

**CONSEIL D'ADMINISTRATION
DE L'UNIVERSITE D'AIX-MARSEILLE**

DÉLIBÉRATION n° 2014/03/25-05

Le **conseil d'administration**, en sa séance du 25 mars 2014, sous la présidence d'Yvon BERLAND, Président,

Vu le Code de l'Education,

Vu les statuts de l'Université d'Aix-Marseille,

DÉCIDE :

OBJET : Business «Game by night»

Le conseil d'administration approuve le règlement définissant les règles applicables au jeu Business «Game by night» organisé par l'université d'Aix-Marseille, annexé à la présente délibération.

Cette délibération est adoptée à l'unanimité.

Membres en exercice : 30

Quorum : 15

Présents et représentés : 29

Fait à Marseille, le 25 mars 2014


Yvon BERLAND
Président de l'Université d'Aix-Marseille



Règlement « Business Game by night 2014 »

Article 1

L'Université d'Aix-Marseille, ci-après dénommée « l'organisateur », organise une compétition intitulée « Business Game by night 2014 » qui se déroulera le 18 et le 19 mars 2014 à la Faculté d'Économie et de Gestion, 14 avenue Jules Ferry, 13621 Aix-en-Provence.

Ce tournoi s'adresse aux étudiants inscrits à l'université d'Aix-Marseille ainsi qu'aux étudiants de l'IEP d'Aix-en-Provence et de Centrale Marseille. Les composantes concernées sont : l'UFR Arts, Lettres, Langues, Sciences humaines, École Supérieure du Professorat et de l'Éducation Aix-Marseille, UFR Droit et Science politique, Institut de management public et de gouvernance territoriale, UFR Médecine, UFR Odontologie, UFR Économie et gestion, UFR Sciences du Sport, UFR Pharmacie, UFR Sciences, Ecole Universitaire de Maïeutique Marseille Méditerranée, Ecole de Journalisme et de Communication de Marseille, Institut d'Administration des Entreprises (IAE), Institut Universitaire de Technologie d'Aix-Marseille, Observatoire des Sciences de l'Univers – Institut Pythéas, Polytech'Marseille, Centre de Formation des Musiciens Intervenants, Département Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme, l'IEP d'Aix-en-Provence, Centrale Marseille.

L'objectif de ce jeu 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 les jours du 18 et du 19 mars 2014, 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 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,...) et recevront peu après les résultats (bilan, compte de résultat, trésorerie,...) correspondants pour pouvoir préparer la période suivante.

Pour aider les équipes, les « univers » seront gérés par plusieurs administrateurs (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 jeu «Business Game by night 2014 » 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 web <http://business-game-by-night.univ-amu.fr> au plus tard le 12 mars 2014. Pour valider leur inscription chaque équipe doit être composée exactement de 3 étudiants issus de la même UFR. Le nombre de participants étant limité, seules les premières équipes d'une même UFR ayant validé leurs inscriptions pourront participer au jeu.

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

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.

[Au moment de leur inscription à cette compétition, chaque participant signera une autorisation concernant l'utilisation, par l'Université d'Aix-Marseille, de son nom et/ou de son image.](#)

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 – Equipes gagnantes

Les équipes seront classées dans chaque univers en fonction du ROA moyen (Rentabilité économique moyenne) durant le tournoi (somme des bénéfices avant distribution sur la somme des actifs du bilan). La première équipe gagnante dans chaque univers présentera devant un jury composé de professionnels une très rapide analyse de la situation de la firme qu'ils auront gérée. 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.

Les autres équipes (c'est-à-dire toutes sauf la première de chaque univers) seront interclassées à l'aide de la moyenne centrée réduite de leur bénéfice cumulé au sein de leur univers et sur toute la période de la simulation.

Elles pourront concourir pour le Prix de la communication : qui consistera en la création d'un logo et d'un slogan sur le thème du/des produit(s) vendu(s) par les firmes au sein du Business Game ou pour faire la promotion de leur firme au sein du jeu (réflexion sur la marque corporate : création d'un nom de société décliné sous forme de logo et slogan, d'un nom de marque pour le(s) produit(s).)

Article 8 – Les prix

Le total des prix offert par les sponsors s'élève à 3600€ versés en espèces ou en nature. D'éventuels lots secondaires seront décernés en fonction des partenaires du tournoi et de l'ordre du classement des équipes.

Le 1^{er} prix de 1200€ sera attribué à la première équipe inter-univers et redistribué à part égale entre chacun des membres de cette équipe (soit 400€ par étudiant).

Les autres prix seront distribués en fonction du classement des équipes suivantes.

Le prix de la communication sera de 1500 euros.

Article 9 – 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 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.

Marseille, le 19 février 2014