

**MINISTERE DE LA COMMUNICATION,  
DE L'ECONOMIE NUMERIQUE ET DE LA  
MODERNISATION DE L'ADMINISTRATION**

\*\*\*\*\*

**SECRETARIAT GENERAL**

\*\*\*\*\*



**REPUBLIQUE DU MALI  
Un Peuple-Un But-Une Foi  
\*\*\*\*\***

## **REGLEMENT DU CONCOURS DES MEILLEURS PROJETS**

**SEMAINE DU NUMERIQUE**

**29 au 31 janvier 2026**

**THEME :**

**« Le E-Gouvernement à l'ère de l'Intelligence artificielle : Opportunité et défis pour la culture ».**

## **PREAMBULE**

Le présent règlement définit les conditions de participation au « **CONCOURS DES MEILLEURS PROJETS DE E-GOUVERNEMENT EN LIEN AVEC LA TRANSFORMATION NUMERIQUE DE L'ADMINISTRATION PUBLIQUE, L'AMELIORATION DES SERVICES, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET LA PROMOTION CULTURELLE** » ET LE HACKATHON DE CYBERSECURITE, organisé par la Direction nationale de l'Economie Numérique sous l'égide du Ministère de la Communication, de l'Economie numérique et de la Modernisation de l'Administration.

L'inscription au concours vaut acceptation par chaque participant, du règlement dans toutes ses dispositions, des règles d'éthique et de déontologie en vigueur sur l'usage des TIC ainsi que des lois et règlements applicables aux concours en vigueur en République du Mali.

### **ARTICLE 1 : L'ORGANISATEUR**

Le concours dénommé « **CONCOURS DES MEILLEURS PROJETS DE E-GOUVERNEMENT EN LIEN AVEC LA TRANSFORMATION NUMERIQUE DE L'ADMINISTRATION PUBLIQUE, L'AMELIORATION DES SERVICES, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, LA PROMOTION CULTURELLE ET UN HACKATHON SUR LA CYBERSECURITE** » est lancé par la Direction Nationale de l'Economie numérique sous l'égide du Ministère de la Communication, de l'Economie numérique et de la Modernisation de l'Administration, à l'intention des Start-up et PME de l'espace AES ainsi que des services relevant de l'administration malienne.

### **ARTICLE 2 : OBJET**

- (1) L'objet du concours est de détecter, recenser, évaluer, primer et accompagner les meilleurs projets d'innovation numérique de l'année 2025 au Mali ;
- (2) Le concours s'adresse à l'ensemble des porteurs de projets issus des start-ups, des PME de l'espace AES, ainsi qu'aux services relevant de l'administration malienne, répondant aux critères d'éligibilité définis par le présent Règlement.
- (3) Le hackathon s'adresse à un large spectre de profils pour favoriser l'émulation :
  - Étudiants (informatique, réseaux, cybersécurité).
  - Administrateurs systèmes/réseaux.
  - Analystes SOC juniors et profils en reconversion.
  - Développeurs et DevOps intéressés par la sécurité.
- (4) Le droit d'accès au concours est gratuit ;
- (5) Le projet concerné doit être innovant à fort potentiel : innovation de produit, de service, de procédé, d'organisation ;

Le projet concerné peut être :

- **E-Administration** ;
- **E-environnement** ;
- **E-Poste** ;
- **E-sécurité/defense** ;
- **CivicTech** ;
- **Cybersécurité** ;

- **E-santé ;**
- **E-Transport ;**
- **E-éducation ;**
- **Fintech ;**
- **Robotique ;**
- **EnergieTech ;**
- **E-agriculture ;**
- **E-Commerce ;**
- **E-Culture ;**
- **LegalTech ;**
- **IA ;**
- **E-Learning.**

### **ARTICLE 3 : DEFINITIONS**

**E-GOUVERNEMENT :** Le E-Gouvernement désigne l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, notamment Internet, par les institutions publiques pour améliorer la gestion administrative et la prestation des services aux citoyens.

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) :** désigne l'ensemble des technologies capables de simuler des fonctions cognitives humaines comme l'apprentissage, le raisonnement ou la perception. Elle permet à des machines ou logiciels d'analyser des données, de prendre des décisions et d'interagir avec leur environnement de manière autonome.

**LA CULTURE :** est l'ensemble des connaissances, des croyances, des arts, des lois, des coutumes et des comportements partagés par une société ou un groupe. Elle façonne l'identité collective et les modes de vie à travers le temps. Transmise de génération en génération, la culture évolue avec les contextes sociaux, historiques et technologiques.

**INNOVATION DE PRODUIT :** la mise au point et/ou la commercialisation d'un produit nouveau (bien ou service) ou d'un produit existant mais incorporant une nouveauté.

**INNOVATION DE PROCEDE:** la mise en œuvre d'une méthode de production ou de distribution nouvelle ou sensiblement améliorée (cette notion impliquant des changements significatifs d'ordre technique, matériel ou logiciel), ce qui exclut les changements ou améliorations mineurs, les accroissements de capacités de production ou de service obtenus par l'adjonction de systèmes de fabrication ou de systèmes logistiques qui sont très analogues à ceux déjà en usage, la cessation de l'utilisation d'un procédé, le simple remplacement ou l'extension de l'équipement, les changements découlant uniquement de variations du prix des facteurs, la production personnalisée, l'adaptation aux marchés locaux, les modifications saisonnières, régulières et autres changements cycliques et le commerce de produits nouveaux ou sensiblement améliorés;

**INNOVATION D'ORGANISATION :** la mise en œuvre d'une nouvelle méthode organisationnelle dans les pratiques commerciales, l'organisation du lieu de travail ou les relations extérieures de l'entreprise, ce qui exclut les changements s'appuyant sur des méthodes organisationnelles déjà en usage dans l'entreprise, les changements dans la stratégie de gestion, les fusions et les acquisitions, la cessation de l'utilisation d'un procédé, le simple remplacement ou l'extension de l'équipement, les changements découlant uniquement de variations du prix des facteurs, la production personnalisée, l'adaptation aux marchés locaux, les modifications régulières ou saisonnières et autres changements cycliques, ainsi que le commerce de produits nouveaux ou sensiblement améliorés.

**BOOTCAMP :** Espace au cours duquel les candidats présélectionnés se préparent.

**PITCH :** C'est l'étape du concours au cours de laquelle, chaque candidat finaliste présentera et défendra son projet devant les membres du Jury.

## ARTICLE 4 : LIEU ET CALENDRIER

(1) Le processus du concours se déroulera selon le calendrier ci-dessous :

N°	ACTION	DATE
1	Démarrage/lancement des activités d'ouverture de la Semaine du numérique	06 janvier 2026
2	Inscriptions en ligne	09 au 19 janvier 2026
3	Sessions de la Commission interne chargée de la présélection des projets	20 au 22 janvier 2026
4	Publication de la liste des projets présélectionnés	23 janvier 2026
5	Bootcamp : Coaching en présentiel – échanges d'expérience (AGETIC / MALISTARTUP / CACTIC)	26 janvier 2026
6	Exposition et évaluation en stand	29 au 31 janvier 2026
7	Pitch : Evaluation devant le jury dans la salle de clôture	30 janvier 2026
8	Cérémonie de remise officielle des récompenses aux lauréats (présentiel)	31 janvier 2026

(2) Toutefois, la Direction nationale de l'Economie numérique se réserve le droit de proroger, d'écourter, de modifier ou d'annuler l'organisation du concours sans préavis, et ce sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait. Il lui reviendra d'informer le public. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

## ARTICLE 5 : CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ ET DE QUALIFICATION

Le concours est évalué au moyen de trois (03) types de critères à savoir :

- les critères de présélection du projet (Startup ou PME) ;
- les critères de qualification du projet par l'évaluation en stand (Start-up ou PME) ;
- les critères d'évaluation devant le grand jury, pitch final (Start-up ou PME) ;
- les critères de sélection pour le concours du Service Public le Plus Digitalisé ;
- les critères de sélection pour le hackathon de Cybersécurité.

## I. Critères d'éligibilité du candidat (start-up ou PME) :

Les conditions cumulatives pour être éligible au concours sont :

- être de nationalité d'un pays membre de l'AES;
- avoir au moins une proposition de projet innovant dans le domaine du numérique (mise à disposition de fiche technique du projet) en lien avec la transformation numérique de l'administration publique, l'amélioration des services, l'intelligence artificielle et la promotion culturelle.

N°	CRITERES	NOTE
1	être de nationalité d'un pays membre de l'AES	/0
2	proposer un projet innovant dans le domaine du numérique (mise à disposition de fiche technique du projet) en lien avec la transformation numérique de l'administration publique, l'amélioration des services, l'intelligence artificielle et la promotion culturelle.	/100
<b>TOTAL</b>		100

### 1 Critères de qualification du projet :

#### a. En stand

- avoir proposé un projet innovant en lien avec la transformation numérique de l'administration publique, l'amélioration des services, l'intelligence artificielle et la promotion culturelle;
- avoir les facteurs démontrant le fort potentiel de croissance économique du projet ;
- démontré la faisabilité du projet à court ou moyen terme ;
- mettre à disposition la preuve de toute distinction ou récompense obtenue, tout brevet d'invention déposé, ou la mention de toute volonté de déposer un brevet d'invention (bonus de point).

### b. Lors du pitch final

- qualité de la présentation ;
- pertinence du projet en lien avec la création d'emploi et le modèle économique;
- démonstration du produit, du prototype ou de l'application.

N°	CRITERES	NOTE
<b>En stand</b>		
1	Projet innovant en lien avec la transformation numérique de l'administration publique, l'amélioration des services, l'intelligence artificielle et la promotion culturelle (innovation du produit, du procédé, de commercialisation ou d'organisation).	/39
2	Facteurs démontrant le fort potentiel de croissance économique du projet (Modèle économique).	/10
3	Démontrer la faisabilité du projet à court ou moyen terme ;	/10
4	Preuve de toute distinction ou récompense obtenue, tout brevet d'invention déposé, ou la mention de toute volonté de déposer un brevet d'invention	/1
<b>Pitch Final</b>		
5	Qualité de la présentation (7 minutes max)	/15
6	Pertinence du projet en lien avec la création d'emploi et le modèle	/10
7	Démonstration du produit, du prototype ou de l'application.	/15
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

### II. Critères de sélection du concours du Service Public le plus Digitalisé :

Les conditions cumulatives pour être éligible au concours sont :

- être un service de l'administration malienne;
- Procéder au remplissage du questionnaire du concours.

N°	CRITERES	NOTE
1	être de de l'administration malienne.	/0
2	Procéder au remplissage du questionnaire du concours.	/100
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

### **III. Critères de sélection du hackathon de Cybersécurité :**

Les conditions cumulatives pour être éligible au concours sont :

- être de nationalité malienne;
- Adresser une demande de participation au hackathon de cybersécurité, accompagnée d'une pièce d'identité (carte d'identité, carte NINA ou passeport), au Président de la sous-commission concours.

### **ARTICLE 6 : CONDITIONS DE PARTICIPATION AU CONCOURS**

- (1) L'inscription au concours (Startup ou PME) se fait exclusivement en ligne, via un formulaire à renseigner sur le site web [semainedunumerique.gouv.ml](http://semainedunumerique.gouv.ml).
- (2) Un participant ne peut présenter plus d'un projet (Startup ou PME) ;
- (3) Pour le concours du Service public le plus digitalisé, les structures concernées sont tenues de répondre au questionnaire qui leur a été adressé, au plus tard le 21 janvier 2026 ;
- (4) Pour le hackathon de Cybersécurité, les candidats doivent postuler via un formulaire à renseigner sur le site web [semainedunumerique.gouv.ml](http://semainedunumerique.gouv.ml) au plus tard le 19 janvier 2026.
- (5) Pour garantir toute transparence, les candidats présélectionnés seront contactés par la commission. De même, la liste de ces candidats présélectionnés sera publiée sur le site web : [semainedunumerique.gouv.ml](http://semainedunumerique.gouv.ml).
- (6) L'inscription et la participation à toutes les étapes du concours sont gratuites. Les organisateurs ne sauraient par conséquent être tenus pour responsable de quelque préjudice que ce soit lors de ce processus ;
- (7) Tout frais engagé lors du présent processus reste à la charge du candidat.

### **ARTICLE 7 : EXCLUSION**

- (1) Ne peuvent prendre part au concours :
  - le personnel du Ministère de la Communication, de l'Economie numérique et de la Modernisation de l'Administration et les membres de leurs familles;
  - les structures rattachées au département et leurs familles ;
  - les prestataires et les entreprises chargés de la mise en œuvre de l'évènement ainsi que les membres de leurs familles ;
  - les startup de notoriété établie dont les produits et services se commercialisent depuis 5 ans.
- (2) Toute déclaration erronée, incomplète ou frauduleuse du participant entraînera l'annulation de sa participation.

## **ARTICLE 8 : COMPOSITION DU JURY**

Le Jury du concours est constitué d'une **Commission de présélection et d'un grand jury** :

- (1) **La Commission de présélection** est chargée de sélectionner les trente startups ou PME, 05 services de l'administration malienne, ainsi que les participants au hackathon devant participer à la semaine du numérique.
- (2) **Le grand jury** est représentatif des secteurs public et privé et de la société civile de l'Economie numérique. Il est chargé d'évaluer les candidats dans les stands, lors du pitch final (Start-up ou PME), lors du hackathon de Cybersécurité et de publier les résultats du concours. Il délibère à la majorité.

Il se réserve le droit de rejeter tout dossier incomplet ou ne répondant pas aux critères du concours pour quelque motif que ce soit.

Il n'a pas obligation de motiver ses décisions.

## **ARTICLE 9 : DEPOT DE PROJET OU DU DOSSIER**

- (1) Les startup et PME qui souhaitent participer au concours en tant que porteur de projet doivent obligatoirement s'inscrire sur le site internet [semainedunumerique.gouv.ml](http://semainedunumerique.gouv.ml),
- (2) Pour le concours du Service public le plus digitalisé, les structures concernées sont tenues de répondre au questionnaire sur le site de la semaine du numérique ou déposer le dossier physique dûment rempli au Secrétariat Général du département au plus tard le 21 janvier 2026 ;
- (8) Pour le hackathon de Cybersécurité les candidats doivent postuler via un formulaire à renseigner sur le site web [semainedunumerique.gouv.ml](http://semainedunumerique.gouv.ml) au plus tard le 19 janvier 2026.
- (3) Aucun autre moyen de participation ne sera pris en compte. Seuls les participants ayant suivi l'ensemble de ces étapes verront leur participation au concours validée,
- (4) Les organisateurs ne seront pas tenus responsables de l'impossibilité d'envoyer le projet en raison de problèmes techniques. Si le candidat n'a pas reçu de mail de confirmation, son dossier n'a pas été enregistré,
- (5) Aucun dossier ne sera restitué au candidat.

## **ARTICLE 10 : DEROULEMENT DU CONCOURS**

Le concours se déroule en 3 étapes :

### **(1) Phase d'inscription**

- est éligible, tout participant remplissant les conditions énumérées à l'article 5 ci-dessus ;
- les inscriptions au concours sont ouvertes du 09 au 19 janvier 2026 à 23h59 min ;

- les personnes intéressées pourront avoir des informations sur le concours et le hackathon, en lisant le règlement sur le site web dédié [www.semainedunumerique.gouv.ml](http://www.semainedunumerique.gouv.ml) ;
- l'inscription est gratuite.

## **(2) Phase de présélection**

- elle se déroule suivant la période décrite à l'article 4 ci-dessus ;
- à l'issue de l'inscription et du dépôt des dossiers en ligne, la commission examine les projets soumis et procède à leur classement par ordre de mérite, suivant les critères définis à l'article 5.2 ;
- les porteurs des trente meilleurs projets (Start-up ou PME) présélectionnés seront retenus pour participer aux activités de la semaine ;
- les présélectionnés (Start-up ou PME) bénéficieront de séances de coaching et de partage d'expérience lors du BOOTCAMP à l'AGETIC ;
- en cas d'indisponibilité sans motif d'un candidat ou d'impossibilité de se faire représenter, le grand jury se réserve le droit de proposer et désigner le candidat classé au rang suivant sur la liste des candidats présélectionnés.

## **(3) Les Stands et le Pitch**

Les membres du grand jury doivent procéder à une évaluation des startups ou PME en stand.

A la suite de cette évaluation les membres du grand jury se réuniront pour le pitch final où les candidats devront défendre leur projet.

Les membres du grand jury évalueront chacun des candidats sur la base des critères cités à l'article 5 et procéderont au classement final en faisant la moyenne des points obtenus de l'évaluation en stand et lors du pitch.

## **ARTICLE 11 : PRIX ET RECOMPENSES**

Les prix sont décernés aux trois (3) meilleures startups ou PME, aux trois (3) meilleurs services de l'administration malienne et enfin aux trois (3) meilleurs du hackathon.

Un prix spécial sera décerné au meilleur projet féminin. Ce prix n'est pas cumulable avec d'autres distinctions.

Les prix et récompenses seront décernés par le ministre de la Communication, de l'Economie numérique et de la Modernisation de l'Administration lors de la cérémonie de clôture qui aura lieu le 31 janvier 2026.

Les résultats seront publiés sur le site web de la semaine du numérique.

## **ARTICLE 12 : OBLIGATIONS DES CANDIDATS**

- (1) Les candidats sont tenus de respecter le présent règlement et notamment l'interdiction de donner une fausse identité ou d'usurper celle d'un tiers.

(2) Chaque candidat s'engage, en sus des règles du présent règlement, à :

- ne pas reproduire et/ou utiliser la marque, la dénomination sociale, le logo ou tout signe distinctif d'un tiers ;
- ne pas réaliser un projet contraire aux intérêts du pays et des organisateurs ;
- ne pas diffamer, agresser, ni violer les droits des tiers ;
- ne pas être déjà associé à une quelconque personne ou une entreprise dans plus d'un projet à la fois.

La connexion de toute personne morale sur le site dédié à ce concours, ainsi que son inscription en ligne, se fait sous son entière responsabilité.

### **ARTICLE 13 : RESPONSABILITE DE L'ORGANISATEUR**

- (1) La participation des candidats implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne le transfert des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, et notamment le piratage et l'arnaque, etc.
- (2) Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte des tiers.
- (3) En participant au concours, les candidats reconnaissent que les idées et concepts ne bénéficient d'aucune protection particulière et donc leur diffusion dans le cadre de ce concours pourrait donner lieu à exploitation par toute personne en ayant eu connaissance. Par conséquent, ils ne sauraient prétendre au paiement de droits ni de dédommagement par les organisateurs.

### **ARTICLE 14 : ENGAGEMENTS DU CANDIDAT**

Tout participant au concours s'engage à :

- accepter sans réserve le présent règlement ;
- garantir la sincérité et la véracité des informations qu'il fournit. Toute imprécision ou omission susceptible d'introduire un jugement erroné entraînera l'annulation du dossier de candidature ;
- maintenir les stands jusqu'à la fin de l'événement ;
- participer à la remise des prix et récompenses, s'il est qualifié ;
- en cas d'irrégularité prouvée, le jury se réserve la possibilité de retirer le prix attribué ;
- renoncer à tout recours concernant les conditions d'organisation du concours, ses résultats et les décisions du jury ;
- accepter le prix sous la forme attribuée ;
- autoriser expressément les organisateurs à utiliser et diffuser ses images et les éléments caractéristiques de l'activité de son projet ;

- renoncer uniquement pour les besoins de ce concours à revendiquer tout droit sur son image, en acceptant par avance la diffusion des photographies pouvant être prises à l'occasion de la remise des prix.