitation dérivées, ainsi que le droit de créer des œuvres dérivées de la/des Proposition(s)) ;
- pour le monde entier et pour toute la durée légale de protection de la/des Proposition(s) par des droits de propriété intellectuelle ; et
- sur tous supports, via toutes technologies et/ou médias (connus ou inconnus à ce jour) et pour tous modes d'exploitations.

7.3. Chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) reconnaissent et acceptent qu'en raison de la cession des droits de propriété intellectuelle prévue au Contrat, ils ne seront pas autorisés à utiliser la/les Proposition(s), ni le design et/ou le nom de la mascotte sans l'approbation écrite préalable du COJOJ et du CIO.

7.4. Par ailleurs, le Contrat accordera expressément au COJOJ, au CIO et au tiers autorisés par eux le droit d'utiliser le nom, l'image, l'apparence, la voix et/ou d'autres attributs de

la personnalité de chaque Gagnant (i) pour toute communication, publication, photographie, vidéos ou toute autre forme de média, visuel ou éditorial ; (ii) à des fins de publicité et/ou de promotion du Concours, de la mascotte, du COJOJ, du CIO, de Dakar 2026, des JOJ, des Jeux Olympiques et/ou du Mouvement olympiques ou à toutes autres fins s'y rapportant. Conformément à ce qui précède, chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) accepteront que le Gagnant prenne part à des séances de photos/vidéos, conférence de presse et/ou aux autres activités promotionnelles auxquelles le COJOJ pourrait raisonnablement demander au(x) Gagnant(s) qu'il(s) participe(nt).

7.5. Par sa participation au Concours, chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) reconnaissent et acceptent (i) de signer ledit Contrat, (ii) que la/les Proposition(s) du Gagnant puisse(nt) être reproduite(s), publiée(s), adaptée(s) et/ou modifiée(s) par le COJOJ, le CIO et/ou tout tiers de leur choix (tel qu'un graphiste) ; (iii) que de tels utilisations/exploitations ne constitueront pas des violations des droits moraux du Gagnant et (iv) que la mascotte et son nom pourront être exploités sans restrictions (dans les limites autorisées par la loi) par le COJOJ, le CIO et les tiers autorisés par eux.

7.6. Il est entendu que les droits cédés et les licences et consentements octroyés par chaque Gagnant (et son représentant légal (parent ou tuteur)) en vertu du Contrat susmentionné le seront à titre gratuit, sans préjudice (i) des récompenses symboliques qui seront reçus par le(s) Gagnant(s) conformément à l'article 4 ci-dessus, (ii) de l'intérêt du/des Gagnant(s) à participer au Concours et d'être associé(s) aux JOJ de Dakar 2026 et aux valeurs de l'olympisme qu'ils véhiculent et (iii) de la participation du/des Gagnant(s) à des activités officielles des JOJ de Dakar 2026 (conformément à l'article 4 ci-dessus). Chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) reconnaissent et acceptent ainsi qu'aucune rémunération ou contrepartie (sans préjudice de ce qui précède) ne sera due au(x) Gagnant(s) et/ou son/leur représentant(s) légal/légaux (parent(s) ou tuteur(s)), quelle que soit l'utilisation (commerciale ou non) qui est faite de la mascotte et/ou de son nom par le COJOJ, le CIO et/ou les tiers autorisés par eux. Chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) renoncent à toute réclamation ultérieure concernant une quelconque rémunération liée à l'exploitation même commerciale de l'œuvre cédée (à savoir la/les Proposition(s)).

7.7. Chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur) s'engagent à prendre toutes les mesures (y compris, sans s'y limiter, la fourniture d'attestations sur l'honneur et d'autres documents) raisonnablement demandées par le COJOJ et/ou le CIO (ou tout tiers autorisé par eux) dans le but d'établir, de parfaire ou de confirmer les droits cédés ou octroyés en vertu du Contrat, y compris, le cas échéant, en ce qui concerne l'autorisation des droits à l'image énoncés dans le présent Règlement.

Dispositions applicables aux autres Participants :

- 7.8. Sous réserve des dispositions des articles 7.1 à 7.6 ci-dessus qui s'appliquent au/aux Gagnant(s), les Participants conservent leurs droits sur leurs Propositions respectives et pourront les utiliser pour autant que (i) toutes Propriétés olympiques (telles que définies ci-dessous) et/ou autres éléments faisant référence aux JOJ, aux Jeux Olympiques et/ou au Mouvement olympique contenus dans les Propositions soient d'abord retirés des Propositions et (ii) que ces utilisations soient faites par le Participant/les Participants concerné (s) uniquement à des fins personnelles et non-commerciales.
- 7.9. Les Participants (autres que le(s) Gagnant(s)) et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs acceptent expressément de limiter leurs utilisations des Propositions conformément à l'article 7.8 ci-dessus.
- 7.10. Les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs reconnaissent et acceptent que (i) des photos et/ou vidéos seront prises dans le cadre du Concours (les « **Prises de vue** »), (ii) l'image des Participants pourraient apparaître sur les Prises de vue et (iii) les Prises de vue pourront être utilisées par le COJOJ, le CIO et/ou des tiers autorisés par eux à des fins de publicité et/ou de promotion du Concours, de la mascotte, du COJOJ, du CIO, de Dakar 2026, des JOJ, des Jeux Olympiques et/ou du Mouvement olympiques ou à toutes autres fins s'y rapportant, sans limitation de durée.

Article 8 : INTERDICTION D'UTILISATION DES PROPRIÉTÉS OLYMPIQUES

- 8.1. En participant au Concours, les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs reconnaissent que les « **Propriétés olympiques** » (telles que définies par la Charte olympique accessible ici : <https://olympics.com/cio/charte-olympique>), y compris le symbole olympique, l'emblème/les emblèmes des JOJ, les marques olympiques, les thèmes, logos, mascottes, torches, vasques et toutes désignations olympiques sont la propriété unique et exclusive du CIO. Les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs s'engagent à ne pas utiliser ou autoriser l'utilisation des Propriétés olympiques à d'autres fins que celles qui sont requises pour les besoins du Concours et permises par le présent Règlement.
- 8.2. Les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs acceptent de ne pas se voir accorder de quelconques droits de marketing ou un quelconque droit

d'association, de quelque manière que ce soit, avec le COJOJ, le CIO, les JOJ, Dakar 2026 et/ou le Mouvement olympique.

Article 9 : DONNÉES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS

- 9.1. Les informations des Participants sont collectées (y compris enregistrées et utilisées) par le COJOJ pour mémoriser leur participation au Concours et permettre l'attribution de la récompense symbolique. Les données personnelles sont traitées sur la base du consentement des Participants et de leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) à participer au Concours. Afin d'atteindre les objectifs de traitement susmentionnés, les données personnelles sont partagées avec le groupe de travail, le Jury et le CIO.
- 9.2. Les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que les données personnelles des Participants communiquées dans le cadre du Concours fassent l'objet d'un traitement en contactant le COJOJ à l'adresse suivante : [Mermoz Sotrac – Lot n°31 – BP 356 – Dakar - Sénégal] et/ou le MEN à l'adresse suivante : [Sphère ministérielle du 2ème arrondissement de Diamniadio, Bâtiment B1]. Les informations personnelles des Participants ainsi que leurs Propositions ne seront pas conservées au-delà du 31 Décembre 2026 (sous réserve (i) des informations personnelles relatives au(x) Gagnant(s) et de ses/leurs Propositions qui seront conservées par la suite et utilisées conformément aux dispositions qui seront prévues au Contrat à conclure en vertu de l'article 7 ci-dessus et (ii) et des Prises de vue qui seront également conservées et utilisées conformément à l'article 7.10 du présent Règlement).

Article 10 : RÈGLEMENT DU CONCOURS, ACCEPTATION ET MODIFICATION

- 10.1. Les décisions du COJOJ sur toutes les questions relatives au Concours, en particulier mais pas exclusivement les résultats de celui-ci, seront sans appel et lieront l'ensemble des Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs. Aucune correspondance ne sera échangée en rapport avec le Concours, sauf pour informer chaque Gagnant et son représentant légal (parent ou tuteur).
- 10.2. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent Règlement entraîne la nullité de la participation d'un Participant au Concours.
- 10.3. Le présent Règlement peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande écrite auprès du COJOJ, qui se réserve le droit de prolonger, d'écourter, de modifier ou d'annuler le Concours à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans que les Participants puissent prétendre à une indemnité ou des dommages et intérêts à quelque titre que ce soit.

- 10.4. Dans les limites permises par le droit applicable, le COJOJ se réserve le droit, à son entière discrétion, de modifier, supprimer ou ajouter toute disposition au présent Règlement, à tout moment, sans préavis et sans aucune compensation ou indemnisation dues aux Participants.
- 10.5. Le présent Règlement prévaut sur toute disposition ou indication figurant sur les supports promotionnels ou tout autre document en rapport avec le Concours.
- 10.6. Dans le cas où un ou plusieurs articles du présent Règlement seraient déclarés nuls, illégaux ou inapplicables, les articles restants du présent Règlement resteraient valables et continueraient à lier les Participants et leurs représentants légaux (parents ou tuteurs) respectifs.

Article 11 : LITIGE ET RÉCLAMATIONS

- 11.1. Le présent Règlement est régi par la loi sénégalaise à l'exclusion de toute autre législation.
- 11.2. Le COJOJ se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent Règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du Concours, sur les résultats, sur les récompenses symboliques ou leur réception, un (1) mois après la fin du Concours (à savoir le 26 mars 2025).
- 11.3. Toute réclamation doit être adressée au COJOJ dans le mois suivant la date de fin du Concours. Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au Concours entraîne l'acceptation pure et simple du présent Règlement en toutes ses dispositions.