



## DOSSIER D'INSCRIPTION

Le label Colorblind Friendly a pour objectif d'attester de l'accessibilité d'un jeu de société aux personnes daltoniennes.

Un partenariat



**ACCESSIJEUX**  
se jouer des différences



Union des éditeurs de jeux de société

**UEJ**

[contact@uej.fr](mailto:contact@uej.fr)

# Le daltonisme, c'est quoi ?

Le daltonisme est une anomalie de la vision affectant la perception des couleurs. Le terme scientifique est dyschromatopsie.

Il existe plusieurs types de daltonismes :

- ❖ **Achromatopsie** : absence totale de vision des couleurs.
- ❖ **Deutéranopie** : absence dans la rétine des cônes de réception du vert ; les personnes qui sont affectées sont incapables de différencier le rouge du vert.
- ❖ **Deutéranomalie** : présence d'une mutation du pigment de la perception du vert ; la sensibilité à cette couleur est diminuée dans son spectre usuel, qui est un peu décalé vers le jaune
- ❖ **Protanopie** : absence des récepteurs rétinaux du rouge ; cette couleur est indétectable par le sujet.
- ❖ **Protanomalie** : présence d'une mutation du pigment de la vision du rouge ; la sensibilité à cette couleur est diminuée.
- ❖ **Tritanopie** : absence des récepteurs rétinaux du bleu ; cette couleur est indétectable par le sujet.
- ❖ **Tritanomalie** : présence d'une mutation du pigment de la vision du bleu ; la sensibilité à cette couleur est diminuée.



## Répartitions des types de daltonismes

Type	Prévalence Hommes	Prévalence Femmes
Deutéranopie	1.27% 1 homme sur 100	0.01% 1 femme sur 10 000
Protanopie	1.01% 1 homme sur 100	0.02% 1 femme sur 5 000
Deutéranomalie	4.63% 1 homme sur 20	0.36% 1 femme sur 300
Protanomalie	1.08% 1 homme sur 100	.03% 1 femme sur 3 300
Tritanopie	0.003% 1 homme sur 30 000	0.003% 1 femme sur 30 000
Tritanomalie	0.01% 1 homme sur 10 000	0.01% 1 femme sur 10 000
Achromatopsie (pas de différence homme/femme)	0.003% 1 humain sur 30 000	0.003% 1 humain sur 30 000

La population daltonienne mondiale est estimée à 350 millions de personnes  
10% des hommes sont daltoniens

# Méthodologie d'évaluation des jeux

L'exigence du label Colorblind Friendly lui confère sa valeur. C'est pourquoi l'évaluation de l'accessibilité du jeu le sera à travers le prisme de chaque type de daltonisme, allant du plus répandu au plus rare.

La commission d'AccessiJeux évalue les jeux selon une grille de critères prédéfinis, à l'oeil nu et à l'aide d'applications pour smartphones.

Chaque élément composant le jeu est recensé (carte, tuile, pion, dé, ressource...) et les membres de la commission se poseront 5 questions à son sujet :

1

**L'élément existe-t-il en plusieurs couleurs ?**

- **Non** : l'élément du jeu est Colorblind friendly sous réserve que la façon dont il est manipulé / l'endroit où il est posé soit suffisamment contrasté pour le voir facilement durant la partie
- **Oui** : on passe à la question 2.

2

**L'élément est-il représenté sur d'autres éléments du jeu ?**

- **Non** : alors seul l'élément est concerné par les questions 3 et 4
- **Oui** : Alors l'élément et ses représentations sont concernés par les questions 3 et 4. (exemple : un wagon et une carte représentant ce wagon)

**3** La couleur de l'élément étudié est-elle liée à la mécanique du jeu ?

- Non : Si une couleur d'élément n'est présente qu'à titre esthétique, ça ne pose pas de soucis à un daltonien. Dans ce cas, l'élément en question n'a pas besoin de répondre à la question 4.
- Oui : Répondre à la question 4

**4** Puisque la couleur a de l'importance dans la mécanique ou la jouabilité du jeu, est-ce que les éléments identiques à l'élément étudié ont chacun une alternative à la couleur pour les dissocier les uns des autres (forme de pion, pictogramme, illustration différente...)?

- Non : le jeu n'est pas adapté aux daltoniens
- Oui : C'est bien parti ! Ne reste qu'à poser la question 5

Dans cet exemple, ce sont les petits champignons aux pieds des gros champignons qui permettent de différencier les 3 couleurs.



5

L'alternative choisie pour rendre cet élément dissociable des autres éléments du jeu, identiques mais de couleur différente, est-elle clairement visible de tous les joueurs concernés par cet élément lorsqu'il est mis en jeu ?

- **Non** : L'élément ne peut pas être considéré comme Colorblind Friendly.
- **Oui** : Cet élément du jeu est Colorblind Friendly. On passe à l'examen des autres éléments.

**NB** : Une évaluation de la lisibilité du livret de règles (couleurs et contrastes) est également faite.

Ne sont pas pris en compte dans l'attribution du label : la couverture et le dos de boîte, sauf dans le cas où des éléments de règles ne se trouveraient que sur la boîte ou si la boîte est utilisée en tant qu'élément du jeu.

**Conseil** : Si vous avez entrepris des choses pour rendre votre jeu accessible aux daltoniens, expliquez-le dans la règle : la subtilité de ce travail ne sautera pas forcément aux yeux de tous !



## Conditions d'éligibilité

Dans un premier temps, seuls les jeux ayant déjà eu un premier tirage peuvent prétendre à l'obtention du label. Ce critère évoluera probablement avec le temps mais permet à l'association AccessiJeux qui évalue les jeux de gérer au mieux le flux de candidatures au lancement du label.

Les commissions d'attribution du label se déroulent à l'association AccessiJeux tous les deux mois. Une dizaine de jeux en moyenne y seront évalués.

Chaque éditeur ne peut présenter **qu'un seul de ses jeux à chaque commission**. Une extension ou une variation d'un jeu dans une gamme est considérée comme un jeu à part entière et devra candidater au label en tant que telle.

### Dates des commissions 2023

- 13 mai
- 15 juillet
- 9 septembre
- 18 novembre

Les éditeurs recevront une réponse à leur candidature dans les trois semaines suivant la commission.

Les refus seront justifiés et accompagnés de conseils.

À l'acceptation du jeu, les éditeurs recevront le logo en haute définition.

Pour toute question ou information : [contact@uej.fr](mailto:contact@uej.fr)



## J'inscris mon jeu en 3 étapes !

1. L'éditeur **remplit le dossier de candidature et le renvoie à [contact@uej.fr](mailto:contact@uej.fr)**  
Il recevra par email une confirmation, un numéro de dossier et la facture correspondante.
2. L'éditeur **règle sa participation au label par virement bancaire** à l'UEJ et mentionne son numéro de dossier en référence de l'opération.  
**Tarif pour présenter un jeu au label\* :**  
150€HT pour les éditeurs ayant un CA inférieur à 1M€  
300€HT pour les éditeurs ayant un CA supérieur à 1M€  
IBAN UEJ : FR76 1870 7007 1031 1215 1071 801 BIC/SWIFT : CCBPFRPPVER
3. L'éditeur **envoie une copie de son jeu** (et les documents annexes si nécessaires\*\*) à l'adresse suivante :  
**AccessiJeux - 39, rue Baron Leroy - 75012 Paris**

Les dossiers seront traités à chaque commission par ordre de réception des dossiers ayant validé ces 3 étapes. Si l'une ou l'autre de ces étapes est validée trop tard ou que le nombre de jeux pouvant être traité par une commission est dépassé, le dossier sera présenté à la commission suivante. Les jeux envoyés pour le label ne seront pas restitués aux éditeurs. Ils seront offerts aux membres bénévoles de la commission ou à la ludothèque AccessiJeux.

\*Cette tarification est partagée entre l'UEJ et AccessiJeux et permet de couvrir les frais administratifs et de communication.

\*\*Dans le cas où un jeu serait retravaillé entre deux tirages, le jeu d'origine doit être envoyé accompagné d'un dossier papier présentant clairement les évolutions apportées. Les éléments de jeux modifiés doivent être imprimés à l'échelle 1 avec une attention particulière portée sur la fiabilité de la colorimétrie. Aucun jeu ne sera étudié sur documents numériques.



# BULLETIN D'INSCRIPTION

SOCIÉTÉ : .....

CONTACT POUR LE LABEL : .....

ADRESSE MAIL : .....

TÉLÉPHONE : .....

Chiffre d'Affaires :

- d'un million d'euros

+ d'un million d'euros

NOM DU JEU : .....

NB : les jeux ne seront pas restitués aux éditeurs. Ils seront offerts aux membres bénévoles de la commission ou à la ludothèque AccessiJeux.

Vous recevrez sous quelques jours par email une confirmation, un numéro de dossier et la facture correspondante.  
Le jeu est à envoyer à : AccessiJeux - 39, rue Baron Leroy - 75012 Paris  
Pour être soumis à la commission, l'inscription du jeu devra être payée.