

Règlement « Tournoi de Jeu d'Entreprise 2011 »

Article 1

L'Université de la Méditerranée (Etablissement Public à caractère Scientifique, Culturel et Professionnel (EPSCP)) ci-après dénommée « l'organisateur », ayant son siège social au Jardin du Pharo - 58, boulevard Charles Livon - 13284 Marseille cedex 07 - SIRET 191 318 435 000 10 - organise une compétition intitulée « Tournoi de Jeu d'Entreprise 2011 » qui se déroulera le 24 mars 2011 à la Faculté des Sciences Economiques et de Gestion, 14 rue Puvis de Chavannes, 13001 Marseille.

Ce tournoi s'adresse uniquement aux étudiants inscrits à l'université de la Méditerranée. Les UFR concernées sont : la faculté de médecine, la faculté de pharmacie, faculté d'odontologie, faculté des sciences économiques et de gestion, faculté des sciences du sport, faculté des sciences de Luminy, Ecole Supérieure d'Ingénieurs de Luminy, Centre d'Océanologie de Marseille, Institut de Mécanique de Marseille, IUT d'Aix-en-Provence et Ecole de Journalisme et de Communication de Marseille

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

Article 2 – Définitions

Sur toute la journée du 24 mars 2010, 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 identique. C'est-à-dire que seules les entreprises virtuelles d'un même univers sont en concurrence.

Le tournoi se déroulera en 6 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,...) et recevront peu après les résultats (bilan, compte de résultat, trésorerie,...) correspondants pour pouvoir préparer la période suivante.

Pour aider les équipes, chaque « univers » sera géré par un administrateur (universitaire) 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 « Tournoi de Jeu d'Entreprise 2011 » 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. Cependant, 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 - Inscriptions

Les équipes doivent s'inscrire sur le site <http://jeudentreprise.univmed.fr> au plus tard le 16 mars 2011. Pour valider leur inscription chaque équipe doit être composée exactement de 3 étudiants issus de la même UFR. Le nombre de participants étant limité à 30 équipes (5 univers composé au plus de 6 firmes), seules les premières équipes d'une même UFR ayant validé leurs inscriptions pourront participer au tournoi.

Article 5 - 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 participants lors de leur inscription au tournoi 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 participants disposent d'un droit d'accès et de rectification et de suppression des informations les concernant.

Les participants acceptent par avance que leurs noms et prénoms soient publiés sur les supports de communication de l'université sans pouvoir en exiger une quelconque contrepartie financière ou un avantage quelconque.

Article 6 - Déroulement

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 7 – Annulation du tournoi

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre, de supprimer, de différer ou de reporter ce tournoi 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 8 – Equipes gagnantes

Les équipes seront classées dans chaque univers à l'aide du bénéfice cumulé durant le tournoi. La première équipe gagnante dans chaque univers présentera devant un jury composé d'universitaires et de professionnels une très rapide analyse de la situation de la firme qu'ils auront géré. Ce jury, en fonction des performances obtenues par les firmes et de la cohérence entre la

stratégie présentée et les décisions prises au cours du tournoi, désignera le classement inter-univers de ces équipes.

Article 9 – Les prix

Le total des prix s'élève à 5400€ répartis de la façon suivante :

- 1^{er} Prix : 1200€ – attribués à la première équipe inter-univers, redistribués à part égale entre chacun des membres de cette équipe (soit 400€ par étudiant)
- 2^e Prix : 2400€ – attribués aux quatre autres premières équipes de chaque univers, redistribués à part égale entre chaque équipe, puis entre chacun des membres de cette équipe (600€ par équipe, soit 200€ par étudiant)
- 3^e Prix : 1050€ – attribués aux cinq équipes classés 2^e au sein de leurs univers, redistribués à part égale entre chaque équipe, puis entre chacun des membres de cette équipe (210€ par équipe, soit 70€ par étudiant)
- 4^e Prix : 750€ – attribués aux cinq équipes classés 3^e au sein de leurs univers, redistribués à part égale entre chaque équipe, puis entre chacun des membres de cette équipe (150€ par équipe, soit 50€ par étudiant)

D'éventuels lots secondaires seront décernés en fonction des partenaires du tournoi et de l'ordre du classement des équipes d'étudiants.

Article 10 – Litige

En cas de litige, le Tribunal administratif est compétent.

Article 11 – Acceptation du règlement

Toute participation à ce tournoi implique l'acceptation sans réserve de ce règlement.