

# Règlement du jeu-concours de création d'entreprise d'Avignon Université



## Article 1

1-1 Avignon Université, ci-après dénommée « l'organisateur », organise un jeu appelé « 24H pour entreprendre ! » sur la création dans les locaux de la Bibliothèque Universitaire, Campus Hannah Arendt, de l'Université d'Avignon, situés 74 rue Louis Pasteur, à Avignon.

Ce challenge s'adresse aux étudiants inscrits à Avignon Université et dans les établissements d'enseignement supérieur membres du Pépité Provence et de la coordination territoriale.

Les objectifs de ce challenge sont de **sensibiliser, former** et/ou **accompagner** les étudiants concernés **à la création d'entreprise** par un jeu mettant en compétition des équipes d'étudiants devant créer une entreprise (réelle, en cours de développement ou virtuelle).

Le nombre de participants sera limité à 130.

Les équipes seront composées de trois et/ou quatre membres ; elles devront être **dans la mesure des possibles, pluridisciplinaires et mixtes**. La participation à ce jeu est gratuite. Les modalités du jeu sont exposées ci-après.

## 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 l'Université d'Avignon.

## Article 2 – Thématique du jeu

- Le concours sera ouvert à des projets libres ciblés « Agrosciences, Environnement et Santé » et/ou « Culture, Patrimoine, Sociétés numériques ».

## Article 3 –Inscriptions

### 3-1. Inscriptions

Il n'est pas nécessaire d'avoir un projet de création d'entreprise pour participer au jeu.

Pour participer au jeu, une inscription est **OBLIGATOIRE**. Celle-ci débutera en décembre et se terminera fin janvier via le lien :

**<https://enquetes.univ-avignon.fr/index.php/4001?lang=fr>**

Les équipes constituées seront retenues dans l'ordre chronologique de leur inscription.

Les candidat(e)s individuel(le)s qui n'auront pas **pu intégrer** une équipe seront retenu(e)s pour participer au challenge selon l'ordre chronologique de leur inscription.

L'organisateur les intégrera dans des équipes incomplètes sur une base de pluridisciplinarité et de mixité jusqu'à un nombre de candidats n'excédant pas 130.

### **IMPORTANT :**

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

Elle devra être présentée au début du challenge. 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.

3-2. Inscription des candidat(e)s issu(e)s des établissements partenaires (dans les établissements d'enseignement supérieur membres du Pépite Provence et de la coordination territoriale, Quarante places sont **réservées pour les établissements partenaires d'Avignon (Pépite Provence, coordination territoriale)**.

Les candidat(e)s issu(e)s de ces établissements doivent se conformer au calendrier au point 3.1

## Article 4 – Déroulement

- **Le jeu se déroulera sur deux journées** (à partir de 8h30 le premier jour jusqu'à la remise des prix à le lendemain à 18h). Les participant(e)s au jeu seront astreint(e)s à une présence continue et ne pourront pas quitter l'enceinte de l'université où il se déroulera, y compris durant la nuit. Les équipes constituées travailleront sur leur projet dans les locaux de l'université jusqu'à finalisation de ces projets le deuxième jour à 12h. **Aucune sortie ne sera autorisée en dehors de l'enceinte de l'université.**

- Les équipes **seront épaulées et pourront solliciter** des experts dans huit domaines : *Comptabilité/Finances, Juriste/Fiscaliste, Communication/Marketing, Commerce, Généraliste, Créativité, Ingénierie, Ressources Humaines.*

Les experts sont soit des professionnels de l'entreprise (chefs d'entreprise, DRH, commerciaux...), soit des spécialistes de la création d'entreprise, soit des enseignants-chercheurs.

- Des enseignants-chercheurs, ainsi que des personnels d'Avignon Université et des établissements partenaires compétents en la matière, seront également présents pour accompagner les équipes dans leur démarche méthodologique.

- **La remise du projet se fera sous forme de PDF** et aura lieu le deuxième et dernier jour du jeu à 12h, (envoi par mail sur une adresse générique et/ou clef USB).

- Le deuxième et dernier jour du jeu à partir de 13h30, les équipes présenteront leur projet devant un jury de professionnels.

- Les jurys pluridisciplinaires seront constitués et comporteront chacun au moins un(e) représentant(e) d'Avignon Université, des professionnels des domaines économiques concernés et des professionnels de la création d'entreprise. Les experts ne pourront pas être membres d'un jury.

- Pour chaque équipe, la présentation devant le jury durera 5 minutes. Chacun des membres de l'équipe devra s'exprimer. Cette présentation sera suivie d'un échange d'une durée de 5 minutes avec le jury et enfin 5 minutes de débriefing.

- L'évaluation sera effectuée par les jurys à l'aide d'une grille portant sur la production écrite et sur la présentation orale.

- Tous les jurys se réuniront à la fin des présentations des projets pour arrêter le classement des lauréats du jeu.

## **Article 5 - Compétences et moyens**

Le jeu de création d'entreprise est basé sur la capacité des équipes d'étudiant(e)s à créer une entreprise (réelle, en cours de développement ou virtuelle). Ce jeu ne nécessite pas de posséder obligatoirement des compétences en gestion et création d'entreprise, il est accessible à tou(te)s les étudiant(e)s quelle que soit leur discipline et leur filière de formation.

## **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 – Équipes gagnantes et prix**

Deux types de prix seront décernés : Les projets adossés au domaine « **Agrosciences, Environnement et Santé** » et les projets adossés au domaine « **Culture, Patrimoine, Sociétés numériques** ».

Les équipes déclarées gagnantes seront récompensées et classées par les jurys. Des prix d'une valeur globale d'environ 5 000 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/evenement-24h-pour-entreprendre>

## **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 sur la création d'entreprise implique l'acceptation sans réserve de ce règlement.