

Règlement du jeu-concours Business Game D'Avignon Université

Article 1

1-1 Avignon Université, ci-après dénommée « l'organisateur », organise un jeu appelé « Business Game » à distance.

Ce challenge s'adresse aux étudiants inscrits à Avignon Université et les établissements partenaires d'Avignon Université (Pépité Provence, **coordination territoriale**).

L'objectif de ce jeu est de faire gérer par des équipes de 3 étudiants une entreprise virtuelle. La participation à ce tournoi est gratuite. Les modalités de ce jeu sont exposées ci-après.

Le nombre de participants sera limité à 75.

1-2 Contexte et enjeux

L'organisation de ce jeu s'inscrit dans le cadre du projet CAPACITE - PIA 3 « Nouveaux Coursus à l'Université » portée par Avignon Université.

Article 2 – Définitions

Sur la journée du 17 avril 2024, les « entreprises virtuelles » (aussi appelées « firmes ») seront gérées par des équipes de 3 étudiants. Ces entreprises sont regroupées en plusieurs « univers », chacun correspondant à un environnement concurrentiel. C'est-à-dire que seules les entreprises virtuelles d'un même univers sont en concurrence.

Les équipes d'un même univers se situent virtuellement dans un des 3 pays représentés dans la simulation et pourront négocier entre-elles des contrats de matières premières ou des contrats de produits finis. Le jeu se déroulera en 8 étapes (appelées « périodes ») qui correspondent à un trimestre d'activité pour l'entreprise virtuelle.

Pour chacune de ces périodes, les équipes devront prendre une série de décisions (prix de vente, publicité, production, investissements, etc.) et recevront peu après les résultats (bilan, compte de résultat, trésorerie, etc.) correspondants pour pouvoir préparer la période suivante.

Pour aider les équipes, les « univers » seront gérés par plusieurs administrateurs (enseignants) dont le rôle est de répondre aux différentes questions des équipes et d'exécuter la simulation à chaque période.

Article 3 - Compétences et moyens

Le jeu « Business Game » est basé sur la capacité des équipes d'étudiants à gérer une entreprise virtuelle. Les équipes seront regroupées par « Univers » dans lequel elles seront en concurrence.

Ce jeu ne nécessite pas d'avoir de nombreuses compétences en gestion, il est accessible à tous les étudiants quelle que soit leur discipline.

Les étudiants souhaitant participer recevront une formation très rapide sur le fonctionnement du jeu et sur les bases permettant l'analyse des résultats (bilan, trésorerie, compte de résultat).

La simulation est faite à partir d'un logiciel qui simule le marché des entreprises concurrentes (dans un même univers). C'est donc l'ordinateur qui répartit les parts de marchés entre les différentes firmes en fonction des décisions prises et qui calcule l'ensemble des résultats à chaque période.

Article 4 – Les inscriptions

4-1. Inscriptions

Pour participer au jeu, une inscription **est OBLIGATOIRE**.

Pour valider leur inscription chaque équipe doit être composée exactement de 3 étudiants.

Le nombre de participants est limité à 75. En cas d'excès de candidatures le choix des équipes retenues sera fonction de leur ordre d'arrivée tout en s'assurant de la diversité des formations représentées.

IMPORTANT :

Une **confirmation d'inscription** sera adressée à chaque candidat(e) par courriel.

L'organisateur se réserve le droit de clôturer les inscriptions avant la date limite si le nombre d'inscrits maximum est atteint avant cette date limite.

Une liste d'attente, classée dans l'ordre chronologique des inscriptions, sera constituée afin de pallier les éventuels désistements survenant avant le démarrage du challenge.

4-2. Inscription des candidat(e)s issu(e)s des établissements partenaires

Vingt places sont réservées pour les établissements partenaires d'Avignon Université (Pépité Provence, Coordination territoriale).

Article 5 – Déroulement

Les candidat(e)s issu(e)s des établissements partenaires doivent se conformer au calendrier défini au point 4-1. Le jour de l'événement toutes les firmes se verront attribuer un identifiant et un mot de passe pour pouvoir accéder à la plateforme du tournoi sur Internet.

Celle-ci contient toute la documentation, la feuille de décision à remplir pour chaque période et les résultats des périodes précédentes.

Chaque équipe est responsable du remplissage de ces décisions aux horaires limites fixés. En cas de retard, les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsables des décisions utilisées pour exécuter la simulation.

Ces décisions sont confrontées à celles des concurrents, et aux choix des consommateurs « virtuels » ; le "marché" qui en résulte est géré par l'ordinateur.

Suite à la prise de décisions de toutes les firmes et à l'exécution de la simulation, chaque équipe recevra alors les résultats de son entreprise pour cette période, ce qui lui permettra de préparer la période suivante.

Article 6 - Traitement des données personnelles

Il sera mis en place un système de conservation des données permettant un contrôle en cas de réclamation. La collecte et le traitement des données à caractère personnel relatives aux participant(e)s lors de leur inscription au jeu sont nécessaires à sa gestion et à sa finalité conformément aux modalités du présent règlement.

Conformément à la Loi du 6 Janvier 1978 modifiée, les participant(e)s disposent d'un droit d'accès et de rectification et de suppression des informations les concernant. Les participant(e)s acceptent par avance que leurs noms et prénoms et formations soient publiés sur les supports de communication de l'université sans pouvoir en exiger une quelconque contrepartie financière ou un avantage quelconque.

De même, les participant(e)s pourront être photographié(e)s et/ou filmé(e)s pendant le déroulement du jeu. **Les participant(e)s seront invité(e)s avant le début du jeu à signer une autorisation relative à la libre utilisation de leur image** et des vidéos qu'ils auront déposées sur le site web.

Article 7 – Equipes gagnantes et prix

Les équipes seront classées dans chaque univers en fonction d'un score basé sur le ROA moyen (rentabilité économique moyenne) durant le tournoi (somme des bénéfices avant distribution sur la somme des actifs du bilan) divisé par la valeur moyenne de ces ROA dans les pays identiques (pour corriger les situations différentes des firmes suivant les pays d'appartenance).

Les équipes déclarées gagnantes seront récompensées et classées. Des prix d'une valeur globale d'environ **900** euros seront distribués entre les équipes gagnantes.

Les montants des prix à attribuer aux équipes gagnantes seront déterminés en fonction du nombre d'équipes inscrites et présentes au démarrage du jeu.

Les lots décernés sont pour partie financés par les partenaires et les sponsors de l'événement.

Une attestation de participation au jeu, sera remise à chacun(e) des participant(e)s.

Article 8 - Consultation du règlement

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse internet :

<http://univ-avignon.fr>

Article 9 – Annulation du challenge

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre, de supprimer, de différer ou de reporter ce challenge après information par tous moyens appropriés si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'organisateur statuera souverainement sur toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application du présent règlement.

Article 10 – Litige

S'il ne peut être réglé à l'amiable, tout litige ou contestation auquel le présent jeu pourrait donner lieu sera porté devant le Tribunal administratif de Nîmes.

Article 11 – Acceptation du règlement

Toute participation au jeu-concours Business Game d'Avignon Université implique l'acceptation sans réserve de ce règlement.