



Concours « Traduction de Jeux de Mots »



Concours « Traduction de Jeux de Mots »

Date limite : 24 février 2022 23h59 (heure de Paris GMT+1)

Dépôt de candidature : <https://forms.gle/Sp1NTG4YMVk29HMD9>

Règlement et conditions de participation

L'Université de Bretagne Occidentale, en collaboration avec l'Alliance SEA-EU, l'Université d'Udine, l'Université de Minho et l'Université de Bretagne Sud (ci-après dénommées les « Organisateur.s ») organise un concours de traduction de jeux de mots dans le cadre du projet *JokeR: Interculturalité et localisation de l'humour et des jeux de mots* (www.joker-project.com/).

ARTICLE 1 - Participant.e.s

Ce concours est organisé par les Organisateur.s. Il est réservé aux étudiant.e.s.

ARTICLE 2 - Objet

L'objet est de traduire le maximum de jeux de mots dans la liste fournie vers le français.

ARTICLE 3 - Contraintes de traduction à respecter

Les participant.e.s doivent être les auteurs des traductions vers le français, ce qui veut dire que chaque traduction doit être originale et ne pas avoir été publiée précédemment. La participation collaborative est admise si la langue maternelle de tous les participants collaborant n'est pas le français. Les collaborations doivent être signalées aux Organisateur.s du Concours.

La traduction d'un jeu de mots est considérée comme une traduction valide si :

- elle préserve le champ sémantique du texte d'origine;
- elle contient une forme de jeu de mots.

Les participant.e.s seront classé.e.s en fonction du nombre de traductions jugées valides. Cependant le jury pourra également décerner un prix aux meilleures traductions, quel que soit le nombre de traductions envoyées. Les participant.e.s peuvent choisir les jeux de mots à traduire dans la liste fournie. Les traductions peuvent être modifiées après leur envoi jusqu'à la date limite en suivant le

lien reçu dans le mail de confirmation d'envoi.

Du seul fait de leur participation, les auteur.e.s mettent les Organismes et les membres du jury à couvert contre tout recours éventuel de tiers portant sur le caractère original des œuvres présentées.

ARTICLE 4 - Dépôt des candidatures

Pour participer, les candidat.e.s devront remplir le Google Form :

<https://forms.gle/Sp1NTG4YMVk29HMd9>

Toute violation des présentes conditions entraînera l'élimination du/de la candidat.e. L'envoi du formulaire est possible jusqu'au 24 février 2022 à 23 h 59.

Un seul dossier sera accepté par candidat.e.

La soumission peut être modifiée à tout moment jusqu'à la date de clôture du concours, soit le 24 février 2022 à 23h59.

ARTICLE 5 - Jury

Un jury, composé de personnels enseignant.e.s-chercheur.euse.s et de traducteur.rice.s ainsi que d'étudiant.e.s des universités partenaires, est constitué par le comité du concours de Traduction de Jeux de Mots.

Le jury est souverain et statue sans recours.

ARTICLE 6 - Prix

Les lauréats de chaque catégorie recevront des prix et des certificats. En outre, les résultats seront publiés sur le site du projet JokeR : <http://www.joker-project.com/>

ARTICLE 7 - Publication

La participation au concours implique la cession aux Organismes des droits d'auteur sur les traductions produites. Les participant.e.s accordent aux Organismes le droit de publier et de distribuer les traductions, quel qu'en soit le format, dans un journal, une revue ou sur plaquette, dans le cadre d'une collection, d'un corpus, d'un livre, ou sur des sites web. Les participant.e.s autorisent par ailleurs une utilisation libre, sans qu'il puisse être exigé de droits de la part des auteur.e.s. Les participant.e.s conservent néanmoins le droit de publier et d'utiliser ensuite leurs traductions. Reconnaisant le travail et la créativité des participant.e.s, nous nous engageons à publier le nom de l'auteur de tous les jeux de mots cités dans nos travaux, si les participant.e.s le souhaitent.

ARTICLE 8 - Acceptation du règlement

La participation au concours implique l'acceptation du présent règlement et l'autorisation du traitement des données personnelles nécessaire pour l'organisation du concours.